

## **МБОУ ВМО «Васильевская средняя школа»**

### **Аннотации к дополнительным общеобразовательным общеразвивающим программам**

#### **Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа**

#### **«В мире физического эксперимента» («Точка роста»)**

**Актуальность программы.** Программа позволяет расширить знания о физике как науке, доработать учебный материал, вызывающий трудности, способствует повышению интереса к предмету. Кроме того творческие экспериментальные задания способствуют повышению активности учащихся, дает возможность привлекать все свои теоретические и практические навыки, полученные на уроках.

**Новизна программы** состоит в том, что в ней рассматриваются не только сами явления природы и закономерности, которым они подчиняются, но и многочисленные примеры применения физических знаний в науке, производстве, быту. Благодаря реализации программы школьники через эксперимент смогут понять лучше то или иное физическое явление.

**Практическая значимость** программы определяется возможностью школьников решать творческие экспериментальные задачи, которые помогают ученикам лучше решать расчетные задачи, работа с цифровой лабораторией.

**Социальная значимость** программы определяется возможностью выявления и поддержки талантливых детей, имеющих склонность к естественным наукам, к физике.

**Цель программы:** создание условий для развития познавательных и творческих способностей учащихся, активизации их познавательной деятельности через проведение различных физических экспериментов, используя цифровую лабораторию.

#### **Задачи:**

- 1) Формировать представления о структуре, содержании и способах реализации физического эксперимента, в том числе цифрового.
- 2) Формировать представления о структуре научного познания, как о движении от фактов через гипотезы к теории.
- 3) Формировать знания о сущности и структуре экспериментального метода проверки выдвинутых гипотез.
- 4) Формировать умения самостоятельно находить уникальные экспериментальные решения учебных проблем.
- 5). Формировать умения публично представлять результаты собственных и коллективных экспериментальных решений учебных проблем.

**Возраст детей,** участвующих в реализации данной дополнительной образовательной программы, 13 - 15 лет.

**Сроки реализации** дополнительной образовательной программы 1 год (34 часа). Реализация программы может быть продолжена в рамках летнего оздоровительного периода.

**Формы обучения:** групповая в сочетании с индивидуальной, дистанционная.

**Методы обучения:** объяснительно-иллюстративные методы, интерактивные методы, методы проблемного обучения, учебный диалог, метод проектов, игровые методы, частичнопоисковые, исследовательские методы; кроме того используются следующие технологии: здоровьесберегающие технологии, технологии проектной деятельности, игровые технологии, технологии проблемного обучения, модульные технологии, ученические исследования, информационные технологии.

**Планируемый результат:** в ходе реализации программы школьники должны иметь представление об основных изучаемых понятиях как важнейших моделях, позволяющих описывать и изучать реальные процессы и явления; об этапах решения задач различных типов; уметь проводить эксперименты, перерабатывать полученную информацию, делать выводы в результате совместной работы всего класса уметь пользоваться теоретическими знаниями на практике, в жизни; уметь анализировать физические явления.

**Формы контроля, подведения итогов реализации образовательной программы** практические работы, опрос, проведение мастер-классов, участие в конкурсах, защита творческого проекта и т.д.

### **Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Моя первая лаборатория» («Точка роста»)**

**Актуальность программы.** Учащимся предоставляется возможность более глубоко изучить основы науки о человеке, как с научной точки зрения, так и с практической, активизировать познавательную деятельность в области углубления знаний о здоровом образе жизни, сохранения собственного здоровья и здоровья окружающих, развивать творческие способности, умение решать нестандартные задачи, выполнять разные биологические опыты и эксперименты с помощью цифровой лаборатории и другого оборудования.

**Новизна программы** состоит в том, что программный материал позволяет сформировать бережное отношение к биологическим объектам и экологическое сознание обучающихся, провести лабораторные, практические, проектные и исследовательские работы. Особенностью курса является его тесная взаимосвязь с экологией, химией, географией.

**Практическая значимость.** Программа способствует развитию интеллектуальной сферы личности обучающихся, позволяет расширить собственные представления об окружающей природе, творчески применить знания при проведении практических/лабораторных работ, написании проектов.

**Социальная значимость** программы определяется возможностью выявления и поддержки талантливых детей, имеющих склонность к профессиям, связанным с медициной, микробиологией, экологией.

**Цель программы:** создание условий для овладения учащимися основными общебиологическими и медицинскими терминами и понятиями; обучение применению их на практике (выполнение опытов и экспериментов); расширение области знаний по биологии.

**Задачи:**

1. Формировать основополагающие понятия и опорные знания, необходимые при изучении биологии и в повседневной жизни;
2. Повышать уровень интеллектуального развития учащихся;
3. Формировать экспериментальные умения: пользоваться простейшими и цифровыми приборами и инструментами, делать выводы на основе экспериментальных данных;
4. Работать с одаренными детьми в рамках подготовки к предметным олимпиадам и конкурсам.

**Возраст детей,** участвующих в реализации данной дополнительной образовательной программы, 14 - 15 лет.

**Сроки реализации** дополнительной образовательной программы 1 год (34 часа). Реализация программы может быть продолжена в рамках летнего оздоровительного периода.

**Формы обучения:** групповая в сочетании с индивидуальной, дистанционная.

**Методы обучения:** объяснительно-иллюстративные методы, интерактивные методы, методы проблемного обучения, учебный диалог, метод проектов, игровые методы, частичнопоисковые, исследовательские методы; кроме того используются следующие технологии: здоровьесберегающие технологии, технологии проектной деятельности, технологии проблемного обучения, модульные технологии, ученические исследования.

**Планируемый результат:** по итогам реализации программы появляется возможность выявить детей, ориентированных на профессии, связанные с медициной, микробиологией, экологией. Ученики научатся выделять существенные признаки биологических объектов (отличительные признаки живых организмов; клеток и организмов растений, животных); проводить эксперименты: пользоваться простейшими и цифровыми приборами и инструментами и делать выводы на основе экспериментальных данных; определять роль биологии в практической деятельности людей; место и роль человека в природе; роль различных организмов в жизни человека; значение биологического разнообразия для сохранения биосферы; производить сравнение биологических объектов и процессов, делать выводы и у

мозаключения на основе сравнения; овладевать методами биологической науки: наблюдение и описание биологических объектов и процессов; постановка биологических экспериментов и объяснение их результатов.

**Формы контроля, подведения итогов реализации образовательной программы** проведение опытов, лабораторных и практических работ, участие в конференциях, семинарах. Текущий контроль – после изучения определенных тем: практическая/лабораторная работа, опрос, участие в работе круглого стола, защита проектов. Итоговый контроль – подведение итогов курса через анализ листа оценивания лабораторных и практических работ в течение учебного года, за все проведенные в течение освоения курса работы ученики должны иметь отметку «зачет».

### **Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Химия в быту» («Точка роста»)**

**Актуальность программы.** Программа содействует конкретизации и упрочению знаний по химии, развивает навыки самостоятельной работы, служит закреплению в памяти учащихся химических законов, теорий и важнейших понятий.

**Новизна программы** в том, что выполнение задач по химии позволяет устанавливать связи между явлениями, между причиной и следствием, развивает умение мыслить логически, воспитывает волю к преодолению трудностей, учит работать с цифровой лабораторией по химии.

**Практическая значимость** программы определяется направленностью на расширение кругозора учащихся, повышает уровень общей культуры, дает химическую картину природы, ориентирует на некоторые профессии, например, связанные с медициной, бытовым обслуживанием, химическим анализом.

**Социальная значимость** программы определяется возможностью выявления и поддержка талантливых детей, имеющих склонность к химии.

**Цель программы:** формирование у обучающихся исследовательских умений и навыков безопасного обращения с веществами в повседневной жизни, подготовка к участию в олимпиадах и конкурсах по химии.

#### **Задачи:**

1. Сформировать мотивацию к изучению химической науки и к учению в целом;
2. Учить самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;
3. Развивать умения находить причинно-следственные связи, строить логические рассуждения, делать выводы, осуществлять поиск

необходимой информации с использованием ресурсов библиотек и сети интернет;

4. Способствовать развитию учебного сотрудничества и совместной деятельности обучающихся с учителем и сверстниками; индивидуальной работе и работе в группах;
5. Развивать познавательный интерес к химии и к исследовательской деятельности.

**Возраст детей,** участвующих в реализации данной дополнительной образовательной программы, 16 - 18 лет.

**Сроки реализации** дополнительной образовательной программы 1 год (34 часа).

**Формы обучения:** групповая в сочетании с индивидуальной, дистанционная

**Методы обучения:** объяснительно-иллюстративные методы, интерактивные методы, методы проблемного обучения, учебный диалог, метод проектов, игровые методы, частично поисковые, исследовательские методы; кроме того используются следующие технологии: здоровьесберегающие технологии, технологии проектной деятельности, технологии проблемного обучения, модульные технологии, ученические исследования.

#### **Планируемый результат:**

В ходе реализации программы будет обеспечено достижение обучающимися следующих воспитательных результатов и эффектов трех уровней:

1. Результаты первого уровня (приобретение обучающимся социальных знаний, понимания социальной реальности и повседневной жизни): приобретение обучающимися знаний о правилах здорового и экологически целесообразного образа жизни, безопасного для человека и окружающей среды, о правилах конструктивной групповой работы, о способах поиска, нахождения и обработки информации; о логике и правилах проведения научного исследования.

2. Результаты второго уровня (формирование позитивного отношения обучающегося к базовым ценностям нашего общества и к социальной реальности в целом): развитие ценностных отношений обучающегося к труду, знаниям, своему здоровью и экологии.

3. Результаты третьего уровня (приобретение обучающимся опыта самостоятельного социального действия): приобретение опыта исследовательской деятельности, опыта публичного выступления по проблемным вопросам, опыта совместной деятельности с другими людьми в ходе исследования окружающего их микросоциума.

**Формы контроля, подведения итогов реализации образовательной программы:**

1) промежуточный контроль – после изучения определенных тем (практическая работа);

3) итоговый контроль – апрель-май текущего учебного года (итоговая контрольная работа), система оценивания «Зачет/незачет».

Для оценки уровня обучения выделены следующие критерии:

- мотивация к занятиям;
- готовность и способность к творческой и научной деятельности;
- достижения;
- уровень ситуативной тревожности при освоении курса;
- способность к успешной социализации.

### **Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Креативное программирование» («Точка роста»)**

Современное состояние информационного общества вызвало возрастающую потребность в личностях творческих, профессионально компетентных, социально мобильных, открытых всему новому, умеющих находить нестандартные решения в различных ситуациях. Только такие люди могут реализовывать себя в любой сфере деятельности. Характерной чертой современного общества является также повсеместное использование всевозможных технических устройств («гаджетов») практически во всех сферах деятельности для решения самых разнообразных задач: от социально-бытовых до научно-производственных.

Развитие творческих способностей человека начинается в детстве. Чтобы подготовить специалиста, обладающего творческими способностями и профессионально владеющего современной техникой и информационными технологиями, необходимо начинать это делать в дошкольном и младшем школьном возрасте. В этот период дети открыты всему новому, любознательны, способны импровизировать, позитивно относятся к взрослому, который выступает образцом для подражания, полны желания создавать собственный, творческий продукт. Кроме того, с самого рождения ребенка окружают самые разные технические устройства, которые он воспринимает лишь как средство развлечения, осваивая их функциональные возможности значительно быстрее взрослых. Чтобы привить ребенку правильное понимание того, как создаются такие устройства и каково их истинное назначение, необходимо дать ему возможность как можно раньше проявить свой потенциал в качестве творца и разработчика, использующего, компьютер как рабочий инструмент, а не игрушку.

Всё вышесказанное актуализирует необходимость обращения к проблеме повышения эффективности учебно-воспитательного процесса на основе использования информационных технологий и компьютера в

начальной школе, а также раннего обучения информатике младших школьников для развития их творческих способностей.

Необходимость организации и проведения дополнительных общеобразовательных занятий «Креативное программирование на Scratch 3.0» для учащихся 1-5 классов продиктована следующими условиями:

1) необходимость формирования у школьников операционного стиля мышления, который представляет собой совокупность таких навыков и умений, как планирование структуры действий и поиск информации, построение информационных моделей;

2) младшие школьники, своевременно приобретая пользовательские навыки, смогут затем применить компьютер и другие технические устройства как инструмент в своей дальнейшей учебной деятельности;

3) так как для ребенка младшего школьного возраста компьютер – это увлекательная игрушка, курс легко превращается в интересную игру, он вдохновляет детей и радует, при этом способствует формированию мотивации и индивидуализации учения и развитию творческих способностей, созданию благоприятного эмоционального фона.

Очевидно, что для обучения младших школьников целесообразно использовать специальные среды (программы), которые позволяют не только решать дидактические задачи пропедевтического курса информатики, но отвечают запросам ребенка, способствуют его развитию. Одной из таких сред является среда визуального программирования с графическим интерфейсом Scratch. С появлением версии Scratch 3.0 он стал еще более мощным и удобным средством для развития творческих, познавательных задатков у ребенка. Кроме того, Scratch 3.0 теперь работает и на мобильных платформах: смартфонах, планшетах. Далее все упоминания языка Scratch в документе будут относиться к версии Scratch 3.0.

К основным особенностям Scratch относятся:

**Блочное программирование.** Для создания проектов в Scratch достаточно просто совместить графические блоки вместе в программах-скриптах. Блоки сделаны так, чтобы их можно было собрать только в синтаксически верных конструкциях, что исключает ошибки, позволяет избежать неудач. Автор проекта может сделать изменения в скриптах, даже когда программа запущена, что позволяет экспериментировать с новыми идеями снова и снова.

**Манипуляции данными.** В Scratch можно создать анимированные открытки, презентации, игры, мультфильмы, различные модели, которые управляют и смешивают графику, анимацию, музыку и звуки. Дети могут сочинять истории, рисовать и оживлять на экране придуманных ими персонажей, учиться работать с графикой и звуком. При этом неявным образом формируется логическое и алгоритмическое мышление.

**Совместная работа и обмен.** На сайте проекта Scratch (<http://scratch.mit.edu/>) можно посмотреть проекты других скретчеров, использовать и изменить их картинки и скрипты, и добавить свой собственный проект, обсудить результаты. На сайте <http://www.scratch.by/> размещаются дополнительные материалы для учителей и учащихся: примеры реализованных проектов, методические рекомендации, библиотеки компонентов, необходимых для реализации проектов: графические изображения, звук.

Из технических преимуществ Scratch следует отметить: мультиплатформенность (корректная работа на Windows, Linux, MacOS) и возможность работать без установки программы в режиме онлайн; открытость и бесплатность.

Педагогический потенциал среды программирования Scratch позволяет рассматривать ее как перспективный инструмент и средство организации межпредметнойвнеучебной проектной познавательной деятельности школьника, направленной на его личностное и творческое развитие. Scratch выступает в качестве инструмента создания разнообразных творческих проектов: мультфильмов, игр, рекламных роликов, музыки, «живых» рисунков, интерактивных историй и презентаций, компьютерных моделей, обучающих программ для решения образовательных задач: обработки и отображения данных, закрепления и коррекции умений и навыков, моделирования, управления устройствами и развлечения. Благодаря простоте языка и среды Scratch позволяет легко научиться основам алгоритмизации и программирования. Задавая поведение своих персонажей в программе, ребенок изучает такие фундаментальные понятия, как переменные, условия и циклы.

Программа «Креативное программирование на Scratch 3.0» предназначена для учащихся 1–5 классов, обучение которых проводится в кабинетах информатики и информационных технологий (рабочие места учащихся обязательно оснащены персональным компьютером и наушниками).

Программа ориентирована на формирование элементов пооперационного стиля мышления учащихся, практическую работу с обучающей и развивающей информацией, позволяет стимулировать познавательные интересы, способствует развитию логического и ассоциативного мышления, а также пространственного воображения и зрительной памяти учащихся.

Программа дополнительного образования построена с учетом следующих педагогических принципов:

- целенаправленность и последовательность деятельности (от простого к сложному);
- комплексное развитие (взаимосвязь разделов Программы);
- доступность и наглядность;



- связь практики с теорией при условии первичности практики;
- учет индивидуальных способностей, интересов и творческого потенциала каждого ребенка;
- совместный творческий поиск в педагогической деятельности;
- положительная перспектива при оценке результатов;
- личностная оценка каждого ребенка без сравнения с другими детьми, помогающий почувствовать свою индивидуальность и значимость.

**Цель** дополнительной образовательной программы «Креативное программирование на Scratch 3.0»: формирование первоначальных элементов логического и алгоритмического мышления, информационной культуры, познавательных, интеллектуальных и творческих способностей младших школьников через проектную работу со средой визуального программирования Scratch.

**Основные задачи программы:**

- формирование умений составлять простейшие алгоритмы при планировании и реализации проектов в среде Scratch;
- формирование навыков объектного взаимодействия в среде программирования Scratch, моделирования интерактивного взаимодействия с исполнителями, создания собственных программных событий (интерактивных историй, игр и презентаций, обучающих программ и тренажеров, мультфильмов, моделей), иллюстрирующих пройденный материал по различным учебным предметам;
- формирование устойчивого познавательного интереса к обучению, развитие воображения, творческих способностей;
- активизация самостоятельной учебно-познавательной деятельности учащихся, умения работать в паре, группе;
- формирование базовых навыков работы с компьютером как рабочим инструментом и усвоение соответствующих правил техники безопасности.

В результате изучения занятий

**учащиеся будут знать:**

- типы переменных, команды для работы с переменными в среде Scratch;
- понятие координат и движение спрайта по координатам;
- основные этапы разработки проекта;
- правила безопасной работы в компьютерном классе;
- назначении компьютера и возможностях его использования при изучении учебных предметов.

**Учащиеся будут уметь:**

- планировать и создавать анимации по определенному сюжету;

- создавать мультимедийные проекты в Scratch: музыкальная открытка, мультфильм (анимация), комикс, квест, интерактивная игра, учебная презентация, учебная модель, демонстрационный эксперимент, обучающая программа и др.
- продумывать и описывать интерактивное взаимодействие для создания простейших тренажеров;
- разрабатывать диалоги персонажей мультфильма (презентации, комикса).
- записывать звук с микрофона и обрабатывать его средствами редактора Scratch;
- планировать и создавать творческие проекты в среде программирования Scratch.

**учащиеся будут владеть:**

- приемами разработки сценария мультфильма (анимации), презентации или комикса; записи звука для проекта.
- приемами проектирования интерфейса проекта;
- приемами выбора метода анимации для конкретной задачи;
- приемами планирования последовательности событий для создания эффекта анимации по выбранному сценарию.

Знания, умения и навыки, полученные учащимся при обучении на занятиях, **будут способствовать:**

- развитию абстрактного, алгоритмического и логического мышления;
- формированию первоначальных практических навыков работы в среде программирования Scratch;
- повышению познавательной активности, формированию познавательного интереса, развитию интеллектуального и творческого потенциала;
- формированию основ компьютерной грамотности, знаний техники безопасности;
- первоначальному пониманию основ программирования и реализации анимации, образовательных проектов и компьютерных игр;
- формированию интереса к сфере информационных технологий.

Все занятия проводятся через игровые методы и средства обучения. Игровые методы обучения способствуют творческому развитию, развивают мышление и внимание, учат концентрироваться на выполнении заданий, работать в коллективе, стимулируют интерес к изучаемым предметам.

Программа рассчитана на детей 10-15 лет (5-9 класс школы).

Программа может проводиться полностью в дистанционном формате. Порядок проведения дистанционных занятий регламентирован «Положением о дистанционном обучении».

Программа реализуется в течении одного учебного года (с сентября по май). Занятия проходят 1 раз в неделю в течение 1 часа. Организация работы

с компьютером соответствует возрасту обучающихся. Поэтому каждое занятие делится на две части:

1) дидактические игры и упражнения; разработка проекта, моделирование, планирование деятельности;

2) работа в среде программирования Scratch непосредственно на компьютере.

Для снятия утомления необходимо проводить физкультминутки.

Занятия проводятся в компьютерном классе. Предусматривается как индивидуальная работа учащихся, так и работа в группах.

**Формы контроля:** наблюдение, устный опрос, тестирование, фронтальный опрос, самоконтроль, практическая работа, защита проекта, творческий отчёт.

В рамках кружковой работы целесообразен перенос акцента с оценки на самооценку, смещение акцента с того, что учащийся не знает и не умеет, на то, что он знает и умеет по изучаемой теме. Это обеспечивает личностно-ориентированный подход к обучению и может быть реализовано в форме сбора портфолио – коллекции работ учащегося, демонстрирующей его усилия, прогресс или достижения в области решения логических, алгоритмических и иных задач по информатике.

По завершении изучения крупных тем (в конце каждого модуля) планируется проведение нескольких занятий в форме презентации, где каждый ученик или группа учеников могут представить свои работы.

**Способы контроля:**

- устный опрос;
- комбинированный опрос;
- самопроверка;
- проверка в парах;
- проверка самостоятельной работы;
- игры;
- защита проектов;
- презентации.

Результаты творческих и проектных работ помещаются в ученическое портфолио.

Система оценивания – безотметочная. Используется только словесная оценка достижений учащихся.

## **Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Театральная студия «Мельпомена»»**

**Актуальность программы.** программа ориентирована на развитие личности ребенка, на требования к его личностным и метапредметным результатам, направлена на гуманизацию воспитательно-образовательной работы с детьми, основана на психологических особенностях развития младших школьников.

**Новизна программы** состоит в том, что учебно-воспитательный процесс осуществляется через различные направления работы: воспитание основ зрительской культуры, развитие навыков исполнительской деятельности, накопление знаний о театре, которые переплетаются, дополняются друг в друге, взаимно отражаются, что способствует формированию нравственных качеств у воспитанников объединения.

**Практическая значимость.** Программа способствует развитию творческой сферы личности обучающихся, позволяет расширить собственные представления о театральном искусстве, проявить себя в выступлениях на сцене. Программа способствует подъему духовно-нравственной культуры и отвечает запросам различных социальных групп нашего общества, обеспечивает совершенствование процесса развития и воспитания детей. Полученные знания позволят воспитанникам преодолеть психологическую инертность, позволят развить их творческую активность, способность сравнивать, анализировать, планировать, ставить внутренние цели, стремиться к ним.

**Социальная значимость** программы определяется возможностью выявления и поддержки талантливых детей, имеющих склонность к творческим профессиям, связанным театром

**Цель.** Обеспечение эстетического, интеллектуального, нравственного развития обучающихся, воспитание творческой индивидуальности ребёнка, развитие интереса и отзывчивости к искусству театра и актерской деятельности

### **Задачи:**

- знакомить детей с различными видами театра (кукольный, драматический, оперный, театр балета, музыкальной комедии);
- поэтапно осваивать с детьми различных видов творчества;
- совершенствовать артистические навыки детей в плане переживания и воплощения образа, моделирование навыков социального поведения в заданных условиях;
- развивать речевую культуру;
- развивать эстетический вкус;

- воспитывать творческую активность ребёнка.

**Возраст детей,** участвующих в реализации данной дополнительной образовательной программы, 7 - 10 лет.

**Сроки реализации** дополнительной образовательной программы 1 год (34 часа). Реализация программы может быть продолжена в рамках летнего оздоровительного периода.

**Формы обучения:** групповая в сочетании с индивидуальной, дистанционная. Занятия проводятся в интерактивных формах занятий для школьников, обеспечивающих большую их вовлечённость в совместную с педагогом и другими детьми деятельность и возможность образования на её основе детско-взрослых общностей, ключевое значение которых для воспитания подчёркивается программой воспитания. В ходе даже одного занятия педагог может чередовать разнообразные игры, групповую работу, обмен мнениями, самостоятельную работу. Практические занятия по отработке дикции, мимики, постановки элементов спектакля.

**Методы обучения:** объяснительно-иллюстративные методы, интерактивные методы, метод проектов, игровые методы; кроме того используются следующие технологии: здоровьесберегающие технологии, технологии проектной деятельности.

**Планируемый результат:** по итогам реализации программы появляется возможность выявить детей, ориентированных на профессии, связанные с театром.

Выпускник научится:

выразительному чтению;

читать, соблюдая орфоэпические и интонационные нормы чтения;

различать произведения по жанру;

развивать речевое дыхание и правильную артикуляцию;

видам театрального искусства, основам актёрского мастерства;

сочинять этюды по сказкам;

умению выражать разнообразные эмоциональные состояния (грусть, радость, злорада, удивление, восхищение)

Выпускник получит возможность научиться:

Способам самопознания, рефлексии;

Приобретению социальных знаний о ситуации межличностного взаимодействия;

Развитию актёрских способностей;

Пользоваться приёмами анализа и синтеза при чтении и просмотре видеозаписей, проводить сравнение и анализ поведения героя;

Понимать и применять полученную информацию при выполнении заданий;

Проявлять индивидуальные творческие способности при сочинении рассказов, сказок, этюдов, подборе простейших рифм, чтении по ролям и инсценировании.

**Формы контроля, подведения итогов реализации образовательной программы** проведение спектаклей, выступление на сцене, рефлексия, самоанализ.

## **Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа**

### **«Педагогический класс»**

**Актуальность программы.** Программа способствует успешной подготовке учащихся к сознательному выбору профессии. Она призвана актуализировать знания и представления о профессии педагога, сформировать первоначальные профессиональные умения и представления о себе как субъекте педагогической деятельности. Программа направлена на развитие у школьников компетенций, актуальных для успешного человека, способного к творчеству, самоопределению, умению вступать в коммуникацию на достаточно высоком уровне, их самореализации в современных условиях.

**Новизна программы** состоит в том, что данная профессионально ориентированная программа направлена на учеников 10-11 классов, потому что сопровождения профессионально-личностного самоопределения школьников целесообразно начинать как можно раньше, выявляя и помогая тем, кто может работать в человекоцентрированных профессиях по призванию

**Практическая значимость** программы определяется возможностью школьников освоить предложенный курс, принять участие в тематических практических занятиях, семинарах, вебинарах, профессиональных испытаниях, моделирующих элементы педагогической деятельности. Завершенный процесс которого способствует сознательному, обоснованному выбору профессии

**Социальная значимость** программы определяется возможностью выявления и поддержка талантливых детей, имеющих склонность к преподавательской деятельности.

**Цель программы:** приобщение учащихся 10-11 класса к миру педагогической профессии, оказание помощи в осознании ими соответствия профессионального выбора их личностным особенностям, формирование готовности к профессиональному самоопределению на основе выбранного интереса.

#### **Задачи:**

1. Дать учащимся представление о значении, характере и специфических особенностях педагогической профессии: на основе знакомства с историей российской педагогики, лучшими русскими педагогами, развивать у школьников интерес к профессии учителя; обучать элементам практической педагогики и психологии; создавать условия для формирования представления о себе как будущем профессионале.

2. Научить соотносить требования, предъявляемые профессией с индивидуальными качествами школьника.

3. Обеспечить участие школьников в практической работе с детьми и подростками в различных детских объединениях.

**Возраст детей**, участвующих в реализации данной дополнительной образовательной программы, 15 - 16 лет.

**Сроки реализации** дополнительной образовательной программы 1 год (34 часа). Реализация программы может быть продолжена в рамках летнего оздоровительного периода.

**Формы обучения:** групповая в сочетании с индивидуальной, дистанционная

**Методы обучения:** объяснительно-иллюстративные методы, интерактивные методы, методы проблемного обучения, учебный диалог, метод проектов, игровые методы, частичнопоисковые, исследовательские методы; кроме того используются следующие технологии: здоровьесберегающие технологии, технологии проектной деятельности, игровые технологии, технологии проблемного обучения, модульные технологии, ученические исследования, технологии коллективных творческих дел, информационные технологии, образовательных путешествий, моделирования, практикумы

**Планируемый результат:** по итогам реализации программы появляется возможность выявить детей, ориентированных профессию педагога, заинтересовать их для дальнейшего профессионального становления, создать команду из состава учеников и педагогов для организации и проведения различных мероприятий, выстроить внешнее сотрудничество с организациями, заинтересованными в привлечении к педагогической профессии молодых кадров.

**Формы подведения итогов реализации образовательной программы** решение педагогических ситуаций, участие в конкурсах, проведение мероприятий, защита презентаций и защита творческого проекта и т.д.

## **Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа**

### **«Медиакласс»**

**Актуальность** программы. Занятия учат правильно выразить свои мысли в устной и письменной форме, способствуют развитию творческих способностей, интереса к литературному творчеству. Кроме того, стимулируют развитие теоретического, творческого мышления, формирование операционного мышления, направленного на развитие навыков и умений применения современных компьютерных технологий.

## **Новизна**

## **программы**

Изменение информационной структуры общества требует нового подхода к формам работы с детьми. Данная программа знакомит учащихся с современным издательским делом, для которого сегодня необходимы навыки компьютерных технологий, творческой настрой, теоретические и практические навыки.

**Практическая значимость.** В программе наряду с теоретическими блоками

предусмотрены практические блоки выпуска школьного подкаста и (или) газеты. Такой подход делает процесс обучения более интересным. Планирование построено таким образом, что последовательно освещаются все стадии подготовки издания: от замысла до получения оригинального продукта. Содержание программы предполагает работу с разными источниками информации.

**Социальная значимость.** Современное общество растет и развивается, так же быстро меняется новостная лента в интернете, но за большим потоком информации часто скрываются самые значимые новости. Таки новости необходимо уметь видеть и рассказывать о них. В школьной жизни тоже немало новостей, их необходимо систематизировать и распространять.

**Цель программы:**

развитие культурологической компетентности обучающихся; создание в образовательном пространстве школы условий для успешной профильной подготовки обучающихся.

**Задачи:**

- изучение основ журналистского творчества;
- получение знаний и умений по созданию печатного издания;
- освоение обучающимися знаний, умений и навыков информационных технологий;
- развитие умений решать проблемы действительности совместными усилиями, выступая в разных социальных ролях;
- развивать творческие способности обучающихся, их творческую индивидуальность;
- развитие умений грамотного и свободного владения устной и письменной речью.
- вовлечение обучающихся в активную познавательную деятельность с применением приобретенных знаний на практике;
- развитие интереса к изучению русского языка, литературы, мировой художественной культуры, истории, обществознания, компьютерных технологий;
- изучение истории журналистики.



- формирование основных этических норм и понятий как условия правильно восприятия, анализа и оценки событий окружающей жизни;
- формирование личности журналиста как совокупности профессионально-творческих, индивидуально-психологических, духовно-нравственных и гражданских качеств;
- формирование активной жизненной позиции и потребности в саморазвитии;
- формирование эстетических навыков.
- развитие навыков самовыражения, самореализации, общения, сотрудничества, работы в группе;
- формирование практических навыков создания школьного мединого продукта (подкаста (или) газета).
- создание условий формирования полноценной, всесторонне развитой личности.
- формирование у обучающихся профессионального интереса
- к журналистике и газетному делу; развитие ученического самоуправления;
- формирование активной созидательной личности, такого типа личности, который востребован современным российским обществом

**Возраст детей,** участвующих в реализации данной дополнительной образовательной программы, 12 - 13 лет.

**Сроки реализации** дополнительной образовательной программы полгода (17 часов).

**Формы обучения:** групповая в сочетании с индивидуальной, дистанционная.

**Методы обучения:** объяснительно-иллюстративные методы, интерактивные методы, методы проблемного обучения, учебный диалог, метод проектов, игровые методы, частично-поисковые, исследовательские методы; кроме того используются следующие технологии: здоровьесберегающие технологии, технологии проектной деятельности, игровые технологии, технологии проблемного обучения, модульные технологии, ученические исследования, информационные технологии.

**Планируемый результат:**  
 В результате работы учащиеся станут единым, сплоченным коллективом, научатся работать в команде, повысят уровень коммуникативной компетенции, а также повысится мотивация учащихся к изучению предметов гуманитарного и информационно-технического направлений, научатся редактировать тексты собственного и коллегиального творчества. Умение выявлять интересные события и явления в повседневной жизни; собирать информацию из разных источников и работать с ней; общаться, не бояться выступать перед аудиторией, правильно вести интервью; различать основные газетные жанры и грамотно излагать информацию в этих жанрах.

**Формы контроля, подведения итогов реализации  
образовательной программы**  
Выпуск подкаста/газеты.  
**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа**  
**«Пинг-понг»**  
**(настольный теннис)**

**Актуальность программы.** Настольный теннис доступен всем, играют в него как в закрытых помещениях, так и на открытых площадках. Несложный инвентарь и простые правила этой увлекательной игры покоряют многих любителей. Занятия настольным теннисом способствуют развитию и совершенствованию у занимающихся основных физических качеств – выносливости, координации движений, скоростно-силовых качеств, формированию различных двигательных навыков, укреплению здоровья, а также формируют личностные качества ребенка: коммуникабельность, волю, чувство товарищества, чувство ответственности за свои действия перед собой и товарищами. Стремление превзойти соперника в быстроте действий, изобретательности, меткости подач, чёткости удара и других действий, направленных на достижение победы, учит занимающихся мобилизовать свои возможности, действовать с максимальным напряжением сил, преодолевать трудности, возникающие в ходе спортивной борьбы.

**Новизна программы** в том, что она учитывает специфику дополнительного образования и охватывает значительно больше желающих заниматься этим видом спорта, предъявляя посильные требования в процессе обучения. Простота в обучении, простой инвентарь, делает этот вид спорта очень популярным среди школьников и молодёжи, являясь увлекательной спортивной игрой, представляющей собой эффективное средство физического воспитания и всестороннего физического развития.

**Практическая значимость** Очень важно, чтобы ребенок мог после уроков снять физическое и эмоциональное напряжение. Это легко можно достичь посредством занятий настольным теннисом.

**Социальная значимость** предполагает развитие и совершенствование у занимающихся основных физических качеств, формирование различных двигательных навыков, укрепление здоровья, расширение кругозора, формирование межличностных отношений в процессе освоения этой программы.

**Цель программы:** формирование у воспитанников навыков игры в настольный теннис.

**Задачи:**

- Укреплять здоровье;

- Содействовать правильному физическому развитию; Приобретать необходимые теоретические знания; Овладевать основными приемами техники и тактики;
- Воспитывать волю, смелость, настойчивость, дисциплинированность, коллективизм, чувство дружбы.
- Прививать учащимся организаторские навыки;
- Повышать специальную, физическую, тактическую подготовку учащихся по настольному теннису;
- Участвовать в школьных соревнованиях, подготовка учащихся к районным соревнованиям;

**Возраст детей,** участвующих в реализации данной дополнительной образовательной программы, 11 - 15 лет.

**Сроки реализации** дополнительной образовательной программы 1 год (34 часа). Реализация программы может быть продолжена в рамках летнего оздоровительного периода.

**Формы обучения:** групповая в сочетании с индивидуальной

**Методы обучения:** объяснительно-иллюстративные методы, интерактивные методы, игровые методы, кроме того используются следующие технологии: здоровьесберегающие технологии, игровые технологии.

#### **Планируемый результат:**

- владение знаниями об особенностях индивидуального здоровья и о функциональных возможностях организма, способах профилактики заболеваний средствами физической культуры, в частности настольного тенниса;

- способность управлять своими эмоциями, проявлять культуру общения и взаимодействия в процессе занятий физической культурой, игровой и соревновательной деятельности в настольном теннисе;

- владение умением предупреждать конфликтные ситуации во время совместных занятий физической культурой и спортом, разрешать спорные проблемы на основе уважительного и доброжелательного отношения к окружающим, самообладанием при проигрыше и выигрыше.

- умение содержать в порядке спортивный инвентарь и оборудование, спортивную одежду, осуществлять их подготовку к занятиям и спортивным соревнованиям.

- умение длительно сохранять правильную осанку при разнообразных формах движения и передвижений;

- умение передвигаться и выполнять сложно координационные движения красиво легко и непринужденно.

- владение умением оценивать ситуацию и оперативно принимать решения, находить адекватные способы поведения и взаимодействия с партнерами во время учебной и игровой деятельности.

- владение навыками выполнения жизненно важных двигательных умений (ходьба, бег, прыжки, и др.) различными способами, в различных изменяющихся внешних условиях;

- владение навыками выполнения разнообразных физических упражнений, технических действий в настольном теннисе, а также применения их в игровой и соревновательной деятельности;

умение максимально проявлять физические способности при выполнении тестовых заданий по настольному теннису

**Формы контроля, подведения итогов реализации образовательной программы** участие в общешкольных (или муниципальных) соревнованиях. Способом проверки результата обучения являются повседневное систематическое наблюдение за учащимися, опрос, участие в школьных и районных соревнованиях. Это позволяет определить степень самостоятельности учащихся и их интереса к занятиям, уровень культуры и мастерства.

### **Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Шахматы»**

**Актуальность программы.** Для подготовки детей к жизни в современном информационном обществе, в первую очередь необходимо развивать логическое мышление, способности к анализу и синтезу, а также образное мышление. Поэтому первой и важнейшей задачей программы «Шахматы» является формирование у учащихся соответствующего стиля мышления, и начинать это следует в младших классах.

#### **Новизна программы**

**Практическая значимость** изучение курса окажется полезным, поможет в освоении всех дисциплин начальной школы, потому что связан с развитием мозговой деятельности. Это, несомненно, имеет первостепенное значение для компетентного выполнения профессиональных функций. Реализация программы курса способствует развитию логического и образного мышления.

**Социальная значимость** программа соответствует социальному заказу учащихся и родителей в связи с необходимостью развития логического мышления младших школьников; построена с учётом принципов системности, научности, доступности и преемственности; поддерживает и развивает у учащихся начальных классов мотивацию к учебному процессу; обеспечивает условия для реализации практической направленности, учитывает возрастную психологию учащихся; сохраняет единое образовательное пространство.

**Цель программы:** начальное освоение игры в шахматы (начальное положение, правила, основные приёмы игры, сложные шахматные приёмы)

**Задачи:**

- овладение умениями и навыками при игре в шахматы;
- развитие пространственного воображения, логического, комбинаторного и визуального мышления;
- воспитание интереса к игре в шахматы; практическое применение полученных знаний в игровой деятельности.

**Возраст детей,** участвующих в реализации данной дополнительной образовательной программы, 7 - 10 лет.

**Сроки реализации** дополнительной образовательной программы 1 год (34 часа). Реализация программы может быть продолжена в рамках летнего оздоровительного периода.

**Формы обучения:** групповая в сочетании с индивидуальной, дистанционная.

**Методы обучения:** игровой, диалоговый, частично-поисковый, эвристический. Игра; игровая ситуация; тест- контрольные задания; самооценка и самоконтроль определение учеником границ своего «знания - незнания», своих потенциальных возможностей, а также осознание тех проблем, которые ещё предстоит решить в ходе осуществления деятельности.

**Планируемый результат:** посещение учащимися объединения дополнительного образования позволит учащимся приобрести первоначальные знания об игре шахматы. Дети получают представление об игре в шахматы, о правилах игры, об использовании основных приёмов игры, об основных моделях коммуникативного поведения. Школьники научатся соблюдать правила соревнований при игре в шахматы; научатся анализировать, сравнивать, обобщать информацию; владеть коммуникативными моделями поведения.

**Формы контроля, подведения итогов реализации образовательной программы** *Текущая проверка знаний* осуществляется без оценки в баллах. Работу ребенка учитель оценивает словесно и только положительно. Возможны различные подходы к выбору форм контроля и оценки знаний. В качестве варианта используется соревнования по играм в шашки и шахматы. За первые призовые места предусмотрено моральное стимулирование для учащихся: благодарственные письма, почетные грамоты, дипломы. *Итоговое занятие* по курсу организуется в форме соревнований.