

Муниципальная автономная организация  
дополнительного образования  
«Центр детского творчества «Хибины» города Кировска»

Принята на заседании  
педагогического совета  
От «21» апреля 2022 г.  
Протокол №3



УТВЕРЖДАЮ  
Директор МАОДО ЦДТ «Хибины»  
Е.В. Караваева  
«22» апреля 2022 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«Навигатор успеха»

Направленность: социально-педагогическая

Уровень программы: ознакомительный

Возраст обучающихся: 7-17 лет

Срок реализации программы: 1 год (144 часа)

Составители:

Юрьева С.М., методист,

Сусарова В.М., методист,

Силкина М.С., методист,

педагоги дополнительного образования,

руководители кластеров

г. Кировск  
2022

Программа «Навигатор успеха» была разработана в 2019 году в соответствие с требованиями Положения о дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программах МАОДО «ЦДТ «Хибины».

**2020 г.** – в программу внесена новая тематика проектов детских работ.

## СОДЕРЖАНИЕ

I. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ	4
1.1 ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА .....	4
1.2 ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ.....	5
1.3 СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ .....	6
1.3.1 УЧЕБНЫЙ ПЛАН НА ВЕСЬ ПЕРИОД ОБУЧЕНИЯ .....	6
1.3.2 СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА .....	8
1.3.3 ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ .....	14
II. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ .....	15
2.1 КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК .....	15
2.2 УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ .....	15
2.3 ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ/КОНТРОЛЯ .....	16
2.5 МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ .....	20
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ .....	23

## **I. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ**

### **1.1 ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Каникулы – время действий, пробы и проверки сил, время освоения и осмысления окружающего мира ребёнком. Каждый день, каждый час каникул удивителен и неповторим. Весь вопрос заключается в том, чтобы интересно, занимательно с выдумкой организовать досуг обучающихся, увлечь их полезными практическими занятиями.

На каникулах дети открывают мир и себя в этом мире, осваивают пространство времени, отведённое для этих каникул, пытаются узнать всё о чём-нибудь и что-нибудь, обо всём добровольно и с удовольствием. Программа «Навигатор успеха» направлена на создание условий для личностного развития обучающихся в каникулярный период, на социализацию и профессиональное самоопределение, удовлетворение индивидуальных потребностей учащихся в интеллектуальном, художественно-эстетическом, нравственном развитии; формирование и развитие творческих способностей учащихся, выявление, развитие и поддержку талантливых учащихся.

Данная программа разработана на основе накопленного опыта, разнообразного по форме и содержанию отдыха и оздоровления детей МАОДО ЦДТ «Хибины».

**Направленность** (профиль) программы – социально-педагогическая.

**Уровень программы** – ознакомительный.

**Тип программы:** дополнительная общеразвивающая.

Программа разработана в соответствии с нормативно-правовыми документами:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015 года №09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ»;
- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 24 апреля 2015 года № 729-р «Концепция развития дополнительного образования детей»;
- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 года № 996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;
- СанПин 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»;
- Постановление Министерства Здравоохранения РФ от 4 июля 2014 г. № 41 «Сан-эпидемиологические требования к учреждениям дополнительного образования детей»;
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ от 18.11.2015 г. Министерство образования и науки РФ;
- Положение о структуре, порядке разработки и утверждения дополнительных общеобразовательных общеразвивающих образовательных программ МАОДО «ЦДТ «Хибины» г. Кировска;
- специальной литературы по данным направлениям деятельности (см. список литературы).

**Актуальность** обусловлена тем, что содержание программы «Навигатор успеха» тесно соприкасается с требованиями жизни. Образовательная программа является интегрированной, а содержание построено на синтезе различных предметных областей.

**Педагогическая целесообразность** заключается в том, что программа нацелена на формирование личности инициативной, самостоятельной, толерантной, способной к успешной социализации и активной адаптации на рынке труда, ориентированной на культурные ценности. Одной из целевых установок, обеспечивающих эффективную интеграцию ребёнка в общество, является предоставление максимальных возможностей для формирования у него установки на творческую деятельность.

**Отличительной особенностью** программы является то, что учебно-тематическое планирование программы выстроено по средствам взаимодействия нескольких педагогов, каждое занятие дополняет другое. Таким образом, обучаясь, по данной программе, у обучающихся появляется возможность организовать свою деятельность в комплексе самых разнообразных форм, видов занятости, методов развития творческого потенциала.

**Новизна** программы заключается в уникальной форме подачи материала профориентации в рамках работы каждого модуля, что, несомненно, наполнит занятия новым содержанием, формами и методами профориентационной работы. Программа разработана в системе модульного обучения и позволяет учащимся освоить многообразие видов деятельности, удовлетворяющей самые разные интересы, склонности и потребности, позволяет предоставить ребёнку возможность выбора вида деятельности.

**Адресат программы:** Программа предназначена для детей в возрасте 7-17 лет, набор в группу свободный, состав переменный.

**Срок освоения программы:** 1 год.

**Объем программы:** 144 часа.

**Режим занятий:** 4 дня во время школьных каникул.

**Продолжительность занятий** – по 4 академических часа (учебный час продолжительностью 45 мин.).

**Наполняемость групп** – 12-25 человек.

**Формы организации образовательного процесса:**

**Основная форма образовательного процесса** – групповая. В процессе обучения применяются такие виды занятий: акции; квест, квиз; мастер-класс; экскурсии; соревнования; представления, выступления, фестивали; дебаты, дискуссии, консилиумы, круглые столы, конференции; встречи с интересными людьми.

## 1.2 ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

**Цель** создание оптимальных условий для полноценной занятости учащихся в каникулярное время.

**Задачи:**

**Обучающие:**

- обучение основам проектно-исследовательской деятельности;
- создание среды интеллектуального общения между детьми;
- получение возможности убедиться в правильности выбранного профиля;
- самоутверждение ребенка в его собственных умениях и навыках.

**Развивающие:**

- содействие оздоровлению учащихся в каникулярное время на основе сочетания обучения и активных форм отдыха;
- обеспечение необходимых условий для личностного развития детей;
- формирование общей культуры школьников;
- ознакомление школьников с современными проблемами основ наук, повышение мотивации школьников к их изучению;
- создание мотивации к дальнейшему занятию выбранной деятельностью;

- максимально раскрыть личностный потенциал, саморазвития в разнообразных (интересных и содержательных) специфических видах деятельности.

**Воспитательные:**

- воспитание ценностного отношения к труду и здоровью;
- воспитание морально-нравственных качеств личности;
- воспитание гражданской ответственности и самосознания;
- укрепить взаимодействия с родителями на основе сотрудничества, совместной организации досуга.

### 1.3 СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

#### 1.3.1 УЧЕБНЫЙ ПЛАН НА ВЕСЬ ПЕРИОД ОБУЧЕНИЯ

№	Наименование тем и разделов	Теория	Практика	Всего часов	Форма контроля
<b>МОДУЛЬ 1. «ТЕАТР МИНИАТЮР» АРТИНДУСТРИЯ (10-14 ЛЕТ)</b>					
1	Мизансценирование.	1	3	4	Беседа, краткая самостоятельная работа
2	Массовые этюды. Особенности постановки.	1	3	4	Репетиция
3	Отделочная репетиция.	1	3	4	Репетиция
4	Сводная репетиция.	1	3	4	Репетиция
5	Защита проекта Показ миниатюры.	0	2	2	Итоговая аттестация
<b>Итого:</b>		<b>4</b>	<b>14</b>	<b>18</b>	
<b>МОДУЛЬ 2. «ХИМИЧЕСКИЙ КАЛЕЙДОСКОП» БИОИНДУСТРИЯ (16-17 ЛЕТ)</b>					
6	Способы сепарации. Кристаллизация и разделение жидкостей разной плотности и растворимости. Правила охраны труда и техники безопасности.	2	2	4	Беседа, краткая самостоятельная работа
7	Фильтрование. Получение почвенной вытяжки из почвы комнатных растений и определение PH-среды универсальным индикатором.	2	2	4	Краткая самостоятельная работа
8	Получение спиртовой вытяжки хлорофилла из комнатных растений ( <i>Geranium sylvaticum L.</i> )	2	2	4	Краткая самостоятельная работа
9	Разработка викторины «Химия и Я» для старших школьников (коллективный проект) Составление таблицы разделения смесей (индивидуальный проект) Составление кроссворда «Моя фамилия и периодическая система» (индивидуальный проект).	1	3	4	Самостоятельная работа
10	Защита проектов. Проведение викторины «Химия и Я».	0	2	2	Итоговая аттестация
<b>Итого:</b>		<b>7</b>	<b>11</b>	<b>18</b>	

<b>МОДУЛЬ 3. «КАНИКУЛЫ БЕЗ ГАДЖЕТОВ» ГЕОИНДУСТРИЯ (10-14 лет)</b>					
11	Водное занятие. Техника безопасности. Личное и групповое снаряжение для экспедиции.	1	2	3	Беседа, наблюдение
12	Передвижение по ненаселенной местности в различных природных условиях.	0	2	2	Самостоятельная работа
13	Мероприятий по краеведению и основам выживания в экстремальных условиях природы.	0	4	4	Самостоятельная работа
14	Уход за туристическим снаряжением.	1	2	3	Практическая работа
15	Отчет о походе.	0	2	2	Итоговая аттестация
<b>Итого:</b>		<b>2</b>	<b>16</b>	<b>18</b>	
<b>МОДУЛЬ 4. «ОБЪЕКТ ИЗ БУДУЩЕГО». ИНДУСТРИЯ ПРОМЫШЛЕННОГО ДИЗАЙНА (11-13 лет)</b>					
16	Введение в промышленный дизайн	2	2	4	Беседа. опрос
17	Кейс № 1 «Объект из будущего».	2	2	4	Самостоятельная практическая работа
18	Кейс № 2 «Урок рисования».	2	2	4	Самостоятельная практическая работа
19	Кейс № 3 «Актуальный объект».	2	2	4	Самостоятельная практическая работа
20	Защита проекта.	0	2	2	Итоговая аттестация
<b>Итого:</b>		<b>8</b>	<b>10</b>	<b>18</b>	
<b>МОДУЛЬ 5. «ИНЖЕНЕРНЫЕ КАНИКУЛЫ». ТЕХНОИНДУСТРИЯ (11-13 ЛЕТ)</b>					
21	Алгоритм «цепочка команд».	1	3	4	Самостоятельная практическая работа
22	Основы программирования WeDO 1.0.	1	3	4	Самостоятельная практическая работа
23	Графическая грамота.	1	3	4	Самостоятельная практическая работа
24	Конструирование «Виды соединений».	1	3	4	Самостоятельная практическая работа
25	Форум «Инженерные каникулы».	0	2	2	Итоговая аттестация
<b>Итого:</b>				<b>18</b>	
<b>МОДУЛЬ 6. «ИГРЫ НАРОДОВ МИРА» СПОРТИНДУСТРИЯ (7-17 ЛЕТ)</b>					
26	Игры народов России.	1	3	4	Соревнование
27	Игры народов Европы.	1	3	4	Соревнование
28	Игры Восточной Азии.	1	3	4	Соревнование
29	Собирательное происхождение игр.	1	3	4	Турнир

30	Фестиваль игр.	0	2	2	Итоговая аттестация
	<b>Итого:</b>	<b>4</b>	<b>14</b>	<b>18</b>	
<b>МОДУЛЬ 7. «СОЗДАНИЕ ВИДЕОРОЛИКА, НАПРАВЛЕННОГО НА ПОПУЛЯРИЗАЦИЮ КЛАСТЕРНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА». МЕДИАИНДУСТРИЯ (10-13лет)</b>					
31	Подбор материалов для видеоролика.	2	2	4	Беседа, наблюдение
32	Основы создания медиапродукта.	2	2	4	Самостоятельная практическая работа
33	Создаем фильм – развиваем речь.	2	2	4	Самостоятельная практическая работа
34	Создание медиапродукта.	0	4	4	Самостоятельная практическая работа
35	Защита проекта.	0	2	2	Итоговая аттестация
	<b>Итого:</b>	<b>6</b>	<b>12</b>	<b>18</b>	
<b>МОДУЛЬ 8. «МОДА ИЗ коМОДА» ФЕШИНИНДУСТРИЯ (10-15лет)</b>					
36	Вводное занятие Подбор материалов, выбор техники исполнения.	2	2	4	Беседа, наблюдение
37	Проектирование и моделирование.	2	2	4	Самостоятельная практическая работа
38	Работа над сценическим образом.	2	2	4	Самостоятельная практическая работа
39	Искусство создания стиля.	2	2	4	Самостоятельная практическая работа
40	Защита проекта. Показ мод.	0	2	2	Итоговая аттестация
	<b>Итого:</b>	<b>8</b>	<b>10</b>	<b>18</b>	
	<b>Всего часов по программе:</b>				<b>144</b>

### 1.3.2 СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА

#### МОДУЛЬ 1. «ТЕАТР МИНИАТЮР» АРТИНДУСТРИЯ.

Тема 1: Мизансценирование.

Теория: Беседа «Композиция сценического пространства».

Практика: Создание массовых этюдов по теме будущей миниатюры.

Тема 2: Массовые этюды. Особенности постановки.

Теория: Беседа: Ракурсы.

Практика: Репетиционная работа. Эпизоды «После школы», «Встреча на улице».

Тема 3: Отделочная репетиция.

Теория: Беседа: Оценка факта.

Практика: Совершенствование массовых этюдов. Работа над речью.

Тема 4: Сводная репетиция.

Практика: Репетиция эпизода «Дома». Закрепление массовых этюдов.

*Захист проекта.*

*Проектными продуктами будут:*

*Показ миниатюры, посвященной календарным датам.*

## **МОДУЛЬ 2. «ХИМИЧЕСКИЙ КАЛЕЙДОСКОП» БИОИНДУСТРИЯ.**

Тема 1. Способы сепарации. Кристаллизация и разделение жидкостей разной плотности и растворимости. Правила охраны труда и техники безопасности.

Теория: Инструктаж по технике безопасности. Понятие и процесс сепарации.

Способы сепарации: сепарация по массе (инерционная), размеру, упругости, трению, воздушная сепарация, электрическая, магнитная, пенная, радиометрическая.

Сепараторы - аппараты для проведения сепарации.

Использование: Горное дело и добыча полезных ископаемых, Сельское хозяйство, Медицина.

Кристаллизация.

Процесс образования кристаллов из газов, растворов, расплавов и стёкол.

Понятие и процесс кристаллизации.

Разделение жидкостей разной плотности и растворимости. Методы разделения.

Разделение гетерогенных смесей. Разделение гомогенных смесей.

Промышленное разделение.

Практика: Выращивание кристаллов в хорошо и средне растворимых веществах.

Выращивание кристаллов в малорастворимых веществах.

Выращивание кристаллов в нерастворимых веществах.

Тема 2. Фильтрование. Получение почвенной вытяжки из почвы комнатных растений и определение PH-среды универсальным индикатором.

Теория: Типы фильтров. Техника фильтрования. Основные понятия. Фильтрующие материалы.

Способ получения почвенной вытяжки с последующим анализом ее на химический состав и устройства для осуществления способа

Практика: Получение почвенной вытяжки из почвы комнатных растений и определение PH-среды универсальным индикатором.

Фильтрование при атмосферном давлении:

1. Фильтрование через бумажный фильтр

2. Фильтрование через складчатый фильтр (горячее фильтрование)

Тема 3. Получение спиртовой вытяжки хлорофилла из комнатных растений (*Geranium sylvaticum L.*)

Теория: Этимология и Ботаническое описание *Geranium sylvaticum L.*

Виды, размножение, сорта гибридного происхождения.

Практика: Получение вытяжки хлорофилла и изучение его химических свойств.

Тема 4. Разработка викторины «Химия и Я» для старших школьников (коллективный проект). Составление таблицы разделения смесей (индивидуальный проект). Составление кроссворда «Моя фамилия и периодическая система» (индивидуальный проект).

Теория: Периодическая система химических элементов (таблица Менделеева) - история открытия. Структура: Группы, Периоды и Блоки. Другие периодические закономерности.

Практика: Разработка викторины «Химия и Я».

*Составление таблицы разделения смесей.*

*Составление кроссворда «Моя фамилия и периодическая система»*

*Защита проекта.*

*Проектными продуктами будет:*

*Проведение викторины «Химия и Я».*

### **МОДУЛЬ 3. «КАНИКУЛЫ БЕЗ ГАДЖЕТОВ» ГЕОИНДУСТРИЯ.**

Тема 1 Водное занятие. Техника безопасности. Личное и групповое снаряжение для экспедиции.

Теория: Организационное собрание для участников экспедиции, согласование данных участников Требования к туристскому снаряжению: прочность, лёгкость, безопасность и удобство в эксплуатации, гигиеничность, эстетичность. Перечень личного снаряжения. Типы рюкзаков, спальных мешков, их преимущества и недостатки. Одежда и обувь для летних и зимних походов. Уход за снаряжением.

Практика: Выдача личного и группового снаряжения для зимней экспедиции. Укладка рюкзака. Составление списков личного и группового снаряжения для походов. Ознакомление с имеющимся туристским снаряжением. Уход за снаряжением.

Тема 2. Передвижение по ненаселенной местности в различных природных условиях.

Теория: Тактика планирования нитки маршрута. Разработка плана–графика похода.

Практика: Передвижение по ненаселенной местности в различных природных условиях. Установка базового лагеря: постройка ветрозащитных стенок, установка палаток. Приготовление пищи на газу.

Тема 3 Мероприятий по краеведению и основам выживания в экстремальных условиях природы.

Теория: Изучение, разведка сложных участков маршрута. Определение способов их преодоления.

Практика: Передвижение по маршруту, ТБ в лавиноопасной зоне.

Тема 4 Уход за туристическим снаряжением.

Теория: Способы сушки снаряжения. Подготовка и ремонт снаряжения. Уход за снаряжением. Меры безопасности при сушке снаряжения.

Состав и назначение ремонтного набора.

Практика: Сдача, сушка личного и группового снаряжения. Ремонт

*Защита проекта.*

*Проектными продуктами будет: Отчет о походе.*

### **МОДУЛЬ 4. «ОБЪЕКТ ИЗ БУДУЩЕГО». ИНДУСТРИЯ ПРОМЫШЛЕННОГО ДИЗАЙНА.**

Тема 1. Введение в промышленный дизайн.

Теория: Промышленный дизайн ведущих корпораций. Примеры удачных и неудачных визуальных коммуникаций Стилистика товаров и упаковок. Стили в дизайне. Основы создания эскизов и набросков. Рассматриваются этапы работы над эскизами, а также все инструменты и материалы, которыми они могут выполняться. Секреты создания эффектного эскиза для подачи дизайнера решения. Формулировка концепции. Эстетика штриха в искусстве графики.

Практика: Основы создания эскизов и набросков. Рассматриваются этапы работы над эскизами, а также все инструменты и материалы, которыми они могут выполняться. Секреты создания эффектного эскиза для подачи дизайнерского решения. Формулировка концепции. Эстетика штриха в искусстве графики.

Тема 2. Кейс № 1 «Объект из будущего»;

Теория: Методики формирования идей.

Практика: Создание объекта, придуманного на прошлом занятии, выполненного по существующим технологиям, собранного из ненужных предметов настоящего.

Тема 2 Кейс № 2 «Урок рисования»;

Теория: Освоение основных навыков дизайнера скетчинга (эскизирования). Скетчинг рассматривается как инструмент быстрой визуализации идей.

Практика: Скетчинг, Перспектива, линия, Светотень, штриховка, техника работы Техника работы маркером, передача различных материалов

Тема 3 Кейс № 3 «Актуальный объект».

Теория: Карту пользовательского опыта, как метод генерирования идей. Проблемы, с которыми можно столкнуться в повседневной жизни, генерация идеи для решения этих проблем.

Практика: Создание 3d-модели

*Захист проекта.*

*Проектными продуктами будут, печатная продукция, элементы интерьера, текстиль, мода, мобильные приложения и пр.*

## **МОДУЛЬ 5. «ИНЖЕНЕРНЫЕ КАНИКУЛЫ». ТЕХНОИНДУСТРИЯ.**

Тема 1. Социальные технологии.

Решение образовательной задачи, направленной на решение проблем отдельно взятого человека, общества в целом.

Теория: Алгоритм. Блок-схема алгоритма. Связь между программой и алгоритмом.

Практика: Составление алгоритма.

Тема 2. Моделирование.

Решение образовательной задачи через моделирование, конструирование.

Теория: Что такое 3D технология? Создание учётной записи. Основы 3D моделирование с помощью программы Tinkercad. Знакомство с основными настройками: панель управления, панель инструментов, графические примитивы, масштабирование изображение объекта. Настройка своего аккаунта. Регистрация в ПО tinkercad. 3D-принтер. Технологии трехмерной печати. Составляющие 3D принтера, принцип работы. Классификация 3D-принтеров по осям движения экструдера и платформы. Техника безопасности Настройка 3D принтера. Подготовка 3D модели к печати. Этапы реализации идеи в 3D принтере. Обработка напечатанной модели.

Практика: Работа с простыми трехмерными объектами: параллелепипед, пирамида, конус, сфера. Создание сложной 3D модели, состоящей из трехмерных простых объектов.

Тема 3. Робототехника.

Решение образовательной задачи с использованием робототехнических конструкторов Lego Mindstorms EV3 через конструирование и программирование созданных моделей роботов.

Теория: Знакомство с конструкторами Lego Mindstorms EV3. Разделы. Работа с файлами. Знакомство со средой программирования, палитры, блоки, свойства базовые

команды управления роботом, базовые алгоритмические конструкции. Простейшие регуляторы. Участие в состязаниях. Робосостязания с использованием дистанционного управления с помощью мобильных приложений.

Практика: Сборка моделей: основная часть, ультразвуковой датчик, датчик света и цвет: основная часть, датчик ультразвуковой.

#### Тема 4. Машины и механизмы.

Решение образовательной задачи через проектирование транспортных систем, в том числе через конструирование и программирование роботов Lego WeDo 2.0, Lego Technic.

Теория: Детали конструктора, Детали Lego Wedo, цвет элементов и формы элементов. Мотор и оси. Программное обеспечение Lego Wedo. Главное меню программы. Конструкция, процесс работы и особенности программы модели. Разработка простейшей программы для модели.

Практика: Сборка модели с использованием инструкции по сборке. Программирование модели «Обезьянка барабанщица» («Голодный аллигатор»). Набор на компьютере программы, подключение модели к компьютеру и запуск программы. Внесение изменений в конструкцию и программу модели. Анализ работы модели.

#### Защита проекта.

*Работа над творческими проектами с использованием робототехнических конструкторов Mindstorms и датчиков Veriner.*

### **МОДУЛЬ 6. «ИГРЫ НАРОДОВ МИРА» СПОРТИНДУСТРИЯ.**

Теория знакомство с содержанием игры, объяснение содержания игры, объяснение правил игры, разучивание игры, проведение игры.

#### Тема 1. Игры народов России.

Практика:

##### Подвижная игра

русская игра «Филин и пташки», «Палочка-выручалочка», «Пчелки и ласточка», «Посидушки» бурятские игры «Иголка, нитка и узелок», «Волк и ягнята»

– татарские игры «Спутанные кони» «Кто первый?», «Серый волк»

##### Игра средней подвижности

- «Дятел», «Канатоходцы»,
- «Солнце и месяц»,
- «Щелчки»,
- «Волчки».

##### Настольная игра

«Бирюльки»

«Путешествие»

«Лото»

«Сочинитель»

#### Тема 2. Игры народов Европы.

Практика:

##### Подвижная игра

- Шотландская горская игра «Подбрасывание снопов»
- Английская игра «Дартс»
- Французские игры «Три камешка», «Рыбки»

##### Игра средней подвижности

- Бельгийская игра «Отыщи нору»
- Игра Кубы и Боливии «Такон»
- Австралийская игра «Утконосы»
- Французская игра «Получи подарок», венгерская «Один в круге»
- Английская игра «Каштаны»

Настольная игра

- Французские игры «Турне-кассе», «Бильбоке», «Лиса и гуси»
- Швейцарская игра «Кварто». «Скипперу-кенгуру»
- австрийская «Найди платок»
- Румынская музыкальная игра «Космический концерт»

Тема. 3. Игры Восточной Азии.

Практика:

Подвижная игра

- Японские игры «Кагоме», «Аист и лягушка»
- Индийская игра «Атья-патья».
- Иранские игры «Прыжок барса», «Топа»

Игра средней подвижности

- Игра народов Индонезии «Гасинг»
- Индийская игра «Пачиси»
- Японская игра «Турнир змеев»
- Пакистанская игра «Верх-низ», «Игра в молотилку»

Настольная игра

- Китайская игра «Маджонг»
- «Халма»
- «ГО»
- «Уголки»

Тема 4 Собирательное происхождение игр.

бильярд,

шахматы

шашки

*Защита проекта*

*Проектными продуктами будут:* Фестиваль игр и турнир

## **МОДУЛЬ 7. «СОЗДАНИЕ ВИДЕОРОЛИКА, НАПРАВЛЕННОГО НА ПОПУЛЯРИЗАЦИЮ КЛАСТЕРНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА». МЕДИАИНДУСТРИЯ**

Тема 1. «Подбор материалов для видеоролика»

Теория: Знакомство с деятельностью кластеров ЦДТ

Практика: Подборка материала для ролика.

Тема 2 .«Основы создания медиапродукта».

Теория: Понятие медиапродукта, как конечного результата медиатворческой деятельности.

Знакомство с основными этапами работы над фильмом. Поиск идеи фильма. Распределение ролей. Сценарный план. Раскадровка. Подготовительная работа по организации съёмочного процесса.

Практика: Работа в видео редакторе Pinnacle Studio 20.

Тема 3. «Создаем фильм – развиваем речь».

Теория: Что значит красиво говорить? Слова – паразиты.

Практика: Артикуляционная гимнастика. Речевое дыхание.

*Упражнения для развития дикции. Работа со скороговорками и чистоговорками.*

Тема 4.«Создание медиапродукта».

Практика: Монтаж фильма из видеофрагментов в соответствии со сценарием. Съёмочный процесс.

*Защита проекта*

*Проектными продуктами будут: короткометражные фильмы по различным видам деятельности ЦДТ - «Робототехника», «Электроника», «3д-моделирование», «Фото-школа», «Мода и дизайн», «Туризм» и т.д.*

## **МОДУЛЬ 8. «МОДА ИЗ коМОДА». ФЕШИННИНДУСТРИЯ.**

Тема 1. Вводное занятие.

Теория: Определение цели и задач проекта. Распределение ролей, планирование.

Практика: Подбор материалов и техники исполнения

Тема 2. Проектирование и моделирование.

Теория: Составление коллекций одежды различных стилей. Различные способы сочетания предметов гардероба и цветовых комбинаций. Значение аксессуаров при составлении коллекции.

Практика: Зарисовка эскизы моделей разных стилей. Составление коллекции по эскизам. Прорисовкой декоративных отделок

Тема 3. Работа над сценическим образом.

Теория Основы актёрского мастерства

Практика. Эскизирование, сценодвижение, дефиле.

Тема 4. Искусство создания стиля.

Теория: Порядок выполнения макияжа: нанесение основы, нанесение румян и корректирующей пудры, макияж глаз, макияж губ. Технология выполнения сложного макияжа. Приемы моделирования лица.

Практика: Макияж, грим, визаж, парикмахерское искусство.

*Защита проекта*

*Проектными продуктами будут: «Рисованные картинки», «Цветочные принты» «Нежные тона», «История костюма», «Одежда для кукол», «Авангард», «Народные мотивы» и т.д.*

### **1.3.3 ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

Предполагается, что посредством решения детьми открытых образовательных задач, взаимодействия в малых группах, участия в досуговых и спортивных мероприятиях, будут обеспечены условия для формирования следующих компетенций:

– *аналитическая компетенция:* способность составить системное и адекватное представление о ситуации на основе фактов, с использованием определенных методов анализа; способность ориентироваться в моменте и подбирать наилучшие методы действия;

- *проектная компетенция*: способность вообразить себе необходимые изменения и новое качество жизни; подобрать способы, благодаря которым эти образы могут стать реальностью; организовать свои действия так, чтобы желаемые образы воплотились;
- *компетенция самоорганизации и соорганизации*, в том числе способность удерживать свои цели и мобилизовать ресурсы для их достижения, управлять своим временем, объединять людей и организовывать их на общее продуктивное действие;
- *коммуникативная компетенция*: способность найти единомышленников и привлечь их к своему делу; способность заинтересовать нейтральных людей; способность убедить тех, у кого есть важные ресурсы, выделить их для своего проекта;
- *креативная компетенция*: способность найти действительно нестандартные и эффективные решения, не копируя их ни у кого, но «выводя из стоящих задач»; способность предлагать точные, системные, индивидуальные, необычные, проработанные версии.

## II. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

### 2.1 КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК (см. Приложение 1)

### 2.2 УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Помещение, отводимое для занятий детского объединения, должно соответствовать санитарно-гигиеническим требованиям СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей», утвержденные постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 г. № 41, должно быть сухим, светлым, с естественным доступом воздуха для проветривания.

Для обеспечения нормальных условий работы площадь помещения для детского объединения должна быть не менее 2,5 м на человека. Эта норма отвечает санитарно-гигиеническим требованиям. Для проветривания предусматривают форточки.

Обеспечение учебно-материальной базой для реализации мероприятий программы, осуществляется образовательным учреждением, в объеме, предусмотренном требованиями к оснащению образовательного процесса в соответствии с содержательным наполнением учебных предметов

#### Ресурсное обеспечение

Для решения поставленных педагогических задач необходим разнообразный дидактический материал и технические средства обучения.

В их числе:

- оргтехника (компьютер, сканер, принтер, проектор, экран, 3D принтер);
- методические рекомендации по разработке проектов;
- программное обеспечение:- Sculptris (3D), Tinkercad (3D онлайн);
- учебная литература;
- методические разработки мероприятий, практических занятий;
- мультимедийные средства обучения;
- канцелярские принадлежности.

дидактический, раздаточный и демонстрационный материал:

- разработки технологии проведения мероприятий;
- видеоматериалы;
- спортивное и туристическое снаряжение.

## 2.3 ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ/КОНТРОЛЯ

В процессе обучения осуществляется контроль за уровнем знаний и умений учащихся.

### Формы диагностики результатов:

- Наблюдение; демонстрация навыка;
- Тестирование (анкетирование);
- Самостоятельная работа, эссе;
- Доклад, творческий отчет;
- Конкурс, соревнования.

Форма итоговой аттестации - защита проекта.

Система мониторинга разработана по видам деятельности.

Результаты заносятся в сводную таблицу результатов обучения.

Система оценки и фиксирования результатов

Модуль	Содержание	Методы/формы контроля	Баллы/кол-во обучающихся		
			0	1	2
Артииндустрия	Показ миниатюры	Итоговая аттестация			
Биоиндустрия	Викторина «Химия и Я»	Итоговая аттестация			
Геоиндустрия	Поход	Итоговая аттестация			
Индустрія промисленного дизайна	Кейс - проект	Итоговая аттестация			
Техноиндустрия	«Инженерные каникулы» - форум	Итоговая аттестация			
Спортивная индустрия	Создание журнала	Итоговая аттестация			
Медиаиндустрия	Создание фильма	Итоговый просмотр			
Фешининдустрия	Показ мод	Итоговая аттестация			

## 2.4 ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

### МОДУЛЬ 1. «ТЕАТР МИНИАТЮР» АРТИНДУСТРИЯ.

Критерий	Баллы
Воображение и вера в сценический вымысел	0 баллов – Учащийся не может представить себя воображаемым героем, не может отгадать в кого превратились другие.
	1 балл – Учащийся представляет себя воображаемым героем, придумывает действия в предлагаемых обстоятельствах, но не может согласованно действовать с партнером.
	2 балла – Учащийся представляет себя воображаемым героем, придумывает действия в предлагаемых обстоятельствах, согласованно действует с партнером в воображаемых обстоятельствах.
Создание образа, используя характер и настроение музыкальных произведений	0 баллов – Учащийся не понимает характер музыкального произведения, не представляет как можно изобразить заданный персонаж.
	1 балл – Учащийся представляет персонаж, но не в характере и настроении заданного музыкального произведения.

	2 балла – Учащийся четко улавливает характер музыкального произведения и изображает заданный персонаж в соответствии с музыкой.
--	---

### МОДУЛЬ 2. «ХИМИЧЕСКИЙ КАЛЕЙДОСКОП» БИОИНДУСТРИЯ.

Критерий	Баллы
Эффективность решения <i>(достигнуто ли требуемое в задаче)</i>	0 баллов – удовлетворительное владение теоретической информацией по темам, неумение пользоваться литературой при подготовке вопросов викторины, пассивное участие в работе.
	1 балл – достаточно хорошее владение теоретической информацией по темам, умение систематизировать и подбирать необходимую литературу , активное участие в составлении викторины
	2 балла – свободное владение теоретической информацией по курсу, умение анализировать литературные источники и данные исследований и опросов, выявлять причины, подбирать методы исследования, активно принимать участие в составлении вопросов викторины, применять полученную информацию на практике.

### МОДУЛЬ 3. «КАНИКУЛЫ БЕЗ ГАДЖЕТОВ» ГЕОИНДУСТРИЯ.

Критерий	Баллы
Палатка	0 баллов – учащийся знает, что такое палатка, но не имеет практических навыков по установке и выбору места.
	1 балл – учащийся знает виды и типы палаток, устанавливает и выбирает место для палатки с помощью педагога, может самостоятельно разместить в ней вещи.
	2 балла – учащийся знает виды и типы палаток, умеет правильно и самостоятельно выбрать место для установки палатки, умеет устанавливать и размещать в ней вещи..
Костер	0 баллов – учащийся имеет бытовой уровень по разведению костра и выбору места, не имеет практических навыков по способам разжигания костров при различных погодных условиях.
	1 балл – учащийся с помощью педагога может развести и оборудовать костер, соблюдает технику безопасности, знает типы костров, обеспечивает эколого-обоснованное обращение с <u>поверхностным почвенно-травяным покровом</u> .
	2 балла – учащийся знает технологию оборудования костра, соблюдает технику безопасности, знает типы костров и способы разжигания при различных погодных условиях, обеспечивает эколого-обоснованное обращение с <u>поверхностным почвенно-травяным покровом</u> , предусматривает комфортность и безопасность.
Еда	0 баллов – учащийся не умеет готовить пищу в походных условиях
	1 балл – учащийся умеет составить раскладку продуктов, может продумать меню в зависимости от сложности похода, но не может самостоятельно приготовить пищу,

	2 балла – учащийся умеет составить раскладку продуктов, может продумать меню в зависимости от сложности похода, самостоятельно может приготовить пищу для себя и других участников в условиях нецивилизованного быта.
Умение составить отчет о походе	0 баллов – учащийся не может выполнить отчет
	1 балл – учащийся выполняет отчет с помощью педагога
	2 балла – учащийся знает и может самостоятельно составить отчет о походе.

#### **МОДУЛЬ 4 – «ОБЪЕКТ ИЗ БУДУЩЕГО». ИНДУСТРИЯ ПРОМЫШЛЕННОГО ДИЗАЙНА.**

Критерий	Баллы
Эффективность решения	0 баллов – по решению не ясно как можно достигнуть искомого результата;
	1 балл – в целом ход решения понятен, но некоторые моменты решения не продуманы или нечетко объяснены;
	2 балла – предложенное решение позволяет четко понять, как достигнуть результата.
Оптимальность	0 баллов – решение слишком громоздкое; использование многих приемов не оправдано;
	1 балл – решение оптимально, но некоторые моменты процесса решения можно значительно упростить;
	2 балла – в решении использован тот или иной метод, благодаря которому получилось достаточно емкое, четкое и оптимальное «красивое решение».
Оригинальность	0 баллов – решение стандартное, часто встречается;
	1 балл – решение встречается редко;
	2 балла – решение оригинальное.
Разработанность	0 баллов – не описан или непонятен ход решения;
	1 балл – решение описано на уровне идей, которые возможно довести до разумного конца;
	2 балла – четко и грамотно описано решение и обоснованы все действия.

#### **МОДУЛЬ 5. «ИНЖЕНЕРНЫЕ КАНИКУЛЫ». ТЕХНОИНДУСТРИЯ.**

Критерий	Баллы
Эффективность решения	0 баллов – по решению не ясно как можно достигнуть искомого результата.
	1 балл – в целом ход решения понятен, но некоторые моменты решения не продуманы или нечетко объяснены.
	2 балла – предложенное решение позволяет четко понять, как достигнуть результата.
Оптимальность	0 баллов – решение слишком громоздкое; использование многих приемов не оправдано;
	1 балл – решение оптимально, но некоторые моменты процесса решения можно значительно упростить;
	2 балла – в решении использован тот или иной метод, благодаря которому получилось достаточно емкое, четкое и оптимальное «красивое решение».

Оригинальность	0 баллов – решение стандартное, часто встречается;
	1 балл – решение встречается редко;
	2 балла – решение оригинальное.
Разработанность	0 баллов – не описан или непонятен ход решения;
	1 балл – решение описано на уровне идей, которые возможно довести до разумного конца;
	2 балла – четко и грамотно описано решение и обоснованы все действия.

#### **МОДУЛЬ 6. «ИГРЫ НАРОДОВ МИРА» СПОРТИНДУСТРИЯ.**

Критерий	Баллы
Экстренные службы	0 баллов – Набрал в конкурсе 1-3 баллов
	1 балл – Набрал в конкурсе 5-7 баллов
	2 балла – Набрал в конкурсе 8-10 баллов
Криптография. Наука на страже информационной безопасности.	0 баллов – выполнил 1 задание квеста
	1 балл – выполнил 2 задания квеста
	2 балла – выполнил 3 задания квеста
День самообороны без оружия	0 баллов – проиграл сопернику
	1 балл – ничья
	2 балла – победил соперника
Выпуск периодического журнала «На страже безопасности»	0 баллов – не смог подготовить статью для журнала
	1 балл – подготовил статью для журнала с помощью педагога
	2 балла – самостоятельно подготовил статью

#### **МОДУЛЬ 7. «СОЗДАНИЕ ВИДЕОРОЛИКА, НАПРАВЛЕННОГО НА ПОПУЛЯРИЗАЦИЮ КЛАСТЕРНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА». МЕДИАИНДУСТРИЯ.**

Критерий	Баллы
Словарная работа	Постановка сценической речи
	0 баллов – 10-29 % правильное произношение слов
	1 балл – 30-59 % правильное произношение слов
Работа над дикцией (по скороговоркам):	2 балла – 60-100 % правильное произношение слов
	0 баллов – нечеткое произнесение скороговорки, нарушение орфоэпических норм
	1 балл – заминки в речи, нарушение согласных звуков.
Озвучка фильма	2 балла четкое произнесение скороговорки на низком, среднем, высоком тонах голоса.
	0 баллов – логические ошибки (3-4), грамматические ошибки (3-4), речевые ошибки (4-5), орфоэпические (3-5), нарушение дикции
	1 балл – наличие речевых и орфоэпических ошибок (2 - 4), логические ошибки (1-2), нарушение грамматических норм в построении речи (1-2), орфоэпические ошибки в произнесении речи (2-3)
	2 балла – четкое произнесение речи, соответствие теме, соблюдение орфоэпических, грамматических, речевых норм языка, наличие этикетных формул в начале и в конце выступления, отсутствие логических ошибок
	Кинопроизводств

Уровни знаний по направлениям кинопроизводства	0 баллов – нечеткое представление о процессе создания видео продукции; не знаком с этапами создания видеопродукции, не имеет представление о видеотехнике и видеомонтажной работе, 1 балл – общее представление о том, как создаётся экранный продукт; знаком с этапами создания экранного продукта в общих чертах имеет представление о видеотехнике и видеомонтажной работе, имеет минимальный опыт в работе с ними. 2 балла - сформированное представление о процессе создания экранного произведения; знает этапы создания видеопродукта, владеет навыками работы с видеотехникой.
--	---

### **МОДУЛЬ 8. «МОДА ИЗ коМОДА» ФЕШИННДУСТРИЯ.**

Критерий	Баллы
Художественная и эстетическая зрелищность модели	0 баллов – по решению не ясно как можно достигнуть искомого результата;
	1 балл – в целом ход решения понятен, но некоторые моменты решения не продуманы или нечетко объяснены;
	2 балла – предложенное решение позволяет четко понять, как достигнуть результата.
Оригинальность и уникальность представленной работы	0 баллов – решение стандартное, часто встречается;
	1 балл – решение встречается редко;
	2 балла – решение оригинальное.
Качество исполнения	1 балл – качество не представлено, низкая степень соответствия
	2 балла – качество представлено незначительно, средняя степень
	3 балл – качество выражено, полностью соответствует

## **2.5 МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ**

### **МОДУЛЬ 1. «ТЕАТР МИНИАТЮР» АРТИНДУСТРИЯ.**

Основные методы и формы реализации программы.

Вербальные: инструктаж; объяснение; беседа; анализ; самоанализ.

Невербальные: интонации; мимика; жест; поза.

Практические: игра, творческая импровизация, этюд, речевая гимнастика, упражнение, актёрский тренинг, самоконтроль, взаимоконтроль.

Формы занятий: традиционное занятие; тренинг; репетиция; концерт; спектакль.

### **МОДУЛЬ 2. «ХИМИЧЕСКИЙ КАЛЕЙДОСКОП» БИОИНДУСТРИЯ.**

Методы обучения: словесный - беседа, анализ текста, объяснение, рассказ, работа с книгой, наглядный – демонстрация картин, видеоматериалов, иллюстраций, показ (исполнение) педагогом, работа по образцу; практический – наблюдение, практические задания, упражнения, метод проблемного обучения – поисковые или эвристические методы, методы проектного обучения, исследовательские методы.

### **МОДУЛЬ 3. «КАНИКУЛЫ БЕЗ ГАДЖЕТОВ» ГЕОИНДУСТРИЯ.**

Условием эффективности образовательного процесса является использование современных форм и методов обучения: объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, частично-поисковый, практический.

Нетрадиционные формы работы: мозговой штурм, дискуссия, исполнение песен.

Используемые технологии: личностно-ориентированная, технология обучения в сотрудничестве, групповые технологии, исследовательского (проблемного) обучения.

## **МОДУЛЬ 4 – «ОБЪЕКТ ИЗ БУДУЩЕГО». ИНДУСТРИЯ ПРОМЫШЛЕННОГО ДИЗАЙНА.**

Методы обучения:

1. По источнику передач и восприятию информации:

а) словесный: рассказ, беседа, объяснение, инструктаж;

б) наглядный: использование в работе иллюстраций, фотографий, готовых изделий, мультимедийных презентаций;

в) практический: применяется для закрепления приобретенных знаний на практике;  
г) проверка результатов обучения:

– в устной форме: с целью повторения и закрепления полученного материала;

– в практической форме: тестирование, выполнение практической работы, для выявления приобретенных знаний.

2. По дидактическим задачам:

а) приобретаются знания через сообщение информации и передачу личного опыта педагога;

б) формируются умения и навыки через выполнение практических заданий;

в) применяются знания через выполнение проектной работы;

г) творческая деятельность: создание собственных изделий на основе традиционных образцов, демонстрация проектных работ на выставках.

3. По характеру деятельности:

а) объяснительно-иллюстративный: рассказ, беседа, инструктаж, показ готовых изделий, альбомов, иллюстраций, мультимедийных презентаций;

б) репродуктивный: для приобретения необходимых умений и навыков ученики повторяют за педагогом;

в) частично-поисковый: ребенок может внести изменения в определенном изделии (форму, материал, цветовую гамму...);

г) проектный: учащиеся выполняют изделие по принципу инженерного проектирования.

Формы обучения: учебное занятие.

## **МОДУЛЬ 5. «ИНЖЕНЕРНЫЕ КАНИКУЛЫ». ТЕХНОИНДУСТРИЯ.**

Учитывая возрастную категорию обучающихся, особенности в общении, педагоги определяют методы обучения:

Методы, в основе которых лежит способ организации занятия:)

– словесный(устное изложение, беседа, рассказ, лекция и т.д.)| наглядный(показ видео и мультимедийных материалов, иллюстраций, наблюдение, показ и др.);

– практический (деятельность по образцу, самостоятельный поиск др.).

Методы, в основе которых лежит уровень деятельности обучающихся:

– объяснительно-иллюстративный–дети воспринимают и усваивают готовую информацию;

– репродуктивный–обучающиеся воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности;

– частично-поисковый–участие детей в коллективном поиске, решение поставленной задачи совместно с педагогом.

Методы, в основе которых лежит форма организации деятельности обучающихся на занятиях:

– фронтальный – одновременная работа со всеми обучающимися;

– индивидуально-фронтальный – чередование индивидуальных и фронтальных форм работы;

– групповой - организация работы в группах.

## **МОДУЛЬ 6. «ИГРЫ НАРОДОВ МИРА» СПОРТИНДУСТРИЯ.**

Для реализации программы сформирован учебно-методический комплекс, который постоянно пополняется.

Учебно-методический комплекс имеет следующие разделы и включает следующие материалы:

Методические материалы для педагога.

Методические рекомендации, конспекты занятий, сценарии мероприятий, памятки:

1. Комплексы оздоровительно-профилактических упражнений, предотвращающих и снижающих утомление обучающихся (для младшего школьного возраста).

2. Диагностический инструментарий:

Протокол наблюдения в ходе диагностической игры.

Критерии оценки творческого продукта (самостоятельно изготовленная игра)

3. Организационно-методические материалы:

Электронные ресурсы: <https://www.pravilaigr.ru/igrmir.php>

<http://pedagogic.ru/books/item/f00/s00/z0000019/>

## **МОДУЛЬ 7. «СОЗДАНИЕ ВИДЕОРОЛИКА, НАПРАВЛЕННОГО НА ПОПУЛЯРИЗАЦИЮ КЛАСТЕРНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА». МЕДИАИНДУСТРИЯ.**

Особенностью методики проведения занятий является объединение теоретической и практической части. Порядок работы при этом может быть различным. На некоторых занятиях руководитель избирает дедуктивно-индуктивный путь, когда учащиеся сначала прослушивают доклад-сообщение о каком-либо из газетных жанров, затем анализируют печатные работы, связанные с изучаемой темой. Другие занятия, напротив, могут быть построены на основе индуктивно-дедуктивного способа. В этом случае проводятся практические занятия, на которых анализируются соответствующие газетные публикации, а затем изучается теоретический материал

## **МОДУЛЬ 8. «МОДА ИЗ коМОДА» ФЕШИНИНДУСТРИЯ.**

При организации работы модуля используется дидактический материал. Он включает в себя образцы изделий, выполненные педагогом и учащимися, рисунки, открытки и эскизы, специальную и дополнительную литературу, фотографии детских работ и профессиональных работ, разработку отдельных тематических занятий, презентации и видеоролики.

## **СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ**

### **МОДУЛЬ 1. «ТЕАТР МИНИАТЮР» АРТИНДУСТРИЯ.**

#### *Литература для педагога*

- Асеев Б.Н. Русский драматический театр ХУП-ХУШ веков. – М.: Искусство, 1958. – 413.
- Анисимов А.В. Театры Москвы: время и архитектура. – М.: Московский рабочий, 1984.
- Бахтин М.М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура Средневековья и Ренессанса. – М.: Художественная литература, 1990.
- Генералова И.А. Театр. Авангард – М., 1997. – 159 с.
- Евгений Вахтангов. Сб. под ред. Л.Д. Вендронской, Г.П. Каптеревой. – М.: ВТО, 1984.
- Ершова А.П., Букатов В.М. Актерская грамота - подросткам. – МОЦМЭВ «Глаголь», Ивантеевка, 1994. – 159 с.

#### *Литература для детей*

- Булгаков М. Жизнь господина де Мольера. – М.: Молодая гвардия, 1991. – 221 с.
- Иллюстрированная история мирового театра / Под ред. Джона Рассела Брауна. Перевод с английского. – М.: БММ АО, 1999. – 582 с.
- Фрэзер Д.Д. Золотая ветвь. – М.: Полит, лит-ра, 1986.
- Чернова А. Все краски миракроме желтой. – М.: Искусство, 1987. – 220 с.

### **МОДУЛЬ 2. «ХИМИЧЕСКИЙ КАЛЕЙДОСКОП» БИОИНДУСТРИЯ.**

#### *Литература для педагога*

- Габриелян О.С., Остроумов И.Г., Карцова А.А. Органическая химия 10 класс. – М., Дрофа, 2005.
- Казьмин В.Д. Курение, мы и наше потомство. – М.: Сов. Россия, 1989.
- Пичугина Г.В. Повторяем химию на примерах и повседневной жизни. Сборник заданий для старшеклассников и абитуриентов с ответами и решениями. – М.:АРКТИ, 1999.
- Пичугина Г.В. Химия и повседневная жизнь человека. – М.: Дрофа, 2004.
- Яковишин Л.А. Химические опыты с жевательной резинкой // Химия в школе. – № 10. – С. 62-65.

#### *Литература для детей*

- Балаев И.И. Домашний эксперимент по химии. – М.: Просвещение 1977.
- Воскресенский П.И., Неймарк А.М. Основы химического анализа. – М.: Просвещение, 1972.
- Леенсон И.А. Занимательная химия. – М.: РОСМЭН, 1999.
- Хомченко Г.П., Севастьянова К.И. Практические работы по неорганической химии. – М.: Просвещение 1976.

### **МОДУЛЬ 3. «КАНИКУЛЫ БЕЗ ГАДЖЕТОВ» ГЕОИНДУСТРИЯ.**

#### *Литература для педагога*

- Антушина, Н.М. Многоликая Арктика / Наталия Антушина // Современная Европа, 2013. – № 2. – С. 34-46.
- Бородин, К.А. Формирование рационального природопользования при освоении морских нефтяных месторождений в Арктике / К. А. Бородин, В. А. Скрипниченко // Вестник Северного (Арктического) федерального университета. Серия: Гуманитарные и социальные науки, 2014. – № 5. – С. 116-124.

Буйлова Л.Н. Современные подходы к разработке дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ [Текст] / Л. Н. Буйлова // Молодой ученый, 2015. – №15. – С. 567-572.

Васильев, В.В. Методология комплексного природохозяйственного районирования северных территорий и российской Арктики / В.В. Васильев, В.С. Селин; Рос.акад. наук, Кол. науч. центр, Ин-т эконом. проблем им. Г.П. Лузина. – Апатиты: [ИЭП КНЦ РАН], 2013. – 260 с.

#### *Литература для детей*

Беляев, Д.П. Архипелаги акватории Баренцева моря: история освоения и изучения (вторая половина XIX – первая треть XX вв.) / Д.П. Беляев; Мурман. гос. пед. ун-т. – Мурманск: МГПУ, 2010. – 163 с.

Беляев, Д.П. Очерки по истории изучения и освоения Арктики: учебное пособие / Д. П. Беляев; М-во образования и науки Рос. Федерации, Мурм. гос. гуманитар. ун-т. – Мурманск, 2013. – 107 с.

Боякова, С.И. Освоение Арктики и народы Северо-Востока Азии: (XIX в. – 1917 г.) / С.И. Боякова. – Новосибирск: Наука, 2001. – 155 с.

Боярский, В.И. Летопись географических открытий в Арктике / В. И. Боярский // География и экология в школе XXI века, 2013. – № 9. – С. 8–17.

Булатов, В.Н. Русский Север. Кн. 4. Свет Полярной звезды (XVIII – XIX вв.); М-во образования РФ. — Архангельск: ПГУ, 2002. – 272 с.: ил.

### **МОДУЛЬ 4. «ОБЪЕКТ ИЗ БУДУЩЕГО». ИНДУСТРИЯ ПРОМЫШЛЕННОГО ДИЗАЙНА.**

#### *Литература для педагога*

Комиссаров Ю.А., Бабокин Г.И. Общая электротехника и электроника. Конструируем роботов на LEGO. LEGO Гаджеты. Полный гид по строительству необычных механизмов Килби Т., Дроны с нуля: пер с англ. / Т. Килби. – СПб.: БХВ-Петербург, 2016.

#### *Литература для детей*

Ботвинников А., Виноградов В., Вышнепольский И. Графические изображения. Урок Lego WeDo 1.0. Знакомство с конической передачей. LEGO Удивительные машины. Робототехника для детей и родителей, 3-е издание. С.А. Филиппов. – СПб: Наука, 2013.

### **МОДУЛЬ 5. «ИНЖЕНЕРНЫЕ КАНИКУЛЫ». ТЕХНОИНДУСТРИЯ.**

#### *Литература для педагога*

Комиссаров Ю.А., Бабокин Г.И. Общая электротехника и электроника. Конструируем роботов на LEGO. LEGO Гаджеты. Полный гид по строительству необычных механизмов. Килби Т, Дроны с нуля: пер с англ/ Т.Килби. – СПб.: БХВ-Петербург, 2016.

#### *Литература для детей*

Ботвинников А., Виноградов В., Вышнепольский И. Графические изображения. Урок Lego WeDo 1.0. Знакомство с конической передачей. LEGO Удивительные машины. Робототехника для детей и родителей, 3-е издание. С.А. Филиппов. – СПб: Наука, 2013.

### **МОДУЛЬ 6. «ИГРЫ НАРОДОВ МИРА» СПОРТИНДУСТРИЯ.**

#### *Литература для педагога*

Популярная энциклопедия «Игры народов мира»

Игры народов мира. – Москва: Мир, 2002. – 352 с.

### *Литература для детей*

Кенеман А.В. Детские подвижные игры народов СССР.

## **МОДУЛЬ 7. «СОЗДАНИЕ ВИДЕОРОЛИКА, НАПРАВЛЕННОГО НА ПОПУЛЯРИЗАЦИЮ КЛАСТЕРНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА». МЕДИАИНДУСТРИЯ.**

### *Литература для педагога*

Аналитические жанры газеты: Хрестоматия. – М.: Изд-во. МГУ, 1989, 236 с.

Богомолова Н.Н. Социальная психология печати, радио и телевидения / Н. Богомолова. – М.: Изд-во. МГУ, 1991. – 125 с.

### *Литература для детей*

Богомолова Н.Н. Социальная психология печати, радио и телевидения. / Н. Богомолова. – М.: Изд-во. МГУ, 1991. – 125 с.

Информационные жанры газетной публицистики: Хрестоматия. – М.: Изд-во. МГУ, 1986, 295 с.

### **ИНТЕРНЕТ-ресурсы**

<http://www.mediasprut.ru/media/media.shtml><http://journalism.narod.ru/><http://yojo.ru/http://al-dedov.narod.ru/proryv/posobie.htm><http://flashka.ucoz.com/publ/1-1-0-17>

## **МОДУЛЬ 8 – «МОДА ИЗ коМОДА» ФЕШИНИНДУСТРИЯ**

### *Литература для педагога*

Андреева А.Ю., Богомолов Г.И. История костюма. Эпоха. Стиль. Мода. – СПб: Паритет, 2005.

Андреева И.А. Популярная энциклопедия рукоделия. – М.: Вагриус, 2000.

Бердник Т.О. Моделирование и художественное оформление одежды. – Ростов-на-Дону: Феникс, 2001.

Демидова И. Ваш гардероб – стиль – имидж. – Минск: 2000.

Дмитрева Н.А. Загадки мира моды: очерки о культуре моды. – Донецк: Сталкер, 2006.

Дудникова Г.П. История костюма, серия «Учебники XXI века». – Ростов-на-Дону: Феникс, 2001.

Ерзенкова Н.В. Украшение и дополнение к одежде. – Минск: Современное слово, 2001.

### *Литература для детей*

Бердник Т.О. Как стать модельером. – Ростов-на-Дону: Феникс, 2000.

Дудникова Г.П. История костюма, серия «Учебники XXI века». – Ростов-на-Дону: Феникс, 2001.

Орлова Л.В. Азбука моды. – М: Просвещение, 1992.

**Календарно-учебный график на 2020-2021 учебный год**

<b>№ п/п</b>	<b>Дата</b>	<b>Кол- во часов</b>	<b>Тема занятия</b>	<b>Место проведения</b>	<b>Форма контроля</b>
<b>ГРУППА 1 – «ТЕАТР МИНИАТЮР» АРТИНДУСТРИЯ.</b>					
1	Согласно учебному графику школ города	4	Мизансценирование. Беседа «Композиция сценического пространства». Создание массовых этюдов по теме будущей миниатюры.	ЦДТ «Хибины»	Беседа, краткая самостоятельная работа
2		4	Массовые этюды. Особенности постановки. Беседа: Ракурсы. Репетиционная работа. Эпизоды.	ЦДТ «Хибины»	Репетиция
3		4	Отделочная репетиция. Совершенствование массовых этюдов. Работа над речью. Беседа: Оценка факта.	ЦДТ «Хибины»	Репетиция
4		4	Сводная репетиция. Репетиция эпизода. Закрепление массовых этюдов.	ЦДТ «Хибины»	Репетиция
5		2	Показ миниатюры.	ЦДТ «Хибины»	Итоговая аттестация
<b>ГРУППА 2 – «ХИМИЧЕСКИЙ КАЛЕЙДОСКОП» БИОИНДУСТРИЯ.</b>					
6	Согласно учебному графику школ города	2	Кристаллизация и разделение жидкостей разной плотности и растворимости.	КЮТ	Краткая самостоятельная работа
7		2	Получение почвенной вытяжки из почвы комнатных растений и определение PH-среды универсальным индикатором.	КЮТ	Краткая самостоятельная работа
8		2	Этимология и Ботаническое описание Geranium sylvaticum L.	КЮТ	Краткая самостоятельная работа
9		2	Разработка викторины «Химия и Я». Составление кроссворда «Моя фамилия и периодическая система».	КЮТ	Самостоятельная работа
10		1	Правила проведение викторины, критерии оценивания. Итоговая аттестация по модулю – викторина «Химия и Я».	КЮТ	Итоговая аттестация
11		2	Правила охраны труда и техники безопасности. Способы сепарации.	КЮТ	Беседа, краткая самостоятельная работа

12		2	Фильтрование.	КЮТ	Краткая самостоятельная работа
13		2	Получение спиртовой вытяжки хлорофилла из комнатных растений.	КЮТ	Краткая самостоятельная работа
14		2	Периодическая система химических элементов (таблица Менделеева) - история открытия. Структура: Группы, Периоды и Блоки. Другие периодические закономерности. Составление таблицы разделения смесей.	КЮТ	Самостоятельная работа
15		1	Правила проведения викторины, критерии оценивания. Итоговая аттестация по модулю – викторина «Химия и Я».	КЮТ	Итоговая аттестация

**ГРУППА 3 – «КАНИКУЛЫ БЕЗ ГАДЖЕТОВ» ГЕОИНДУСТРИЯ.**

16	Согласно учебному графику школ города	4	Водное занятие. Техника безопасности. Личное и групповое снаряжение для экспедиции.	КЮТ	Беседа, наблюдение
17		4	Передвижение по ненаселенной местности в различных природных условиях.	КЮТ	Самостоятельная работа
18		4	Мероприятий по краеведению и основам выживания в экстремальных условиях природы.	КЮТ	Самостоятельная работа
19		4	Уход за туристическим снаряжением.	КЮТ	Практическая работа
20		2	Отчет о походе.	КЮТ	Итоговая аттестация

**ГРУППА 4 – «ОБЪЕКТ ИЗ БУДУЩЕГО». ИНДУСТРИЯ ПРОМЫШЛЕННОГО ДИЗАЙНА.**

21	Согласно учебному графику школ города	4	Введение в промышленный дизайн.	КЮТ	Беседа, опрос
22		4	Кейс № 1 «Объект из будущего».	КЮТ	Самостоятельная практическая работа
23		4	Кейс № 2 «Урок рисования».	КЮТ	Самостоятельная практическая работа
24		4	Кейс № 3 «Актуальный объект».	КЮТ	Самостоятельная практическая работа
25		2	Защита проекта.	КЮТ	Итоговая аттестация

<b>ГРУППА 5 – «ИНЖЕНЕРНЫЕ КАНИКУЛЫ». ТЕХНОИНДУСТРИЯ.</b>					
26	Согласно учебному графику школ города	4	Алгоритм «щепочка команд».	КЮТ	Самостоятельная практическая работа
27		4	Основы программирования WeDO 1.0.	КЮТ	Самостоятельная практическая работа
28		4	Графическая грамота.	КЮТ	Самостоятельная практическая работа
29		4	Конструирование «Виды соединений».	КЮТ	Самостоятельная практическая работа
30		2	Форум «Инженерные каникулы».	КЮТ	Итоговая аттестация
<b>ГРУППА 6 – «ИГРЫ НАРОДОВ МИРА» СПОРТИНДУСТРИЯ.</b>					
31	Согласно учебному графику школ города	4	Игры народов России.	ЦДТ «Хибины»	Соревнование
32		4	Игры народов Европы.	ЦДТ «Хибины»	Соревнование
33		4	Игры Восточной Азии.	ЦДТ «Хибины»	Соревнование
34		4	Собирательное происхождение игр.	ЦДТ «Хибины»	Турнир
35		2	Фестиваль игр.	ЦДТ «Хибины»	Итоговая аттестация
<b>ГРУППА 7 – «СОЗДАНИЕ ВИДЕОРОЛИКА, НАПРАВЛЕННОГО НА ПОПУЛЯРИЗАЦИЮ КЛАСТЕРНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА». МЕДИАИНДУСТРИЯ.</b>					
36	Согласно учебному графику школ города	4	Подбор материалов для видеоролика.	КЮТ	Беседа, наблюдение
37		4	Основы создания медиапродукта.	КЮТ	Самостоятельная практическая работа
38		4	Создаем фильм – развиваем речь.	КЮТ	Самостоятельная практическая работа
39		4	Создание медиапродукта.	КЮТ	Самостоятельная практическая работа
40		2	Защита проекта.	КЮТ	Итоговая аттестация

ГРУППА 8 – «МОДА ИЗ коМОДА» ФЕШИНИНДУСТРИЯ.					
41	Согласно учебному графику школ города	4	Вводное занятие. Подбор материалов, выбор техники исполнения.	ЦДТ «Хибины»	Самостоятельная практическая работа
42		4	Проектирование и моделирование.	ЦДТ «Хибины»	Самостоятельная практическая работа
43		4	Работа над сценическим образом.	ЦДТ «Хибины»	Самостоятельная практическая работа
44		4	Искусство создания стиля.	ЦДТ «Хибины»	Самостоятельная практическая работа
45		2	Защита проекта. Показ мод.	ЦДТ «Хибины»	Итоговая аттестация
<b>Итого часов</b>		<b>144</b>			

## **Подборка игр для модуля 6 – Игры народов мира. Спортивно-игровые**

### **Русская народная игра: Филин и птишки**

Перед началом игры дети выбирают для себя названия тех птиц, голосу которых они смогут подражать. Например, голубь, ворона, галка, воробей, синица, гусь, утка, журавль и др.

Играющие выбирают филина. Он уходит в свое гнездо, а играющие тихо, чтобы не услышал филин, придумывают, какими птицами они будут в игре. Птицы летают, кричат, останавливаются и приседают. Каждый игрок подражает крику и движениям той птицы, которую он выбрал.

На сигнал «Филин!» все птицы стараются быстрее занять место в своем доме. Если филин успеет кого-то поймать, то он должен угадать, что это за птица. Только верно названная птица становится филином.

Правила игры. Дома птиц и дом филина нужно располагать на возвышении. Птицы улетают в гнездо по сигналу или как только филин поймает одну из них.

### **Русская народная игра: Пчелки и ласточка**

Играющие - пчелы - летают по поляне и напевают:

Пчелки летают, Медок собирают! Зум, зум, зум! Зум, зум, зум!

Ласточка сидит в своем гнезде и слушает их песенку. По окончании песни ласточка говорит: «Ласточка встанет, пчелку поймет». С последним словом она вылетает из гнезда и ловит пчел. Пойманный играющий становится ласточкой, игра повторяется.

Правила игры. Пчелам следует летать по всей площадке. Гнездо ласточки должно быть на возвышении.

### **Русская народная игра: Посигутки**

Играющие распределяются на две команды по жребию, одна из них - водящая. Игроки этой команды образуют пары, которые встают коридором друг к другу лицом на расстоянии 1-2 м одна пара от другой. Затем дети также попарно садятся на траву, ноги выпрямляют, ступнями касаются друг друга. Играющие другой партии встают гуськом и стараются как можно быстрее перепрыгнуть через ноги. Водящие пытаются осалить прыгающего игрока. Каждый осаленный встает за спиной того водящего, кто его осалил. Игроки меняются местами после того, как прошли все дети, и игра повторяется.

Правила игры. Осаленный не должен прыгать дальше той пары игроков, которые его осалили. Водящий салит играющего только тогда, когда он перепрыгивает, при этом он не должен менять положения ног. Вариант. Играющие водящей команды могут не садиться, вытягивая ноги, а держать шнур или резинку, стоя на коленях.

### **Бурятская народная игра: Иголка, нитка и узелок (Зун, утахн, зангилаа)**

Играющие становятся в круг, держась за руки. Считалкой выбирают иголку, нитку и узелок. Все они друг за другом то забегают в круг, то выбегают из него. Если же нитка или узелок оторвались (отстали или неправильно выбежали за иголкой из круга или вбежали в круг), то эта группа считается проигравшей. Выбираются другие игроки. Выигрывает та тройка, которая двигалась быстро, ловко, правильно, не отставая друг от друга.

Правила игры. Иголка, нитка, узелок держатся за руки. Их надо не задерживая выпускать и выпускать из круга и сразу же закрывать круг.

## **Дагестанская народная игра: Палочка-стукалочка (Къакъматаякъ. Диалоги т/илчи)**

Играющие (десять - двенадцать человек) образуют круг, в руках у каждого маленькие палочки длиной 10 см. Для игры нужна еще одна большая палка длиной 50 см. Ведущего выбирают с помощью считалки, т. е. при круговом счете до десяти каждый десятый ребенок выходит из круга. Тот, кто останется последним, становится водящим. Он закрывает глаза, считает вслух до десяти, остальные дети в это время прячутся. Прежде чем спрятаться, игроки кладут длинную палку одним концом на камень, другим на землю. На конец палки, лежащей на земле, аккуратно кладут маленькие палочки.

Сосчитав до десяти, водящий открывает глаза и ищет детей. Каждый из играющих стремится незаметно добежать до палки первым и стукнуть по ее концу, лежащему на камне, так чтобы в воздух взлетели маленькие палочки. Водящий старается помешать игрокам сделать это. Если же кому-нибудь из игроков удается стукнуть по палке и рассыпать маленькие палочки, то водящий опять закрывает глаза. Если же водящему удается выиграть, то им становится игрок, найденный первым.

Правила игры. Чтобы никто не тронул палочки, водящий, найдя кого-либо из прятавшихся, быстро подбегает к длинной палке и громко называет имя найденного, а обнаруженный игрок останавливается и больше не прячется.

## **Северо-осетинская народная игра: Перетягивание**

Через середину круга диаметром 4 м проводится прямая, делящая его на две равные части. По обе стороны линии спинами друг к другу становятся два участника игры. На них надевается кольцо из веревки диаметром 1,5-2 м так, чтобы оно прошло под руками. Приседая, участники подают корпус вперед, чтобы веревка слегка натянулась. По сигналу оба игрока начинают тянуть друг друга из круга. Кто кого вытянет из круга, тот и выиграл. Одновременно могут состязаться несколько пар.

Правила игры. Начинать тянуть веревку следует одновременно по команде «Марш!». Тянуть надо только вперед за счет корпуса и ног. Запрещается опираться руками о землю.

## **Русская народная игра: Палочка-выручалочка**

Дети выбирают водящего считалкой:

Я куплю себе дуду  
Я на улицу пойду!  
Громче, дудочка, дуди,  
Мы играем, ты води!

Водящий закрывает глаза и встает лицом к стене. У стены рядом с ним помещают палочку-выручалочку, сделанную из дерева (длиной 50-60 см, диаметром 2-3 см) и ярко окрашенную, чтобы ее хорошо было видно в зеленой траве.

Водящий берет палочку, стучит ею по стене и говорит: «Палочка пришла, никого не нашла. Кого первым найдет, тот за палочкой пойдет». После этих слов он идет искать. Заметив кого-то из играющих, водящий громко называет его по имени и бежит к палочке, стучит по стене, кричит: «Палочка-выручалочка нашла... (имя игрока)». Так водящий находит всех детей. Игра повторяется. Первый найденный при повторении игры должен водить. Но игрок, которого нашли, может добежать до палочки-выручалочки раньше водящего со словами: «Палочка-выручалочка, выручи меня» - и постучать по стене. Затем бросить ее как можно дальше от стены и, пока палочку ищет водящий, спрятаться. Водящий опять быстро бежит за палочкой и повторяет действия, описанные выше.

Правила игры. Нельзя подсматривать, когда дети прячутся. Водящий должен говорить слова медленно, чтобы все дети успели спрятаться. Искать детей водящему следует по всей площадке, а не стоять возле палочки-выручалочки. Дети могут

перебежать с одного места укрытия в другое, пока водящий ищет палочку-выручалочку и ставит ее на место.

Вариант. Дети могут выручить игрока, которого нашли. Кто-то из играющих незаметно выходит из укрытия, быстро бежит к палочке-выручалочке и со словами: «Палочка-выручалочка, выручи... (называет по имени того, кого выручает)» - стучит ею по стене. Затем палочку бросает как можно дальше. Пока водящий ищет ее, дети прячутся.

### **Татарская народная игра: Продаем горшки**

Играющие разделяются на две группы. Дети-горшки, встав на колени или усевшись на траву, образуют круг. За каждым горшком стоит игрок — хозяин горшка, руки у него за спиной. Водящий стоит за кругом. Водящий подходит к одному из хозяев горшка и начинает разговор:

—Эй, дружок, продай горшок!  
—Покупай.  
—Сколько дать тебе рублей?  
—Три отдай.

Водящий три раза (или столько, за сколько согласился продать горшок его хозяин, но не более трех рублей) касается рукой хозяина горшка, и они начинают бег по кругу навстречу друг другу (круг обегают три раза). Кто быстрее добежит до свободного места в кругу, тот занимает это место, а отставший становится водящим.

Правила игры. Бегать разрешается только по кругу, не пересекая его. Бегущие не имеют права задевать других игроков. Водящий начинает бег в любом направлении. Если он начал бег влево, запятнанный должен бежать вправо.

### **Татарская народная игра: Тимербай**

Играющие, взявшись за руки, делают круг. Выбирают водящего - Тимербая. Он становится в центре круга. Водящий говорит: Пять детей у Тимербая, Дружно и весело играют. В речке быстрой искупались, Нашалились и наплескались, Хорошенечко отмылись И красиво нарядились. И ни есть, ни пить не стали, в лес под вечер прибежали, Друг на друга поглядели, Сделали вот так!

С последними словами вот так водящий делает какое-нибудь движение. Все должны повторить его. Затем водящий выбирает кого-нибудь вместо себя.

Правила игры. Движения, которые уже показывали, повторять нельзя. Показанные движения надо выполнять точно. Можно использовать в игре различные предметы (мячи, косички, ленточки и т. д.).

### **Татарская народная игра: Спутанные кони**

Играющие делятся на три-четыре команды и выстраиваются за линией. Напротив линии ставят флаги, стойки. По сигналу первые игроки команд начинают прыжки, обегают флаги и возвращаются обратно бегом. Затем бегут вторые и т. д. Выигрывает команда, закончившая эстафету первой.

Правила игры. Расстояние от линии до флагов, стоек должно быть не более 20 м. Прыгать следует правильно, отталкиваясь обеими ногами одновременно, помогая руками. Бежать нужно в указанном направлении (справа или слева).

### **Азербайджанская народная игра: Палочка-выручалочка (Чопу дагыт)**

Играющие делятся на две команды и выстраиваются в шеренгу друг против друга на расстоянии -10 м. В середине площадки чертится круг, в котором на камень кладется доска (длиной 50 см, шириной 30 см), а на доску - двенадцать палочек. По жребию одна из команд получает право начать игру. Один игрок этой команды подходит к доске и с расстояния 1-1,5 м бросает мяч в доску так, чтобы палочки разлетелись в разные стороны. Пока вторая команда бежит за мячом, первая команда, бросившая мяч, должна быстро

собрать палочки на доску. Если первая команда успеет собрать палочки до того, пока вторая команда принесет выигравшей. Если же вторая команда принесет мяч и осалит им игрока первой команды, то выигрывает вторая команда.

Правила игры. Если начинающий игру промахнулся, палочки не разлетелись, то право начать игру передается другой команде. Команда, начавшая игру, может продолжить ее, если игрокам удастся быстро собрать и положить палочки.

### **Игра Волчки** имеет самые разнообразные и интереснейшие варианты.

Первый вариант игры в Волчок: играющие одновременно запускают все волчки. Чей волчок вращается дольше всех, тот и выигрывает.

Второй вариант: на столе расставляют любые имеющиеся предметы: шарики, чурочки, кубики и прочее. Волчки запускают по очереди. Чей волчок сбьет наибольшее число предметов, тот и выигрывает.

Третий: волчки запускают по очереди в воротца или между предметами, расставленными на столе. Выигрывает тот, чей волчок их не заденет.

Четвёртый: из цветной бумаги вырезают круги или квадраты - игровое поле. Играющие одновременно пускают волчки каждый на своем игровом поле. Чей волчок не сойдет с игрового поля, тот выигрывает.

### Указания к проведению игры в Волчок:

В игре участвует от двух до шести человек. Используются волчки разных размеров и форм. Игра проводится как на столе, так и на полу. По договоренности в игру можно вносить новые условия. Игра интересна дошкольникам и младшим школьникам.

### **Игра в щелчки**

От круглой палочки или прута диаметром 1,5-2 см отрезают 15-25 кусочков длиной по 2-2,5 см. Разрезают их вдоль, чтобы получились маленькие поленца. Одна сторона у поленца плоская, а другая полукруглая. Их должно быть 30-50 штук.

Тот, кто первый начинает игру, берет поленца в руки и рассыпает их по столу. Затем выбирает те, которые лежат в одинаковом положении, и щелчком ударяет по одному из них, стараясь попасть в другое поленце. То поленце, в которое попали, считается выбитым, и играющий забирает его как выигрыш. Как только первый играющий промахнется, игру начинает второй. Он также может собрать поленца и рассыпать их по столу. Игра продолжается до тех пор, пока все поленца не окажутся выигранными.

### Правила

1. Во время щелчка нельзя задевать рукой рядом лежащие поленца.
2. Поленца, упавшие друг на друга в одинаковом положении, т. е. либо вверх, либо вниз плоскостью, можно брать оба как выигрыш.
3. Щелчком можно выбивать только те поленца, которые лежат отдельно.
4. Считываются вне игры поленца, которые лежат один на другом, но по-разному.

### **Игра в «Бирюльки»**

Бирюльки - сбор игрушечных предметов (посуды, лесенок, шляпок, палочек и так далее), старинная русская настольная игра. Смысл игры состоит в том, чтобы из кучки таких игрушек вытащить пальцами или специальным крючком одну игрушку за другой, не затронув и не рассыпав остальных. Чтобы бирюльки было удобно зацеплять, их изготавливают в форме предметов, имеющих ушки либо отверстия - чашек, чайников и так далее. Иногда бирюльки изготавливают в виде кусочков абстрактной формы, тогда в них сверлят несколько небольших отверстий. В качестве бирюлок можно также использовать подручные предметы - соломинки или спички. Основное назначение игры - стимуляция мозга, воображения, расчета движения тел в пространстве. В переносном смысле «играть в бирюльки» - заниматься пустяками, ерундой, оставляя в стороне главное и важное.

## **Лото**

Лото́ (фр. loto, от итал. lotto) - азартная игра на особых картах с напечатанными на них рядами цифр. На карте в трёх рядах и девяти колонках расположены 15 случайных цифр по 5 в ряду; разряд десятков цифр соответствует номеру колонки слева, считая с нуля; 90 помещается в последнюю колонку. Игра состоит в том, что играющие закрывают на картах номера, от 1 до 90, обозначенные на специальных фишках (чаще деревянных или пластмассовых бочонках). Один из участников игры (обычно по очереди в каждом круге) называет номера, которые он читает на доставаемых из мешка «втёмную» фишках. Выигрывает игрок, который раньше закроет все цифры либо (по договорённости) один и более горизонтальных рядов на своей карточке. В последнем случае выигрыш, в зависимости от закрытого ряда, может составлять лишь половину коня или вообще отсутствовать, лишь завершая текущий круг и начиная следующий: с переходом права «выкликать» следующему игроку и необходимостью делать всем (возможно, кроме выигравшего) новые ставки на кон. Ставки обычно делаются «от каждой карты» с возможностью игрока играть на нескольких картах.

## **Русская игра Сочинитель**

Избрав для своего описания какой-либо предмет, например, солнечное затмение, любовь, надежду на счастье в жизни и т. п., каждый пишет свою мысль на бумаге до точки или до завершения мысли и, загнув, что было им написано, передает писать другому о том же самом предмете, пока лист бумаги не обойдет весь круг.

Когда все запишут свои мнения, тогда разворачивается бумага и читается вслух. От сбивчивости мыслей и бессвязности изложения выходит такая бесполковщина, что невольно вызывает смех.

## **ПОЖАРНАЯ КОМАНДА**

Играют 10 и более человек. Стулья по числу игроков устанавливаются по кругу, спинками внутрь. Играющие (пожарные) прохаживаются вокруг этих стульев под звуки музыки (удары бубна, барабана). Как только музыка замолкает, игроки должны положить на стул, около которого остановились, предмет одежды. Игра продолжается. Когда каждый участник снимет 3 предмета (они оказываются на разных стульях), звучит сигнал тревоги: «Пожар!». Игроки должны быстро отыскать свои вещи и надеть их. Кто быстрее всех оденется, становится победителем.

## **ПОЕЗДА**

Играют 7 и более человек. Инвентарь: свисток. Каждый игрок строит себе депо: очерчивает небольшой круг. В середине площадки стоит водящий – паровоз. У него нет своего депо. Водящий идёт от одного вагона к другому. К кому он подходит, тот следует за ним. Так собираются все вагоны. Паровоз неожиданно свистит, и все бегут к депо, паровоз тоже. Игрок, оставшийся без места, становится водящим – паровозом.

## **Больная кошка**

Играют более 5 человек. Один игрок – это здоровая кошка, которая старается поймать всех остальных. Каждый игрок, которого запятали, должен положить руку точно на то место, где его запятали. Он становится тоже кошкой, но больной и помогает здоровой кошке при ловле. Больная кошка может пятнать только здоровой рукой. Игрок, которого не запятали, побеждает. Он становится здоровой кошкой на следующий круг.

## **Статуя**

Играют 5-20 человек. Игроки делятся на ловцов и убегающих. На каждые 5 человек назначают одного ловца, на 20 человек – четырех ловцов. По указанию руководителя ловцы выходят за пределы поля, а убегающие свободно располагаются на площадке. По

сигналу ловцы преследуют остальных игроков, стремясь одного из них осалить. Осаленный должен тут же остановиться (замереть на месте) в том положении, в котором его осалили. Того, кто замер, может «освободить» любой игрок, коснувшись его. Игра заканчивается, когда будут осалены все игроки. После этого выбирают новых ловцов, и игра продолжается.

Правило 1. Осаливать игрока можно, коснувшись ладонью любого места тела, кроме головы.

Правило 2. Убегающий, по инерции выбежавший за пределы поля, считается выбывшим из игры.

## **БИЛЬБОКЕ**

Старинная французская игра с привязанным шариком, который подбрасывается и ловится в ложечку. Возьмите толстую нитку или шнурок длиной 40 см. Один конец приклейте липкой лентой к шарику от настольного тенниса, а другой - к донышку пластмассового стаканчика или привяжите к ручке пластмассовой кружки. Ваше бильбоке готово. Играют несколько человек. Надо подбросить шарик вверх и поймать его в стаканчик или кружку. За это начисляется одно очко. Ловить шарик по очереди до промаха. Промахнувшийся передает бильбоке следующую за ним игроку. Победителем становится тот, кто первым наберет установленное количество очков.

## **ПИЛОЛО!**

Количество игроков: шестеро, от 4 лет и старше.

Понадобится: палочки, камушки или по одной монетке на игрока.

Назначьте ведущего и судью, определите финишную прямую. Дети отворачиваются и ждут, пока ведущий спрячет монетки или камушки. Когда он крикнет «Пилоло!» («Искать!»), судья включает секундомер, а игроки находят монетки и бегут с ними к финишу. Прибежавший первым получает одно очко. Затем монетки собирают, назначают новых ведущего и судью, и игра продолжается. Выигрывает тот, кто набрал больше очков (запомнить, у кого сколько баллов, — обязанность судьи).

## **«Получи подарок»**

Количество игроков: пятеро и больше, от 4 лет и старше.

Понадобится: подарок-сюрприз, цветная бумага, музыка.

Упакуйте забавные игрушки в несколько слоев бумаги разного цвета, усадите детей в кружок и включите музыку. Подарок передают по кругу до тех пор, пока ведущий не выключит звук. Ребенок, в руках которого оказался сюрприз, снимает первый слой бумаги. Игра продолжается до тех пор, пока упаковка не будет снята полностью. Подарок достается победителю, а по кругу пускают новый сувенир. Взрослые должны позаботиться о том, чтобы подарки получили все игроки.

## **«Скиппири-кенгуру»**

Количество игроков: пятеро и больше, от 3 лет и старше.

Дети садятся в кружок, ведущий просит одного из них выйти в середину, сесть на пол, наклониться вперед и закрыть глаза — это спящий кенгуру Скиппири. Остальные — охотники. Ведущий называет имя одного из детей, тот дотрагивается до «кенгуру» и говорит: «Угадай, кто тебя поймал?» Если ребенок назвал имя «охотника», игроки меняются местами.

Игра продолжается до тех пор, пока кенгурушка не побывают все участники. Эта игра популярна в австралийских детских садах: она помогает детям быстрее познакомиться друг с другом и развивает слух.

### **Правила игры в Турне-Касе.**

Для игры нужно 2 кубика и 6 фишек. Ходы делаются в соответствии с выпавшими числами на кубиках.

#### **Правила игры.**

1. Фишки не могут перескакивать через впереди стоящие, не могут они и находиться вместе в одной точке (кроме дома, конечно)

2. Если игрок ставит фишку в некую точку, а напротив (т.е. в точке с таким же номером) располагается фишка соперника, то последняя снимается с поля, возвращается на исходную позицию и может войти в игру только при следующем броске кубиков.

3. Дубль считается одной попыткой, т.е. при выпадении, к примеру, дубля "3,3" игрок может передвинуть только одну фишку всего на 3 поля.

Игрок побеждает, если сумел провести все свои фишки в дом. Если же при этом в доме соперника нет вообще ни одной фишки, то победителю засчитывается двойная победа.

### **Правила игры в «Квартро»**

В игре 16 фигур, отличающихся 4-мя признаками. Задача игроков - собрать ряд из 4-х фигур с хотя бы одним общим признаком. Это может быть ряд из светлых фигур или из тёмных, из низких или высоких, из фигур с выемкой или фигур без неё, из круглых или квадратных. При этом фигуру, которой будет ходить игрок, выбирает его соперник.

Игроки любым удобным способом определяют, кто будет делать первый ход. Игрок, который ходит первым, выбирает любую из 16 фигур и подает ее своему противнику.

Тот ставит эту фигуру на любой свободный кружок. Затем он выбирает одну из оставшихся 15 фигур и, в свою очередь, дает ее своему противнику. Он в свой ход ставит полученную фигуру на любой свободный кружок и так далее.

Необходимо составить на квадратном поле 4x4 ряд из фигур с одним, по крайней мере, общим признаком (по горизонтали, по вертикали или диагонали). Это может быть ряд из светлых фигур или из тёмных, из низких или высоких, из фигур с выемкой или фигур без неё, из круглых или квадратных. Впрочем, совпадающих признаков может быть и больше одного. Игрок так же может образовать ряд из 4-х фигур с более чем одним общим признаком. Три предыдущие фигуры ряда не обязательно должны быть поставлены этим же игроком.

Партию выигрывает тот, кто первым указал на ряд с общим признаком, произнеся при этом слово «квартро».

Если игрок не заметил образовавшийся ряд с общим признаком и дает противнику следующую фигуру, то противник сразу же может указать на этот ряд воскликнув «квартро» и, таким образом, выиграть партию.

Если ни один из игроков не заметил ряд с общим признаком во время того хода, когда он был создан, то ряд не защищается и игроки продолжают партию.

### **Правила игры в «Три камешка».**

Игра в три камешка - это старая французская игра, применяемая как для развлечений, так и для решения споров.

В игру могут играть от 2 до 4 человек, соответственно варианты ответов будут следующие: от 0 до 6, от 0 до 9, от 0 до 12. Для игры нужны камешки или мелкие предметы которые можно зажать в кулаке. На каждого игрока приходится по три камня.

#### **Правила игры в три камешка для двух игроков.**

Игроки берут по три камешка и прячут их за спиной. Первым начинает ход игрок, выбранный жребием. По сигналу они вытягивают вперёд кулак, зажав в нём 1, 2, 3 камешка или ничего. Затем каждый по очереди говорит, сколько, по его мнению, камешков в кулаках у него и его противника, причём сумма камешков не должна

совпадать, например, если первый игрок говорит шесть, то второй игрок может назвать любую сумму (5,4,3,2,1,пусто), кроме шести. Далее игроки разжимают кулаки и смотрят, кто прав. Если никто не угадал, игра продолжается, а если кто-то выиграл то, он выбрасывает один камешек.

Победителем становится тот, кто три раза назвал правильную цифру и избавился от всех камешков.

Интерес этой игры состоит в том, что для неё нужны здравый смысл, расчёт возможных ходов, интуиция, наблюдательность и победить в ней может каждый и не обязательно самый умный.

### **Правила игры в Болотуду.**

Игровое поле - прямоугольник 5х6 клеток. У каждого из партнеров по 12 шашек. Поле игры можно расчертить на листе бумаги. Игра начинается с того, что партнеры по очереди расставляют все свои шашки на доске. За одни ход выставляются по 2 шашки. Занимать можно любую свободную клетку, однако с таким условием, чтобы 3 одинаковые шашки не оказывались по 3 в ряд в смежных клетках.

Эта расстановка - очень существенный момент игры и требует много внимания и размышления. В ней - залог успеха.

Когда все шашки расставлены, начинается второй этап игры, во время которого, особенно при неумелой игре вашего противника, вы можете исправить промахи, допущенные при расстановке.

Если во время расстановки правила запрещают ставить в ряд 3 одноцветные шашки, то на этом этапе, наоборот, вся соль игры в том, чтобы строить свои шашки, то есть поставить 3 в ряд. Тот, кто выстаивает тройку, получает право снять одну (любую) из примыкающих справа и слева к этой тройке шашек противника. Игроки ходят по очереди, передвигая за один ход одну свою шашку на одно поле по вертикали или по горизонтали.

Игра ведётся до тех пор, пока у одного из партнеров останутся лишь 2 шашки и он, следовательно, проигрывает, так как не может образовать тройку, или когда создается такая позиция, при которой партнеры не рисуют идти на обострение и повторяют одни и те же ходы. В этом случае партнеры соглашаются на ничью.

### **Правила игры Петтею**

Для игры в древнегреческую петтею необходимо игровое поле 8 x 8 клеток, 16 фишек или шашек разного цвета по 8 на каждого игрока.

В начале игры фишки выстраиваются по краям друг напротив друга, как в шашках. Первенство хода определяется жребием. Фишками ходят по вертикали или горизонтали и перепрыгивать нельзя.

Цель игры заблокировать или убрать фишки соперника. Блокировка фишки происходит, когда она окружена со всех сторон фишками соперника, также блокируются и группы фишек.

Убрать фишку с доски можно загнав её в «ворота» между двумя фишками на одной линии. Но нельзя убрать фишку, просто прижав её одной своей с края доски: обязательно нужны «ворота» из двух фишек.

Победителем становится тот, кто первым уберёт или заблокирует все фишки соперника.

### **Игра «ГО»**

В «ГО» играют на прямоугольном поле, называемом доска или гобан, расчерченном вертикальными и горизонтальными линиями. Доска для «ГО» не имеет квадратную форму; стороны соотносятся в пропорции 15:14, поскольку в такой пропорции под углом зрения игрока доска находится в идеальной перспективе. Удлиненная сторона компенсирует неизбежное искривление перспективы, мешающее

игрокам отчетливо видеть позицию. Стандартная доска имеет разлиновку 19x19 линий, для обучения и коротких неофициальных игр могут применяться доски меньших размеров: обычно 13x13 или 9x9 линий, намного реже - 11x11, 15x15, 17x17 линий, но, теоретически, ничто не мешает использовать произвольную прямоугольную доску. Обычно доска изготавливается из дерева.

Также для игры в «ГО» необходимы камни - специальные фишки двух контрастных цветов, чаще всего - чёрные и белые. В японской традиции камни имеют линзообразную (двойковыпуклую, чечевичную) форму (наиболее распространённый вариант), в китайской - плоско-выпуклую. Полный комплект для игры должен содержать 361 камень - 180 белых и 181 чёрный (реальные наборы чаще содержат по 180 камней каждого цвета, в продаже есть также наборы по 160 камней - для большинства партий этого достаточно). Камни могут быть изготовлены из пластмассы, стекла, керамики, раковин, обычных, полудрагоценных или драгоценных камней.

Традиционно в комплект для игры входят чаши - сосуды с крышками, чаще всего изготовленные из дерева. Они служат для хранения камней, а в крышке, снятые с чаши, во время партии игроки складывают захваченные камни противника.

#### Играть в «ГО» с реальными соперниками

##### Основные правила

Играют два игрока, один из которых получает чёрные камни, другой - белые.

Перед началом игры доска пуста. Первыми ходят чёрные. Далее ходы делаются по очереди.

При игре с форой слабейший всегда играет чёрными, и несколько чёрных камней выставляются на доску до начала партии. В этом случае выставление форовых камней на доску формально считается первым ходом чёрных, после которого в игру вступают белые.

##### Порядок игры.

Делая ход, игрок выставляет один свой камень на доску в любую не занятую точку пересечения линий (пересечения называют пунктами). Камни, однажды размещённые на доске, не перемещаются, но могут быть захвачены противником и сняты с неё. Ход считается сделанным, если игрок поставил камень на доску и отпустил руку, удерживающую его. Переместить уже поставленный камень, от которого отнята рука, нельзя; игроку, сделавшему это, автоматически засчитывается поражение.

Каждый камень должен иметь хотя бы одно дамэ (точку свободы, дыхательный пункт) - соседний по вертикали или горизонтали (но не по диагонали!) незанятый пункт. Соседние либо связанные непрерывной цепочкой соседей камни образуют группу и делят дамэ между собой (то есть любое дамэ любого камня в группе относится одновременно ко всем камням этой группы). Когда камень или группа камней окружается камнями соперника так, что у неё не остаётся точек свободы, она считается захваченной и снимается с доски.

В большинстве вариантов правил запрещено делать ход, в результате которого своя группа утрачивает последнюю точку свободы (самоубийственный ход). Исключение составляет случай, когда в результате этого хода лишается всех дамэ группа противника; в этом случае игрок захватывает группу противника, а его собственная остается на доске (легко видеть, что после снятия группы противника группа игрока уже будет иметь не менее одного дамэ).

Правило «ГО»: запрещается делать ход, который приводит к повторению позиции, ранее встречавшейся в партии. Точная трактовка этого запрета в разных системах правил «ГО» может несколько различаться.

Игрок может отказаться от очередного хода, сказав «пас».

##### Завершение партии

Когда оба игрока пасуют подряд, игра заканчивается. Обычно это делается тогда, когда на доске не остаётся пунктов, ходы в которые могут принести игрокам очки. Группа камней противника, к концу партии не снятая с доски, но заведомо обречённая на гибель

при правильном доигрывании, считается «пленной» (вариант: «мёртвой»). Она снимается с доски по окончании партии и присоединяется к захваченным игроком камням.

#### Подсчет очков в «ГО»

По завершении игры подсчитываются очки, набранные игроками. Игрок получает по одному очку за каждый из пунктов доски, окружённых камнями только его цвета, и по одному очку за каждый захваченный камень противника, либо за каждый собственный камень, который остался на доске к концу игры. Кроме того, играющему белыми может добавляться несколько очков в качестве компенсации за право первого хода чёрных (коми).

Игрок, набравший больше очков, выигрывает. Если игроки набрали равное количество очков, может присуждаться ничья. В современных турнирах величина коми обычно выбирается нецелой, в результате чего равного количества очков у белых и чёрных быть не может (белым прибавляется нецелое число очков коми, у чёрных число очков всегда целое, так что равного количества очков у белых и чёрных не может получиться в принципе), соответственно, ничьих не бывает.

#### Игра Реверси

В игре используется квадратная доска размером 8 на 8 клеток (все клетки могут быть одного цвета) и 64 специальные фишки, окрашенные с разных сторон в контрастные цвета, например, в белый, и чёрный. Клетки доски нумеруются от верхнего левого угла: вертикали – латинскими буквами, горизонтали – цифрами. Один из игроков играет белыми, другой – чёрными. Делая ход, игрок ставит фишку на клетку доски «своим» цветом вверх.

В начале игры в центр доски выставляются 4 фишки: чёрные на d5 и e4, белые на d4 и e5.

Первый ход делают чёрные. Далее игроки ходят по очереди.

Делая ход, игрок должен поставить свою фишку на одну из клеток доски таким образом, чтобы между этой поставленной фишкой и одной из имеющихся уже на доске фишек его цвета находился непрерывный ряд фишек соперника, горизонтальный, вертикальный или диагональный (другими словами, чтобы непрерывный ряд фишек соперника оказался «закрыт» фишками игрока с двух сторон). Все фишки соперника, входящие в «закрытый» на этом ходу ряд, переворачиваются на другую сторону (меняют цвет) и переходят к ходившему игроку.

Если в результате одного хода «закрывается» одновременно более одного ряда фишек противника, то переворачиваются все фишки, оказавшиеся на всех «закрытых» рядах.

Игрок вправе выбирать любой из возможных для него ходов. Если игрок имеет возможные ходы, он не может отказаться от хода. Если игрок не имеет допустимых ходов, то ход передаётся сопернику.

Игра прекращается, когда на доску выставлены все фишки или когда ни один из игроков не может сделать хода. По окончании игры проводится подсчёт фишек каждого цвета, и игрок, чьих фишек на доске выставлено больше, объявляется победителем. В случае равенства количества фишек засчитывается ничья.