Информационные карты программ

**ХУДОЖЕСТВЕННАЯ НАПРАВЛЕННОСТЬ**

|  |  |
| --- | --- |
| **Полное наименование программы** | **Дополнительная общеразвивающая программа**  **«Гончарная мастерская»** |
| Автор-составитель | Петрова Наталья Васильевна, педагог дополнительного образования, ФГБОУ ВДЦ «Океан» |
| Реализатор программы | Петрова Наталья Васильевна, педагог дополнительного образования, ФГБОУ ВДЦ «Океан» |
| Направленность | художественная |
| Вид деятельности | декоративно-прикладное творчество |
| Адресат программы | обучающиеся 8 – 17 лет |
| Наименование детского объединения и его количественный состав | «Гончарная мастерская», от 6 до 10 человек |
| Срок реализации | 1 смена, 21(14) календарный день |
| Объём программы | 12 часов |
| Уровень освоения программы | стартовый |
| Цель | Развитие индивидуальных художественных способностей обучающихся посредством приобщения их к традиции народного и современного декоративно-прикладного творчества |
| Задачи | * сформировать у обучающихся представления о декоративно-прикладном искусстве, как о важном элементе русской народной культуры; * познакомить обучающихся с традиционными техниками формования изделий из глины, формирование умений выполнения декоративных работ для украшения интерьера, (скульптура, панно, гончарные формы, керамические броши, кулоны); * пробудить авторскую творческую позицию обучающихся, интерес к художественному эксперименту при создании композиции, образов, выразительных цветовых решений рисунков; * способствовать формированию у участников программы волевых качеств, сосредоточенности и целеустремлённости в работе, чувства взаимопомощи, понимания возможности преобразования действительности через вовлечение в коллективную творческую и проектную деятельность |
| Краткое содержание | Программа «Гончарная мастерская», включает в себя знакомство с различными видами техник; «Формование глиняных изделий из кома, пласта, жгута, фактурирование пластов различными штампами и фактурам», «Формование изделий на гончарном круге», «Роспись глиняных изделий ангобами, глазурями», знакомит с основами композиции и цветоведения. |
| Планируемые результаты | Личностные результаты: развитие творческих способностей; художественно-образного мышления; эстетической, нравственной и социальной культуры; ценностное отношение к народным промыслам и традициям, накопление опыта художественного творчества.  Метапредметные результаты: смогут планировать действие в соответствии с поставленной задачей, проявлять познавательную и творческую инициативу, выстраивать конструктивную коммуникацию с другими участниками программы, объективно оценивать вклад своей деятельности в решение общих задач коллектива.  Предметные результаты: будут знать основы проектно-исследовательской деятельности, технологии выполнения лепки и росписи изделий мелкой пластики, свойства глазурей и ангобов, основы композиции и цветоведения |
| Социальный эффект | Приобретенные знания и умения помогут обучающимся оформить собственное жилое пространство, организовывать мастер-классы, определиться с выбором профессии, позитивно, творчески смотреть на мир |
| Форма аттестации и демонстрации достижений обучающихся | Защита проекта, презентация, выставка, творческая работа, зачёт, участие в различных конкурсах, проведение мастер-классов |
| Год разработки | 2020 г. |
| Год последней редакции | 2022 г. |
| **Полное**  **наименование программы** | **Дополнительная общеразвивающая программа**  **«Art – пространство «Creative»** |
| Автор-составитель | Чернецова Ирина Валериевна  педагог дополнительного образования ФГБОУ «ВДЦ «Океан» |
| Реализатор программы | Чернецова Ирина Валериевна  педагог дополнительного образования ФГБОУ «ВДЦ «Океан» |
| Направленность | художественная |
| Вид  деятельности | изобразительное искусство |
| Адресат  программы | Обучающиеся 12 – 17 лет |
| Наименование детского объединения и его количественный состав | Мастерская «Art-студия «CMOLA», от 6 до 12 человек |
| Срок реализации | одна смена 21(14) календарный день |
| Объём  программы | 12 часов |
| Уровень  программы | стартовый |
| Цель | Развитие творческих способностей, художественно – эстетического вкуса в процессе освоения техники Resin Art (рисования эпоксидной смолой). |
| Задачи | * способствовать укреплению самооценки и воспитанию таких качеств как аккуратность, упорство, терпение, трудолюбие; * создать условия для развития фантазии, образного мышления, художественного вкуса ; * содействовать развитию способности к планированию, организации и анализу своей деятельности; * развивать зрительное восприятие, чувство цвета, композиционную культуру; * научить основным приемам работы в технике Resin Art. |
| Краткое содержание | Содержание программы направленно на реализацию современных направлений художественного образования: приобщения к искусству, овладение современным способом в художественной деятельности Resin Art (рисование двухкомпонентной эпоксидной смолой), развитие индивидуальности, независимости, творческих способностей и свободу самовыражения. В технике Resin Art подростки научатся изготавливать сувениры (магниты, бутылочки, брелоки), мини - панно и интерьерные картины. Результаты своей работы подростки смогут представить на Выставке детского творчества. |
| Планируемые результаты | *личностные:*   * укрепление самооценки и таких качеств как аккуратность, упорство, терпение, желание доставлять радость окружающим своим творчеством; * участие в выставке детского творчества, конкурсе проектов и творческих работ.   *метапредметные:*   * организация собственной деятельности; * повышение уровня культуры поведения на занятиях, интереса к художественной деятельности и современному искусству; * организация рабочего места и пространства; * удовлетворение от творческого процесса и результата труда.   *предметные:*   * будут знать историю возникновения и особенности работы с эпоксидной смолой; * будут знать основы композиции, базовые приемы при создании работ эпоксидной смолой используя основные техники; * будут уметь пользоваться вспомогательными средствами для рисования. |
| Социальный  эффект | Мотивация на творческую самореализацию и саморазвитие, распространение позитивного творческого опыта в ближайшем социальном окружении, профессиональное самоопределение |
| Форма аттестации и демонстрации достижений обучающихся | Защита проекта, презентация, выставка, творческая работа, зачёт, участие в различных конкурсах, проведение мастер-классов |
| Год разработки | 2021 г. |
| Год последней редакции | 2022 г. |
| **Полное наименование программы** | **Дополнительная общеразвивающая программа «Интерьерная игрушка»** |
| Автор-составитель | Гроссман Наталья Ивановна,  педагог дополнительного образования ФГБОУ ВДЦ «Океан» |
| Реализатор программы | Гроссман Наталья Ивановна,  педагог дополнительного образования ФГБОУ ВДЦ «Океан» |
| Направленность | Художественная |
| Вид деятельности | В рамках художественной направленности декоративно- прикладное творчество |
| Адресат программы | Обучающиеся 12 -17 лет |
| Наименование детского объединения и его количественный состав | Мастерская «Школа дизайна», от 8 до 12 человек |
| Срок реализации | одна смена 21 (14) календарный день |
| Объём программы | 12 часов |
| Уровень освоения программы | Разноуровневый |
| Цель | Развитие личности ребенка, способного к творческому самовыражению через овладение технологией изготовления текстильной игрушки. |
| Задачи | * создавать ситуации успеха для участника программы через ознакомление его с культурным наследием своего народа и вовлечением в творческую деятельность; * познакомить с основами конструирования швейных изделий; * мотивировать учащихся на самообразование и саморазвитие в области швейного производства, через знакомство с основами швейного производства текстильных игрушек; * познакомить с технологией изготовления текстильной куклы и современной мягкой игрушки; * способствовать формированию у участников программы таких черт характера как доброта, взаимопомощь, сопереживание, уважение к труду. |
| Краткое содержание | Программа «Интерьерная игрушка» является модульной и вариативной. Инвариантные модули программы «Кукла Тильда», «Кукла Снежка», «Чердачная игрушка» дополнены вариативной составляющей (модуль «Русская народная кукла»). Обучающиеся могут выбрать два или три модуля, в зависимости от количества часов реализуемой программы. В программе сделан акцент на гуманитарную составляющую образования школьников. Она направлена на усвоение и соблюдение нравственных ценностей, на осознание принадлежности детей к социально-исторической общности (изучение и сохранение традиций своего народа), на воспитание трудовых навыков и аккуратности, на самоопределение школьников и получение положительного опыта продуктивной творческой деятельности. Программа предполагает занятие на тему: «Авторская игрушка», которая проходит в рамках «Образовательного парка», длится 2 академических часа и имеет ознакомительный уровень сложности. На занятие могут прийти дети, которые уже являются участниками программы «Интерьерная кукла», а так же обучающиеся, впервые осваивающие данный вид деятельности. |
| Планируемые результаты | Обучающиеся будут знать:   * - технику безопасности при работе с инструментами и материалами, используемыми на занятиях; * - технологию изготовления текстильной куклы и современной мягкой игрушки; * - историю русской народной куклы и её особенности;   Обучающиеся будут уметь:   * - выявлять и соотносить цели, средства и результаты своей деятельности; * - самостоятельно разрабатывать и изготавливать авторскую игрушку из ткани; * - выстраивать конструктивную коммуникацию (при необходимости оказывать помощь); * - согласовывать и координировать совместную деятельность с другими ее участниками, объективно оценивать свои творческие возможности. |
| Социальный эффект | Приобретенный опыт поможет обучающимся организовать содержательный досуг для себя и своих друзей и поможет им в профессиональном самоопределении. |
| Форма аттестации и демонстрации достижений обучающихся | Промежуточная аттестация обучающихся проходит в форме кроссворда «Знаешь ли ты славянскую культуру», игры «Учитель – ученик», «Веришь ли ты что …»  (Раздел № 6.7).  Итоговая аттестация проходит при заполнении таблицы оценки уровня освоения программы. (Раздел 6.7) Демонстрацией достижений обучающихся являются выставки, конкурсы и мастер-классы обучающихся в рамках программы смены. |
| Год разработки | 2016 г. |
| Год последней редакции | 2022 г. |
| **Полное наименование программы** | **Дополнительная общеразвивающая программа «Дымковская игрушка»** |
| Автор-составитель | Климова Алиса Михайловна, педагог дополнительного образования, ФГБОУ ВДЦ "Океан" |
| Реализатор программы | Климова Алиса Михайловна, педагог дополнительного образования, ФГБОУ ВДЦ "Океан" |
| Направленность | Художественная |
| Вид деятельности | декоративно-прикладное искусство |
| Адресат программы | обучающиеся 9 -17 лет |
| Наименование детского объединения и его количественный состав | Студия "Дымковская игрушка", от 6 до 12 человек |
| Срок реализации | 1 смена 21 день (14 календарных дней) |
| Объём программы | 12 часов |
| Уровень освоения программы | Стартовый |
| Цель | Знакомство и актуализация народного промысла «Дымковская игрушка» через приобщение обучающихся к национальной культуре. |
| Задачи | Обучающие :   * знакомство с историей возникновения дымковского промысла, его особенностями; * научить технологическим приемам лепки и росписи дымковской игрушки; * научить базовым средствам выразительности (роспись, цветопередача) и основным приемам декорирования дымковской игрушки.   Развивающие:   * способствовать развитию памяти, логическому мышлению, воображению, художественно-эстетического вкуса, творческих способностей; * развить устойчивость внимания и наблюдательности, чувства художественного ритма.   Воспитательные:   * воспитать интерес, любовь к культуре своего народа; * воспитать объективность самооценки, потребности в творческом самовыражении; * сформировать у обучающихся ответственность и дисциплинированность; * способствовать воспитанию эстетического отношения к окружающему миру, художественному вкусу. |
| Краткое содержание | Теоретическая часть:  Обучающиеся познакомятся с историей возникновения дымковского ремесла, с традиционной цветовой гаммой дымковской росписи, с основными классическими сюжетами; с терминологией дымковского искусства.  Практическая часть:  Обучающиеся получат опыт работы с глиной; выполнят разные сюжетные композиции. Научатся декорировать игрушку и расписывать. Продукт представят на итоговой выставке. |
| Планируемые результаты | Предметные:  обучающиеся будут знать технологию изготовления глиняной игрушки, особенности дымковского промысла, базовые приемы лепки и росписи, базовые приемы декорирования народной игрушки, историю народного промысла и его ведущих мастеров.  Развивающие:  развитие памяти, наглядно-образного и логического мышления, произвольного внимания, воображения, мелкой моторики и координации движения рук; умение планировать, организовывать, анализировать свою деятельность; умение сотрудничать со сверстниками в совместной творческой деятельности.  Воспитательные:  сформируется интерес к «Дымковскому промыслу», сформируется интерес к занятиям лепкой; стремление к творческому самовыражению, развитие эстетического вкуса, опыт творческой и проектной деятельности. |
| Социальный эффект | Актуализация народного промысла среди молодежи. Приобщение обучающихся к национальной культуре, формирование в обществе патриотического чувства — чувства любви к своей родине. Трансляция полученного опыта за пределами Центра. |
| Форма аттестации и демонстрация достижений: | педагогическое наблюдение, отслеживание, опрос, творческая работа, просмотр и анализ работ, итоговое анкетирование, защита проекта, выставка |
| Год разработки | 2022 г. |
| Год последней редакции |  |
| **Полное наименование программы** | **Дополнительная общеразвивающая программа**  **«Не классическая гитара»** |
| Автор-составитель | Гукасов Эдуард Арменович, педагог дополнительного образования ФГБОУ ВДЦ «Океан» |
| Реализатор программы | Гукасов Эдуард Арменович, педагог дополнительного образования ФГБОУ ВДЦ «Океан» |
| Направленность | художественная |
| Вид деятельности | Музыкально-инструментальное творчество |
| Адресат программы | обучающиеся 12 -17 лет |
| Наименование детского объединения и его количественный состав | «Не классическая гитара», до 14 человек |
| Срок реализации | 1 смена 21(14) календарный день |
| Уровень освоения программы | стартовый |
| Объём программы | 12 часов |
| Цель | Обучение основам игры на гитаре через освоение «океанских» песен |
| Задачи | *Обучающие:*  - обучить основным приемам игры на гитаре;  - познакомить с основами нотной грамоты, строением гитары;  - обучение основам «табулатур».  *Развивающие:*  - развитие у учащихся музыкального слуха;  - развивать музыкально-исполнительские способности  - развивать культуру общения, коммуникативные способности.  *Воспитательные:*  - воспитывать у обучающихся чувство ответственности;  - воспитывать уверенность в своих силах;  - воспитывать терпение и трудолюбие. |
| Краткое содержание | Программа состоит из теоретического и практического блоков.  Теоретический блок программы «Неклассическая гитара» включает в себя: изучение основ игры на гитаре; знакомство с основами «табулатур»; строение инструмента; основы нотной грамоты; знакомство с творчеством известных авторов исполнителей.  Практический блок программы предполагает формирование умений игры на гитаре и исполнение песен под собственный аккомпанемент, подготовку и реализацию мастер- класса по основам игры на гитаре.  Продуктом программы является мастер-класс, проведенный на выставке детского творчества лучшими обучающимися, которые были отобраны на зачетном занятии. |
| Планируемые результаты | *Личностные:*   * + расширение представления о своих возможностях через творческое сотрудничество со сверстниками и педагогами;   + повышение творческой активности.   *Метапредметные:*   * умение ставить и формулировать для себя новые задачи; * умение работать индивидуально и в группе; * умение определять понятия.   *Предметные (образовательные):*   * + знание основ игры на гитаре (ноты, основные аккорды, «табулатуры», способы звукоизвлечения «бой», «перебор», устройство инструмента);   + умение играть «боем», «перебором»;   + умение считывать «простые табулатуры»;   + умение применять полученные знания на практике. |
| Социальный эффект | Учась играть на гитаре, ребенок не только развивает музыкальный слух, но и обретает массу полезных навыков и умений, которые безусловно пригодятся ему во взрослой жизни.   1. Гармоничной личности легче «пробивать» себе дорогу в жизнь. 2. Овладев тонкостями игры на гитаре, ребенок тем самым повышает свою самооценку, укрепляет веру в свои способности и возможности. 3. Умение делать то, что не могут другие автоматически добавляет ребенку популярность, социальную значимость. |
| Форма аттестации и демонстрации достижений обучающихся | Педагогическое наблюдение, опрос, творческая работа, прослушивание, итоговое анкетирование, защита проекта, выступление на выставке детского творчества |
| Год разработки | 2016 г. |
| Год последней редакции | 2022 г. |
| **Полное наименование программы** | **Дополнительная общеразвивающая программа**  **«Портретная мастерская»** |
| Автор-составитель | Ерошкин Сергей Леонтьевич, педагог дополнительного образования  ФГБОУ ВДЦ «Океан» |
| Реализатор программы | Ерошкин Сергей Леонтьевич, педагог дополнительного образования  ФГБОУ ВДЦ «Океан» |
| Направленность | художественная |
| Вид деятельности | изобразительное искусство |
| Адресат программы | обучающиеся 12 -17 лет |
| Наименование детского объединения и его количественный состав | «Портретная мастерская», до 12 человек |
| Срок реализации | 1 смена 21 (14) календарный день |
| Объём программы | 12 часов |
| Уровень освоения программы | стартовый |
| Цель | Обучение детей основам построения и рисования портрета. |
| Задачи | * способствовать развитию воображения, наблюдательности, навыков концентрации внимания, художественного и образно-пространственного мышления; * создать условия для развития коммуникативных умений, способности к самоорганизации и самоанализу своей деятельности; * способствовать воспитанию художественного вкуса посредством знакомства учащихся с признанными культурными образцами портретного жанра; * содействовать формированию мотивации к творческому самовыражению; * познакомить детей с видами и жанрами портрета в искусстве; * сформировать основы знаний и умений в области построения лица человека;   научить основам работы в техниках «графика» и «пастель» различными художественными материалами (карандаш, акварель, гуашь, уголь, пастель, цветные карандаши). |
| Краткое содержание | *В теоретической части* программы учащиеся познакомятся: с видами и жанрами портрета, понятиями композиции, основами построения лица человека.  *В практической части* учащиеся получат опыт выполнения портрета, шаржа, карикатуры в техниках «пастель» и «графика».  учащиеся будут иметь возможность участвовать в проектной деятельности и представить свою работу на выставке детского творчества. |
| Планируемые результаты | *Личностные*: повышение самооценки, стремление к творческому самовыражению, развитие художественного вкуса, опыт творческой и проектной деятельности.  *Метапредметные*: умение планировать, организовывать, анализировать свою деятельность; умение сотрудничать со сверстниками в совместной творческой деятельности.  *Предметные:* формирование представлений о видах портретного жанра, композиции, основах построения лица и фигуры человека, роли света и тени в создании объёма; практические умения в выполнении портрета, шаржа, карикатуры в техниках «пастель» и «графика». |
| Социальный эффект | Вклад в формирование личности способной к творчеству и сохранению художественной культуры, снижение асоциальных явлений, успешная социализация в изменяющемся мире. |
| Форма аттестации и демонстрации достижений обучающихся | Опрос (анкетирование), визуальная оценка.  Презентация работ на итоговой выставке детского творчества |
| Год разработки | 2017 г. |
| Год последней редакции | 2022 г. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Полное название**  **программы** | **Дополнительная общеразвивающая программа**  **«Современный танец»** |
| Автор- составитель | Смирнова Юлия Витальевна, педагог дополнительного образования, ФГБОУ ВДЦ «Океан» |
| Реализатор программы | Смирнова Юлия Витальевна, педагог дополнительного образования, ФГБОУ ВДЦ «Океан» |
| Направленность | Художественная |
| Вид образовательной деятельности | Хореография |
| Адресат программы | Обучающиеся 12-17 лет |
| Наименование детского объединения и его количественный состав | Танцевальная студия «Современный танец», от 10 до 20 человек |
| Срок реализации | 1 смена, 21(14) календарный день |
| Объем программы | 12 часов |
| Уровень освоения программы | Базовый |
| Цель | Развитие творческих способностей учащихся через освоение основ хореографического искусства. |
| Задачи | - расширить знания учащихся об истории возникновения и развития хореографического искусства, его видах и стилях;  - научить основам хореографии, элементам и базовым движениям современного танца (хип хоп, локинг, хаус);  - способствовать формированию интереса к хореографическому искусству;  - развивать воображение, фантазию, наглядно- образное, ассоциативное мышление, артистизм;  - способствовать укреплению и совершенствованию физических данных (укреплению осанки, суставно-двигательного аппарата);  - совершенствовать коммуникативные и рефлексивные умения, навыки планирования и организации своей деятельности;  - содействовать воспитанию общей культуры поведения, толерантного отношения к национальным культурам, ответственности за общий результат командной работы. |
| Краткое содержание | Программа «Современный танец» представляет собой интенсивный курс обучения танцевальному искусству. В процессе освоения программы, учащиеся узнают историю возникновения танца, культуру танца, различие между танцевальными стилями, основы построения хореографического номера, основные понятия в танцевальном искусстве: освоят технику исполнения базовых движения современных стилей (хип хоп, локинг, хаус). В результате освоения программы, учащиеся участвуют в постановке хореографического номера, который презентуется на сцене ФГБОУ ВДЦ «Океан» на дружинном деле в рамках программы смены. |
| Планируемые результаты | Личностные результаты учащихся:  - развитие воображения, фантазии, образного и ассоциативного мышления, артистизма, памяти, внимания;  -укрепление физических данных (мышц, осанки);  - опыт позитивного общения в новом коллективе;  - развитие художественно-эстетического вкуса, проявляющееся в эмоционально-ценностном отношении к искусству;  - реализация творческого потенциала в процессе коллективного исполнения танцевальных образов;  - позитивная самооценка своих танцевальных и творческих способностей;  - развитие чувства ответственности за личные и коллективные успехи.  Метапредметные результаты:  - формирование навыков самостоятельности, планирования, самоанализа, самооценки, культуры труда;  - развитие коммуникативных умений продуктивного сотрудничества со сверстниками при решении различных творческих задач.  Предметные результаты.  Обучающиеся будут:  - знать историю возникновения и развития хореографического искусства, его виды и стили;  - различать танцевальные направления и стили по характерным признакам хореографических композиций;  - уметь исполнять изученные базовые движения и хореографические элементы современных стилей (хип хоп, хаус, локинг). |
| Социальный эффект | В результате реализации программы «Современный танец» происходит повышение общего культурного уровня молодежи, ее ранней профессиональной ориентации и успешной социализации в современном мире. |
| Форма аттестации и демонстрации достижений обучающихся | Опрос (анкетирование), визуальная оценка.  Презентация танцевального номера на сцене ФГБОУ ВДЦ «Океан» |
| Год разработки | 2017 г. |
| Год последней редакции | 2022 г. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Полное название программы** | **Дополнительная общеразвивающая программа «Яркий мир фоамирана»** | |
| Автор-составитель | Живоженко Дарья Андреевна, педагог дополнительного образования, ФГБОУ «ВДЦ «Океан» | |
| Реализатор программы | Живоженко Дарья Андреевна, педагог дополнительного образования, ФГБОУ «ВДЦ «Океан» | |
| Направленность | Художественная | |
| Вид деятельности | Декоративно-прикладное творчество | |
| Адресат программы | Обучающиеся 11-17 лет | |
| Наименование детского объединения его количественный состав | Студия «Фоамиран», от 6 до 12 человек. | |
| Срок реализации | 1 смена 21 (14) календарных день | |
| Уровень освоения программы | Разноуровневый | |
| Объём программы | 12 академических часов | |
| Цель | Изучение основ изготовления изделий в техниках фоамирана. | |
| Задачи | Обучающие:   * обучить различным приемам работы с   фоамираном;   * обучить умению пользоваться инструментами; * способствовать овладению обучающимися знаниями технологии изготовления цветов, украшений, кукол; * обучить работать по алгоритму.   Развивающие:   * способствовать развитию умений и навыков разработки собственных изделий и композиций; - способствовать развитию наглядно-образного мышления и творческого воображения; * способствовать развитию художественного и эстетического вкуса; * содействовать развитию самостоятельности, навыков оценки и самооценки.   Воспитательные:   * формировать у участников программы такие черты характера как доброта, взаимопомощь, сопереживание, уважение к труду; * формировать трудовые навыки, умение   экономно использовать материал;   * формирование позитивного социального опыта. | |
| Краткое содержание | Программа «Яркий мир фоамирана» является модульной. Модули программы «Цветочные композиции» и «Сувенирная кукла» направлены на развитие художественного и эстетического вкуса, формирование позитивного социального опыта.  Практические аспекты: на занятиях мастерской: обучающиеся познакомятся с характеристикой и различными способами работы с фоамираном.  Теоретический аспект: обучающиеся узнают виды фоамирана, композиционное решение работы в цветовой гамме, технологические этапы (тонирование, нагревание материала) работы в каждом модуле | |
| Планируемые результаты | Обучающиеся будут знать:  - приемы работы с фоамираном, изготовят декоративные украшения или предметы интерьера в техниках фоамиран;  - научатся выполнять правила техники безопасности при работе с материалами и инструментами;   * овладеют знаниями технологии, умению комбинировать техники выполнения в работе над созданием изделия; * работать по алгоритму и анализировать творческие работы.   Обучающиеся будут уметь:  - выполнять работы в разных техниках по своему эскизу.  - создавать собственные простейшие композиции на основе изученных техник.  Формируемые компетенции, качества личности:  - полученный опыт связанный с компетенцией коммуникации в процессе совместного творчества;  - трудолюбие, усидчивость, умение добиваться цели, укрепление уверенности в своих возможностях, ответственность, подход к делу.  Получаемый продукт:  - куклы;  - игрушки;  - украшения для волос;  - украшения для интерьера. | |
| Социальный эффект | Полученные знания по программе позволят распространять свой опыт за пределами «ВДЦ «Океан». |  |
| Год разработки | 2021 г. |  |
| Год последней редакции | 2022 г. |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Полное наименование программы** | **Дополнительная общеразвивающая программа**  **«Нитяная графика»** |
| Автор - составитель | Лашукова Ирина Викторовна, педагог дополнительного образования, ФГБОУ ВДЦ «Океан». |
| Реализатор программы | Лашукова Ирина Викторовна, педагог дополнительного образования, ФГБОУ ВДЦ «Океан». |
| Направленность | Художественная |
| Вид образовательной деятельности | Декоративно – прикладное творчество |
| Адресат программы | Обучающиеся 11 – 17 лет |
| Наименование детского объединения и его количественный состав | Мастерская «Нитяная графика», от 8 до 12 чел. |
| Срок реализации | 1 смена 21(14) календарный день |
| Уровень программы | Стартовый |
| Объем программы | 12 часов |
| Цель программы | Развитие пространственно-геометрического мышления через освоение основ технологии художественного натяжения нитей, в процессе изготовления изделий в технике «Изонить». |
| Задачи | - познакомить с историей возникновения техники «Изонить» - с современностью и традициями декоративно прикладного творчества;  - изучить особенности вышивки по картону;  - овладеть базовыми приемами и способами натяжения нитей;  - актуализировать знания по теоретическим курсам школьных предметов: математике, геометрии, биологии  - формировать чувство патриотизма, толерантности, гражданской солидарности к традициям, культурам народов мира в процессе освоения разнообразных техник художественного натяжения нитей;  - формировать навыки в построении собственного маршрута деятельности в процессе работы над индивидуальным проектом; самостоятельно организовывать себя и свое рабочее пространство;  - формировать умение работать с разным уровнем информации;  - развивать рефлексивные личностные навыки. |
| Краткое содержание | Программа «Нитяная графика» представляет собой интенсивный курс обучения изготовлению изделий и элементов декора интерьера через овладение основами технологий художественного натяжения нитей. Особенностью программы является применение современных материалов при сохранении традиционного процесса изготовления изделий, а также выбор нетрадиционных видов изделий в этих техниках: бижутерии, элементов интерьерного декора.  В процессе освоения программы, обучающиеся включаются в коллективно-творческую, исследовательскую и проектную деятельность, а так же в волонтерскую деятельность через организацию и проведение мастер-классов, выставок декоративно – прикладного творчества, оформлению отрядных и дружинных событий ВДЦ «Океан» в рамках целевой программы смены. |
| Планируемые результаты | Личностные результаты:  **-** обучающиеся приобретут опыт позитивного общения в новом коллективе; уважительного отношения к ребятам других национальностей; внимательного отношения к окружающему пространству;  - будут сформированы умения: выражать принадлежность к Российскому государству через изготовление элементов декора с применением цветов триколора, идентификации себя как гражданина Российской Федерации; навыкикультуры труда, уважения к людям разных профессий.  метапредметных результатов:  **-** будут уметь: простраивать собственную деятельность (проектную, исследовательскую); ставить цели, отбирать необходимые техники и технологии процесса в соответствии с выбранной направленностью вида деятельности, формулировать задачи для достижения поставленных целей, осуществлять рефлексию с последующей корректировкой целевой установки;  - приобретут навыки самостоятельности: планирования деятельности, самоанализа выполненных этапов, взаимоанализа, самоуправления;  Предметные знания  - будут знать историю зарождения и современное развитие техник художественного натяжения нитей;  - направления народного декоративно - прикладного искусства; базовые приемы в области декорирования,  изготовления изделий, и элементов декора интерьера в техниках художественного натяжения нитей; |
| Социальный эффект | В результате реализации данной программы общество получает профессионально – ориентированных ребят, в области искусства, технологии; способных к самоопределению, распространению позитивного творческого опыта в ближайшем социальном окружении |
| Форма аттестации достижений обучающихся | Вводно – итоговое анкетирование, тестирование, зачет, контрольные вопросы, итоговая выставка детского творчества, фестиваль, конкурс, мастер – класс, ворк – шоп, участие в творческом полигон |
| Год разработки | 2005 г. |
| Год последней редакции | 2022 г. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Полное название программы** | **Дополнительная общеразвивающая программа**  **«ПАПЬЕ-ДЕКОР»** |
| Автор-составитель | Лобачева Светлана Викторовна, педагог дополнительного образования ФГБОУ «ВДЦ «Океан» |
| Реализатор программы | Лобачева Светлана Викторовна, педагог дополнительного образования ФГБОУ «ВДЦ «Океан» |
| Направленность | Художественная |
| Вид образовательной деятельности | Декоративно-прикладное творчество |
| Адресат программы | Обучающиеся 11 -17 лет |
| Наименование детского объединения и его количественный состав | Мастерская «Папье-декор», до 12 человек |
| Срок реализации | 1 смена 21 (14) календарных дней |
| Уровень программы | Разноуровневая |
| Объём программы | 12 часов |
| Цель | Развитие художественной культуры и формирование технологического мышления в процессе приобретения опыта преобразующей деятельности с применением техники «папье-маше», овладение практическими умениями и навыками в различных видах декорирования. |
| Задачи | − познакомить с историей и современностью технологии папье-маше;  − изучить традиции народного декоративно-  прикладного искусства;  − освоить базовые приёмы и способы изготовления элементов декора в технике «папье-маше» в области декоративного оформления интерьера;  − развивать чувства патриотизма и гражданской солидарности в процессе освоения разных художественных техник декора;  − включение в исследовательскую, проектную деятельности;  − научить самостоятельно организовывать своё рабочее место; планировать собственную деятельность в процессе работы над  индивидуальным проектом;  − развивать умения слушать, понимать и принимать мнение другого в процессе коллективной деятельности. |
| Краткое содержание | Программа «Папье-декор» представляет собой интенсивный курс обучения изготовлению элементов декора интерьера через овладение видами техники «папье-маше» и другими художественными техниками декорирования. Особенностью программы является применения современных материалов при сохранении традиционного процесса папье-маше, а также выбор нетрадиционных изделий, выполняемых в технике «папье-маше»: бижутерия, предметы интерьерного декора. В процессе освоения программы, обучающиеся включаются в коллективную, исследовательскую, творческую и проектную деятельность, а также в волонтёрскую деятельность через организацию и проведение мастер-классов, оформление отрядных и дружинных событий ВДЦ «Океан» в рамках целевой программы смены. |
| Планируемый результат | Планируемые результаты:  Программа предполагает достижение следующих личностных результатов:  − обучающиеся приобретут опыт позитивного общения в новом коллективе; уважительного отношения к ребятам других национальностей; преобразующей деятельности, внимательного отношения к окружающему пространству.  − будут сформированы умения: выражать принадлежность к российскому государству через графические символы, идентификация себя в качестве гражданина России; навыки культура труда (уважения к собственному труду и труду окружающих);  метапредметных результатов:  − будут уметь: управлять собственной деятельностью, в том числе проектной деятельностью в области искусства: ставить цель, отбирать технологии в соответствии с выбранной деятельностью, формулировать задачи по достижению целей, осуществлять рефлексию с дальнейшей корректировкой целевой установки;  − приобретут навыки самостоятельности: планирования, самоанализа, самооценки,  самоуправления, оценочные умения; усвоение предметных знаний:  − будут знать историю и современность технологии папье-маше; традиции народного декоративно-прикладного искусства; базовые приёмы в области декоративного оформления в технике папье-маше; разные способы изготовления элементов декора в технике «папье-маше».  − будут владеть технологией изготовления предметов декора в технике «папье-маше» |
| Социальный эффект | Профессиональное самоопределение в области искусства, технологии; распространение позитивного творческого опыта в ближайшем социальном окружении |
| Форма аттестации и демонстрации достижений обучающихся | Основной формой фиксации результатов обучения является предъявление продукта, т.е. готового изделия. Диагностические материалы: тесты, опросники, творческий конкурс, зачет, выставка, творческий проект, анализ творческих проектов, театрализованное представление. |
| Год разработки | 1996 г. |
| Год последней  редакции | 2022 г. |

Информационные карты программ

**СОЦИАЛЬНО-ГУМАНИТАРНАЯ НАПРАВЛЕННОСТЬ**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Полное наименование программы** | | **Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Образ. Стиль. Причёска»** | |
| Автор-составитель | | Широбокова Анна Геннадьевна, педагог дополнительного образования ФГБОУ ВДЦ «Океан» | |
| Реализатор программы | | Широбокова Анна Геннадьевна, педагог дополнительного образования ФГБОУ ВДЦ «Океан» | |
| Направленность | | Социально- гуманитарная | |
| Вид образовательной деятельности | | Парикмахерское искусство | |
| Целевая аудитория | | Обучающиеся 13 -17 лет | |
| Наименование детского объединения и его количественный состав | | «Студия современных причёсок», от 6 до 12 человек | |
| Срок реализации программы | | 1 смена (21 день) | |
| Объём программы | | 12 часов | |
| Уровень освоения программы | | Разноуровневый | |
| Цель программы | | Развитие личности подростка, способного к творческому самовыражению через овладение основами парикмахерского дела. | |
| Задачи программы | | - познакомить с компетенциями и деятельностью работника сферы обслуживания парикмахерского дела;  - научить приёмам укладки волос в технологии «Экспресс – причёски»,  - подготовить учащихся к реализации собственных проектов. | |
| Краткое содержание программы | | В ходе реализации программы, обучающиеся познают профессию парикмахер, через активную практику мастера «Экспресс - причёска» (основу коммуникативной деятельности мастера и клиента, правила безопасности, историю парикмахерского искусства, стилистику).  Обучающиеся развивают и отрабатывают практические умения в создании «Экспресс - причёски» применяя техники: «Плетение волос», «Горячая укладка волос», «Стайлинга» (исключая стрижку и окрашивание волос). | |
| Планируемые результаты программы | | *Личностные:* творческая самореализация; развитие образного мышления; обретение социального опыта в работе (мастер – клиент).  *Метапредметные:* эстетическое преобразование окружающей действительности; самостоятельная организация и выполнение различных творческих работ; согласование и координация совместной познавательно-трудовой деятельности с другими ее участниками.  *Предметные:* общие представления об истории парикмахерского искусства; знания по стилистики причёски, пропорции лица, строение волоса. Практические умения в работе мастера «Экспресс причёска; знания и навыки работы с парикмахерскими инструментами и материалами.  Программа способствует проявлению профессиональных действий, умений для участия в конкурсе «ОкеанSkils» по компетенции «Парикмахерское искусство». | |
| Социальный эффект | | Обучающиеся адаптируются к реалиям современной жизни, через демонстрацию полученного опыта в социальной действительности  (овладение трудовыми и технологическими знаниями и умениями, необходимыми для себе в самообслуживание и в оказании услуг технологии «Экспресс – причёска» (в рамках домашнего парикмахера); формирование умений и навыков, позволяющих в дальнейшем, обучающимся, осваивать профессиональные образовательные программы парикмахерского искусства. | |
| Форма аттестации и демонстрации достижений обучающихся | | Индивидуальное участие в конкурсах, фестивалях, конференциях.  Командное участие и групповая работа на общий результат.  Тестирование и выполнение заданий (устное и практическое).  Участие в выставке и проведение мастер-классов (организация проведения учебного занятия (материала, элемента работы, часть процесса технологии).  Выполнение и защита проекта, подготовка и демонстрация творческих работ (видео материала, слайдовой презентации, фото экспозиции).  Подготовка коллекции, участие в дефиле, организация и участие в массовых мероприятиях (дружинные дела по программе тематической смены) и др. | |
| Год разработки | | 2021 г. | |
| Год последней редакции | | 2022 г. | |
| **Полное наименование программы** | **Дополнительная общеразвивающая программа Кулинарная студия «Мастер-Шеф»** | |
| Автор-составитель | Эгамбердиева Галина Игоревна, старший педагог дополнительного образования  ФГБОУ ВДЦ «Океан» | |
| Реализатор программы | Эгамбердиева Галина Игоревна, старший педагог дополнительного образования  ФГБОУ ВДЦ «Океан» | |
| Направленность | Cоциально-гуманитарная | |
| Вид деятельности | Кулинария | |
| Адресат программы | Обучающиеся 12-17 лет | |
| Наименование детского объединения и количественный состав | Кулинарная студия «Мастер-Шеф», от 6 до 12 человек | |
| Срок реализации | 1 смена (21 день) 14 календарных дней | |
| Объём программы | 12 занятий | |
| Уровень освоения программы | Базовый | |
| Цель | Содействовать развитию у обучающихся технологических знаний и умений в области кулинарии, как средство самоактуализации в социально-бытовой деятельности. | |
| Задачи | Воспитательные:  1. Формировать целостное представление о сущности кулинарии как области общественного питания.  2. Прививать практические умения самообслуживания в области питания.  Развивающие:  1. Актуализировать личностный смысл в социально-бытовой деятельности.  2. Развивать коммуникативные навыки в совместной работе.  Обучающие:  1. Формировать представления о технологии приготовления блюда.  2. Обучить технологии приготовления и подачи блюда. | |
| Краткое содержание | В содержание программы заложен основной вектор образовательно - учебного процесса, раскрывающий следующие аспекты: формирование целостного представления о сущности кулинарии, развитие технологических знаний и умений в области кулинарии, формирование культуры здорового образа жизни, культуры поведения за столом, в гостях, в общественных местах, правил хорошего тона.  Воспитание ответственного отношения к труду и результатам труда, ответственности за результаты своей деятельности, уважительного отношения к людям различных профессий общественного питания и результатам их труда, что создает основу, фундамент для профессиональной последующей подготовки. Опыт, приобретенный на занятиях, превращает жизненное пространство участников программы в мотивирующее пространство, определяющее самоактуализацию и самореализацию личности. | |
| Планируемые результаты | Личностный результат:   1. Пробуждение или укрепление интереса к сущности в области кулинарии и культуре приготовления пищи, проявление настойчивости в достижении результата. 2. Приобретение собственного опыта на кухне как основы обучения и познания. 3. Формирование мотивации и стремления к саморазвитию и самоактуализации (выбор профессии общественного питания).   Предметный результат:  1.Умение планировать действия, рационально подбирать инструменты и оборудование для работы на кухне в процессе приготовления блюд, изделий из теста, фруктов, овощей.  2. Освоение обучающимися специфических, профессиональных умений: соблюдать правила личной гигиены, санитарно-гигиенические нормы и правила техники безопасности при работе на кухне.  3. Знания подбора продуктовой лавки для приготовления блюд, приёмы тепловой кулинарной обработки.  4. Бытовые умения необходимые для полноценной социально-бытовой деятельности.  5. Умения самостоятельного приготовления блюд.  Метапредметный результат:  1.Умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией.  2.Освоение универсальных учебных действий (подготовка, обработка, процесс приготовления, подача) в области кулинарии. | |
| Социальный эффект | Знание и умения основ технологии приготовления пищи, приобретают социально значимый аспект, который раскрывается в программе Кулинарная студия «Мастер-Шеф». Программа даёт большую возможность реализации обучающимся, самоактуализации их к жизни, в социуме. К формированию интереса к ведению домашнего хозяйства, секретам кухни, азбуки рационального питания, пониманию сущности в области кулинарии. Программа способствует формированию представления о характере осознанного выбора путей получения дальнейшего образования в сфере обслуживания, подготовке к самостоятельной жизни и конкретным видам труда. Содержание программы содействует приобретению и активному использованию знаний, формированию опыта в технологической и кулинарной культуре. | |
| Форма аттестации и демонстрации достижений обучающихся | Педагогическое наблюдение, отслеживание, опрос, тестирование, проблемная ситуация, совместная предметно-практическая деятельность. Анкетирование. Мини-опрос. Тестовый опрос. Комплексный зачет. | |
| Год разработки | 2018 г. | |
| Год последней редакции | 2022 г. | |
| **Полное наименование программы** | | **Дополнительная общеразвивающая программа «Лидер коммуникации»** | |
| Автор-составитель | | Кривошеева Алина Викторовна, педагог дополнительного образования, ФГБОУ «ВДЦ «Океан» | |
| Реализатор программы | | Кривошеева Алина Викторовна, педагог дополнительного образования, ФГБОУ «ВДЦ «Океан» | |
| Направленность | | Социально-гуманитарная | |
| Вид деятельности | | Комплекс активностей по самопознанию, самоопределению, саморазвитию (тренинг, игра, рефлексивные практики, диалог и полилог, самопрезентация и пр.) | |
| Адресат программы | | Обучающиеся 12 -17 лет | |
| Срок реализации | | Одна смена 21 день (14) календарный | |
| Объём программы | | 12 часов | |
| Уровень освоения программы | | Стартовый | |
| Цель | | Развитие коммуникативных компетенций и компетенций личностного совершенствования в пространстве образовательной лаборатории психолого-педагогического направления. | |
| Задачи | | * Организовать пространство коммуникации, способствующее расширению опыта непосредственного взаимодействия с другими, углублению понимания индивидуальных особенностей и коммуникативных предпочтений, выстраиванию собственного стиля коммуникации; * Способствовать развитию личностного проектирования, основанного на актуализации ценностно-смысловых основ и личностных характеристик; * Содействовать самоопределению участника как субъекта коммуникации, саморазвития, саморегуляции и самоподдержки через развитие психологической грамотности, культуры мышления и поведения. | |
| Краткое содержание | | Общение является базовым и глобальным средством взаимодействия людей. В современных условиях пространство общения претерпевает серьезные изменения, связанные с увеличением физического дистанцирования общающихся.  Это обусловливает необходимость акцентировать внимание на целенаправленное развитие коммуникативных компетенций детей. | |
| Планируемые результаты | | Метапредметные результаты:   * умение выслушивать собеседника и вести диалог; * способность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою; * умение с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации; * владение монологической и диалогической формами речи.   Личностные результаты:   * осмысление мотивов своих действий в коммуникации; * развитие интереса к социально-психологическим причинам и факторам поведения людей; * развитие готовности к личностному самоопределению и саморазвитию; * развитие внимательности, настойчивости, целеустремленности, умения преодолевать трудности; * развитие самостоятельности суждений, независимости и нестандартности мышления; * освоение социальных норм, правил поведения, ролей и форм социальной жизни в группах и сообществах; * развитие коммуникативных навыков в общении и сотрудничестве с другими обучающимися.   Предметные результаты:   * знание социально-психологических основ коммуникации. | |
| Социальный эффект | | Расширение круга лидеров коммуникации, задающих новые нормы взаимодействия в своих средах общения | |
| Год разработки | | 2020 г. | |
| Год последней редакции | | 2022 г. | |
| **Полное наименование**  **программы** | | **Дополнительная общеразвивающая программа «Ткань жизни»** |
| Автор – составитель программы | | Дворцова Валентина Васильевна, педагог дополнительного образования высшей категории, ФГБОУ ВДЦ «Океан» |
| Реализатор программы | | Дворцова Валентина Васильевна, педагог дополнительного образования высшей категории, ФГБОУ ВДЦ «Океан» |
| Направленность | | Социально - гуманитарная |
| Адресат программы | | Обучающиеся 12 – 17 лет |
| Наименование детского объединения и его количественный состав | | «Ткацкий дом», от 6 до 12 человек |
| Срок реализации | | 1 смена – 21 (14) календарный день |
| Объём программы | | 12 академических часов |
| Уровень освоения программы | | Базовый уровень: предполагает развитие компетентности обучающихся в образовательной области «ручное ткачество», формирование навыков на уровне практического применения. |
| Цель | | Личностное развитие участников программы через приобретение теоретических знаний и практических навыков, направленных на освоение технологий ручного ткачества. |
| Задачи | | *Обучающие:*   * изучить специфику орнаментации, дизайна изделий и гармонизации цвета, характерную для ручного ткачества; * познакомить с особенностями и творческими возможностями технологии ручного ткачества; * научить применять полученные знания для творческой работы по ткачеству, соблюдая требования технологии.   *Развивающие:*   * сформировать систему практических навыков и умений, необходимых для освоения технологии ручного ткачества; * развивать самостоятельность, ответственность, инициативность, организованность, коммуникабельность, креативность, творческие способности в процессе художественно - поисковой и практической деятельности по созданию проектов; * формировать навыки оценки собственной творческой деятельности; * развивать эмоциональное отношение к окружающему миру, интерес к традиционному народному искусству ткачества.   *Воспитательные:*   * осуществлять трудовое и эстетическое воспитание школьников; * воспитывать эмоционально - волевые качества участников программы (усидчивость, терпение, упорство, аккуратность, желание исправлять ошибки), связанные с достижением качественных результатов практических работ; * формировать коммуникативную культуру, умение работать в группе. |
| Краткое содержание | | Программа «Ткань жизни» составлена из самостоятельных целостных блоков. Образовательный процесс делится на отдельные блоки по видам деятельности «Ткачество на дощечках», «Ткачество на бердышке», «Ткачество на настольном ткацком станке «Забава». Участник программы по выбору и самостоятельно (полностью или частично) обучается по индивидуальному маршруту, обеспечивающему индивидуализацию обучения:   * по содержанию обучения: каждый выбирает наиболее понравившийся ему блок/блоки; * по темпу освоения: обучающийся самостоятельно или с педагогом определяет временной промежуток своей работы над своим блоком и ориентируется в рамках 8 академических часов; * по уровню самостоятельности: если обучающийся владеет техникой ткачества и осваивает блок/блоки самостоятельно, не прибегая к помощи педагога. |
| Планируемые результаты | | В процессе освоения технологий ручного ткачества обучающиеся развивают следующие качества личности:   * внимание, память, воображение, образное, абстрактное, логическое и аналитическое мышление, творческие способности; * интерес к декоративно-прикладному искусству. * волевые качества, связанные с достижением качественных результатов практических работ в технике ткачества: усидчивость, терпение, упорство, аккуратность, желание исправлять ошибки; * коммуникативную культуру, терпимость к чужому мнению, умение работать в группе.   Участники программы будут знать:   * историю и устройство ткацкого станка; * оборудование рабочего места, материалы, инструменты для работы; * одну (или несколько) технику ручного ткачества; * основные технологические операции изготовления изделия; * подготовку нитей к работе, снование нитей; * сущность и особенности технологических приёмов ткачества; * снятие изделия со станков, оформление его внешнего вида. * теорию создания проекта и ИОМ; * формы презентации результатов своей деятельности.   Участники программы будут уметь:   * планировать и оценивать свою деятельность; * готовить инструменты, оборудование к работе; * разрабатывать эскизы своих работ; * работать на станке; * оформлять изделия к выставке. * владеть базовым понятийным аппаратом и ЗУН, необходимыми для дальнейшего образования; * творчески использовать полученные знания на практике. |
| Социальный эффект | | Востребованность и необходимость возрождения и популяризации ремёсел, а также обучение детей и молодежи - это вопрос сохранения культуры народа, его исторической памяти, что подтверждают многие исследователи народного художественного творчества.  Ткачество - это не только увлекательный процесс, техника которого имеет богатую историю, но также возможность реализовать и проявить себя в творчестве, как обычным людям, так и людям с ограниченными возможностями. Программа подходит для детей с ОВЗ, так как одним из эффективных методов реабилитации людей с ограниченными возможностями является привлечение «особых» людей к творческой деятельности, которая является огромным стимулом для развития и становления любой личности, а для людей с особыми потребностями – это еще и возможность (подчас единственная) заявить окружающим о себе и своем внутреннем мире.  Обучение в программе «Ткань жизни» идет, преимущественно, в разновозрастных и разно национальных группах, где особую ценность, при общении и формировании дружеских отношений приобретают умения, таланты и способности человека, а не его возраст и национальность, что повышает возможность социальной адаптации, выработки коммуникативных навыков. |
| Форма аттестации и демонстрации достижений обучающихся | | Контроль за текущим уровнем подготовки детей осуществляется в следующих формах: наблюдение за практической деятельностью, упражнений и творческих заданий в технике ручного ткачества, обсуждение и оценка ее результатов.  При этом практические работы могут оцениваться по следующим критериям:   * соблюдение технологии; * соответствие изображения используемой технике; * качество исполнения.   Демонстрировать работы участники программы могут на выставках, защитах проектов, итоговых делах смены. |
| Год разработки | | 2018 год |
| Год последней редакции | | 2022 год |
| **Полное наименование программы** | | **Дополнительная общеразвивающая программа**  **«Школа велосипедиста»** | |
| Автор-составитель | | Шихалева Жанна Альбертовна,  педагог дополнительного образования ФГБОУ ВДЦ «Океан»  Прокофьева Нина Михайловна,  педагог дополнительного образования ФГБОУ ВДЦ «Океан» | |
| Реализатор программы | | Шихалева Жанна Альбертовна, педагог дополнительного образования; ФГБОУ ВДЦ «Океан»  Прокофьева Нина Михайловна, педагог дополнительного образования ФГБОУ ВДЦ «Океан» | |
| Направленность | | социально-гуманитарная | |
| Вид деятельности | | управление велосипедом по дорогам общего пользования, дорогам Автогорода | |
| Адресат программы | | обучающиеся 10 -17 лет | |
| Наименование детского объединения и его количественный состав | | «Школа велосипедиста» | |
| Срок реализации | | 1 смена (21/14 ) календарный день | |
| Уровень программы | | Базовый | |
| Объём программы | | 12 часов | |
| Цель | | Формирование у обучающихся навыков безопасного поведения на дорогах при управлении велосипедом | |
| Задачи | | - формировать сознательное и ответственное отношение к личной безопасности и безопасности окружающих;  - воспитывать грамотного участника дорожного движения;  - развивать умения правильно оценивать дорожную ситуацию и принимать верное решение;  - развивать умения оказания первой помощи пострадавшим при дорожно-транспортных происшествиях;  - развивать социальные компетенции и индивидуальные способности;  - углублять знания о безопасном движении на дороге при управлении велосипедом;  - обучать элементам фигурного вождения. | |
| Краткое содержание | | Программа разработана с учетом временного детского коллектива, отражает специфику смен. Возраст обучающихся 10-17 лет, имеющих первичные навыки управления велосипедом.  Форма обучения – очная. Каждое занятие состоит из теоретической и практической частей.  *Теоретический курс* предполагает освоение учащимися знаний, необходимых для управления велосипедом (правил дорожного движения; основ управления и безопасности движения; устройства и технического обслуживания велосипедов; правовых основ; приемов оказания первой помощи при ДТП); применение теоретических знаний при управлении велосипедом.  *Практический курс* предполагает получение опыта по управлению велосипедом, правильное решение различных дорожных ситуаций.  *Особенностью организационного процесса* является возможность проведение тем занятий не последовательно по учебному плану, а с учётом подготовленности учащихся и погодных условий.  Программа реализуется в весенний, летний и осенний периоды. | |
| Планируемые результаты | | Дополнительная общеразвивающая программа «Школа велосипедиста» ориентирована на формирование универсальных учебных действий. В результате занятий по программе у участников будут сформированы *личностные качества:*  - формирование навыков культурного, уверенного и безопасного поведения в дорожно-транспортной среде;  - повышение уровня ответственности на дороге, уровня самооценки.  Обучающиеся приобретут метапредметные результаты:  - умение оценивать свое поведение со стороны;  - умение сравнивать, оценивать, анализировать и прогнозировать ситуацию на дороге;  - умение сделать правильный выбор на безопасное поведение на дороге. | |
| Социальный эффект | | В результате занятий по программе «Школа велосипедиста» участник программы будет безопасно управлять велосипедом по дорогам общего пользования с соблюдением ПДД, уважительно относиться к участникам движения. | |
| Форма аттестации и демонстрации достижений обучающихся | | Механизм оценивания реализации программы может быть представлен разными методами в зависимости от целей и задач смены, от мотивации учебной деятельности участников разных программ ВДЦ «Океан»: конкурс «Супервелосипедист», тестирование по экзаменационным задачам по Правилам дорожного движения, работа на итоговой выставке, проведение мастер-классов для других участников программы смены. | |
| Год разработки | | 2015 г. | |
| Год последней редакции | | 2022 г. | |
| **Полное наименование программы** | | **Дополнительная общеразвивающая программа «За рулём»** | |
| Автор | | Прокофьева Нина Михайловна, педагог дополнительного образования ФГБОУ ВДЦ «Океан» | |
| Реализаторы программы | | Прокофьева Нина Михайловна, педагог дополнительного образования ФГБОУ ВДЦ «Океан»  Шихалева Жанна Альбертовна, Попов Андрей Сергеевич, Сауцкая Татьяна Владимировна, Цымбулова Диана Павловна | |
| Направленность | | Социально-гуманитарная, техническая | |
| Вид деятельности | | Программа профессиональной пробы в сфере безопасности человека на дороге | |
| Адресат программы | | Обучающиеся 14 -17 лет | |
| Наименование детского объединения и его количественный состав | | «За рулём», Федеральный экспериментальный центр «Детский автогород», до 18 чел. | |
| Срок реализации | | 1 смена, 21 (14) календарный день | |
| Объём программы | | 12 часов | |
| Уровень освоения программы | | разноуровневый | |
| Цель | | Овладение начальными знаниями, умениями управления транспортными средствами категории АВС как возможность самовыражения и профессионального самоопределения учащихся | |
| Задачи | | 1. Познакомить с личностными и профессиональными требованиями, необходимыми для осуществления деятельности по профессии. 2. Формировать знания и базовые умения управления транспортным средством категории АВС. 3. Развивать рефлексивные компоненты мышления, способность прогнозирования при выполнении профессиональной задачи. 4. Углубить знания оказания первой помощи пострадавшим при дорожно-транспортных происшествиях. 5. Воспитывать ценностное отношение к своей жизни и жизни других людей в условиях общения с дорогой. | |
| Краткое содержание | | Программа позволяет школьникам получить представление о профессии водитель ТС, соотнести свой природный и накопленный потенциал с требованиями к данной профессии, на собственном опыте узнать о своих индивидуальных качествах при выполнении практических действий по управлению автомобиля и мотоцикла, способствует самовыражению и позволяет повысить уровень личной безопасности на дороге. | |
| Планируемые результаты | | Предметный (образовательный):  Обучающиеся будут знать:   * права и обязанности водителя, требования, предъявляемые к профессии водитель; * местонахождение, функции органов управления ТС; * последовательность действий, необходимых для начала движения автомобиля и его остановки; * алгоритм действий оказания первой помощи при ДТП.   Обучающиеся будут уметь:   * управлять автомобилем (мотоциклом, легковым и грузовым автомобилем) на тренажёре и на автодроме с учётом изменения погодных условий и дорожной обстановки; * оказывать первую помощь при ДТП.   Личностный:   * изменение личного отношения к безопасности на дороге; * понимание личной и общественной значимости безопасного участия на дороге; * самоопределение в выборе профиля обучения или профессии.   Метапредметный:   * анализировать и оценивать свои результаты занятия; * умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи; * проявлять способность к рефлексивным действиям: представлять возможное развертывание дорожных ситуаций и свое поведение в них. | |
| Социальный эффект | | Безопасный режим пребывания на дороге учащихся через успешное моделирование реальных процессов дорожного движения у себя в сознании и умелое предсказание их развития на основе знаний правил поведения и движения всех участников дорожного движения и специфику их взаимодействия, физические закономерности и особенности движения транспортных средств. Проявление личностной позиции при предупреждении дорожно-транспортных происшествийсреди участников дорожного движения. Профессиональное самоопределение. | |
| Форма аттестации и демонстрации достижений обучающихся | | Зачёт по теоретическому и практическому блокам. Мастер-классы. | |
| Год разработки | | 2023 г. | |
| Год последней редакции | | 2023 г. | |

Информационные карты программ

**ТЕХНИЧЕСКАЯ НАПРАВЛЕННОСТЬ**

|  |  |
| --- | --- |
| **Полное название программы** | **Дополнительная общеразвивающая программа «Наследники Петра Великого»** |
| Автор - составитель | Лашукова Ирина Викторовна, педагог дополнительного образования ФГБОУ ВДЦ «Океан» |
| Реализатор программы | Лашукова Ирина Викторовна, педагог дополнительного образования ФГБОУ ВДЦ «Океан» |
| Направленность программы | Техническая |
| Вид образовательной деятельности | Техническое моделирование |
| Адресат программы | Обучающиеся 12 – 17 лет |
| Наименование детского объединения и его количественный состав | Мастерская «Океанская верфь», от 6 до 10 человек (12 человек) |
| Срок реализации | 1 смена, 21 (14) календарный день |
| Объем программы | 12 часов (18 часов) |
| Уровень освоения программы | Стартовый |
| Цель | Освоение основ судомоделирования в процессе создания моделей парусных судов на занятиях по техническому моделированию. |
| Задачи | - дать краткие сведения об истории развития парусного флота России; о мировом судостроении;  - обучить основам судомоделирования;  - актуализировать и расширить знания по учебным предметам: черчение, геометрия, история (познакомить с основами инженерной графики);  - совершенствовать умения работать с технической литературой и интернет – ресурсами;  - совершенствовать опыт проектно – исследовательской деятельности;  - содействовать развитию технического (конструкторского) мышления, креативности, творческой инициативы;  - способствовать формированию мотивации и познавательного интереса к занятиям по судомоделированию;  - способствовать развитию коммуникативных, проективных, и рефлексивных умений учащихся;  - способствовать воспитанию культуры межличностных отношений, основанных на чуткости, взаимопомощи и толерантности. |
| Краткое содержание | Программа рассчитана на разновозрастный коллектив. В результате освоения образовательного курса, ребята знакомятся: с профессией инженер – судостроитель, с историей развития парусного флота, классификацией судов и кораблей, получают подготовительные знания по основам инженерной графики, а так же, обучаются технологии моделирования, проектирования и изготовления парусных судов. |
| Планируемые результаты | -освоение участниками программы теоретических знаний и практических умений, необходимых для изготовления моделей парусного судна;  - владение информацией по истории развития флота России и мировому судостроению;  - актуализация и расширение знаний по предметам школьного курса;  - совершенствование умений работать с технической литературой и интернет - ресурсами  - владение структурой проектно – исследовательской деятельности;  - умение организовать своё рабочее место, время, концентрировать внимание при выполнении этапов работы, планировать последовательность своей работы и анализировать результаты деятельности;  - пробуждение интереса к техническому моделированию;  - расширение коммуникативного опыта сотрудничества в процессе коллективной творческой деятельности;  - обогащение опыта формирования личностных качеств участников программы (доброжелательность, чуткость, взаимоподдержка, толерантное отношение к другому человеку). |
| Социальный эффект | В результате реализации данной программы общество получает технически грамотных, профессионально – ориентированных  ребят, готовых решать задачи, которые государство ставит перед подрастающим поколением |
| Форма аттестации и демонстрации достижений обучающихся | Вводно – итоговое анкетирование, тестирование, зачет, контрольные вопросы, итоговая выставка детского творчества, фестиваль, конкурс, мастер – класс, ворк – шоп, участие в творческом полигон |
| Год разработки | 2008 |
| Год последней редакции | Ноябрь, 2022 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Полное наименование программы** | | **Дополнительная общеразвивающая программа «Древотектоника»** |
| Автор - составитель | | Ашихмин Евгений Андреевич, педагог дополнительного образования ФГБОУ ВДЦ «Океан» |
| Реализатор программы | | Ашихмин Евгений Андреевич, педагог дополнительного образования ФГБОУ ВДЦ «Океан» |
| Направленность | | Техническая |
| Вид деятельности | | Моделирование, конструирование, проектирование. |
|  | |  |
|  | |  |
| Адресат программы | | Обучающиеся 12 – 17 лет |
| Наименование детского объединения и его количественный состав | | Мастерская «Древотектоника», до 12 человек |
| Срок реализации | | 1 смена 21 (14) календарный день |
| Объем программы | | 12 – 22 академических часа |
| Уровень освоения программы | | Стартовый |
| Цель | | Развитие инженерных компетенций учащихся через моделирование и конструирование с использованием материала - древесина |
| Задачи | | * содействовать приращению таких личностных качеств как: внимательность, аккуратность, взаимопомощь, усидчивость, целеустремленность; * развивать познавательный интерес к техническому моделированию, конструированию и черчению; * обучить владению чертёжными, столярными инструментами и приспособлениями, технической терминологией; * сформировать основы теоретических знаний и практических умений, необходимых для создания изделий с помощью столярных инструментов;   обучить планированию учащихся четко определить цель, описать основные шаги по достижению поставленной цели, концентрироваться на достижении цели, на протяжении всей работы. |
| Краткое содержание | | Обучение моделированию, через освоение чертёжного эскиза изделия, работе со столярными инструментами через конструирование изделия из древесного материала (фанера, массив древесины). |
| Планируемые результаты | | Личностные:   * воспитание уважения к ручному труду и результатам труда; * содействие развитию творческих способностей и потребности в самореализации; * формирование интереса к расширению знаний в области инженерных компетенций.   Метапредметные:  *Регулятивные:*   * умение планировать собственную деятельность в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации; * умение контролировать и оценивать свои действия, вносить коррективы в их выполнение на основании оценки и учёта характера ошибок; * самостоятельно организовывать своё рабочее место.   *Познавательные:*   * самостоятельно преобразовывать практическую задачу в познавательную; * проявлять инициативу и самостоятельность в обучении.   *Коммуникативные:*   * умение слушать и вступать в диалог; * умение интегрироваться в группу сверстников и строить продуктивное взаимодействие и сотрудничество со сверстниками, взрослыми; * умение выразить и отстоять свою точку зрения, принять другую.   Предметные:  *Учащиеся будет знать:*   * основы строения чертежа; * особенности работы со столярными инструментами, назначение столярных инструментов, лакокрасочных материалов; * техники обработки материалов; * технику безопасности ручной обработки древесины.   *Будут уметь:*   * моделировать изделие посредством создавания чертежа; * обрабатывать пиломатериал; * работать самостоятельно и в творческом коллективе; * работать со столярными инструментами. |
| Социальный эффект | | Увеличение уровня осознанного уважения к труду, проявляющееся после получения трудового опыта и самообслуживающего труда. |
| Форма аттестации и демонстрации достижений обучающихся | | Вводное, промежуточное и итоговое анкетирование, тестирование, зачёт, контрольные вопросы, итоговая выставка детского творчества, фестиваль, конкурс, мастер-класс, воркшоп, участие в творческом полигоне |
| Год разработки | | 2018 г. |
| Год последней редакции | | 2022 г. |
| **Полное наименование программы** | | **Дополнительная общеразвивающая программа**  **«Студия иллюстрации и графического дизайна»** |
| Автор - составитель | | Ашихмина Валерия Витальевна, педагог дополнительного образования ФГБОУ ВДЦ «Океан» |
| Реализатор программы | | Ашихмина Валерия Витальевна, педагог дополнительного образования ФГБОУ ВДЦ «Океан» |
| Направленность | | Техническая |
| Вид деятельности | | ИКТ; художественно-эстетическое развитие; проектирование; профессиональные пробы. |
| Адресат программы | | обучающиеся 12 – 17 лет |
| Наименование детского объединения и его количественный состав | | «Студия иллюстрации и графического дизайна», до 12 человек |
| Срок реализации | | 1 смена 21 (14) календарный день |
| Объем программы | | 12 – 22 академических часа |
| Уровень освоения программы | | Стартовый |
| Цель | | Развитие технических способностей учащихся в процессе освоения технических и художественных основ дизайнерской деятельности и иллюстрации. |
| Задачи | | * развить познавательный интерес к графическому дизайну; * познакомить с основными инструментами и возможностями графических редакторов; * сформировать комплекс базовых навыков графического дизайна для их дальнейшего использования в учебной и профессиональной деятельности; * способствовать развитию образного ассоциативного мышления, конструктивного видения, умения средствами графики и цвета передавать объем, форму, фактуру, взаимосвязь предметов в пространстве; * содействовать развитию способностей учащихся к определению своих целей и задач, планированию и самоорганизации своей деятельности, самоконтролю и рефлексии; * развить аналитическое мышление, способности к поиску нестандартных путей решения поставленной задачи;   содействовать формированию умений и навыков проектной и проектно-исследовательской деятельности, научить детей грамотно и творчески подходить к собственной работе над проектом. |
| Краткое содержание | | В ходе данного курса участники программы изучат основные принципы цифровой иллюстрации и графического дизайна, получат опыт работы в векторных и растровых, графических редакторах так же научатся визуализации данных и созданию графических объектов. |
| Планируемые результаты | | Личностные:   * формирование навыка самостоятельно и творчески реализовать собственный замыслы; * формирование интереса к расширению знаний в области технических компетенций; * формирования навыка самооценки и рефлексии.   Метапредметные:  *Регулятивные:*   * умение планировать собственную деятельность в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации; * умение контролировать и оценивать свои действия, вносить коррективы в их выполнение на основании оценки и учёта характера ошибок; * самостоятельно организовывать своё рабочее место; * умение работать по предложенным инструкциям и алгоритмам; * знание принципов алгоритмизации, базовые компетенции для последующего самостоятельного развития аналитического и логического мышления посредством нахождения креативного решения в собственной художественно-творческой деятельности.   *Познавательные:*   * самостоятельно преобразовывать практическую задачу в познавательную; * проявлять инициативу и самостоятельность в обучении.   *Коммуникативные:*   * умение слушать и вступать в диалог; * умение интегрироваться в группу сверстников и строить продуктивное взаимодействие и сотрудничество со сверстниками, взрослыми; * умение выразить и отстоять свою точку зрения, принять другую.   - способность к эстетической оценке произведений цифровой иллюстрации и объектов графического дизайна;  Предметные:  *Учащиеся будет знать:*   * основы векторной и растровой графики; * особенности работы с графическим планшетом; * виды и направления графического дизайна; * правила композиции в полиграфии; * основы композиции, теории цветовой палитры, основы допечатной подготовки.   *Будут уметь:*   * работать в векторных и растровых редакторах; * самостоятельно планировать алгоритм работы, для создания конкретной планируемой иллюстрации; * работать со слоями, масками, фильтрами; * работать с графическим планшетом и горячими клавишами; * работать самостоятельно и в творческом коллективе. |
| Социальный эффект | | Участники программы знакомятся с современными технологиями с позиции разработчика и создателя, что может послужить профессиональному самоопределению детей и дальнейшему усилению кадрового потенциала в сфере графического дизайна. |
| Форма аттестации и демонстрации достижений обучающихся | | Творческая работа, защита проекта, участие в выставке детского творчества |
| Год разработки | | 2017 г. |
| Год последней редакции | | 2022 г. |
| **Полное наименование программы** | **Дополнительная общеразвивающая программа «Game\_Dev»** | |
| Автор-составитель | Бондарюк Владимир Викторович, педагог дополнительного образования ФГБОУ ВДЦ «Океан» | |
| Реализатор программы | Бондарюк Владимир Викторович, педагог дополнительного образования ФГБОУ ВДЦ «Океан» | |
| Направленность | Техническая | |
| Вид деятельности | Разработка игр/приложений/проектов с помощью мультиплатформенного движка Unity. | |
| Адресат программы | Обучающиеся 12 -17 лет | |
| Наименование детского объединения и его количественный состав | Студия разработки компьютерных игр, до 12 человек | |
| Срок реализации | 1 смена 21 (14) календарный день | |
| Уровень освоения программы | Базовый | |
| Объём программы | 12 академических часов | |
| Цель | Формирование у детей базовых представлений о Unity и программировании как о творческой деятельности через разработку приложений, компьютерных игр и мультимедийных проектов и повышение заинтересованности в изучении информационных технологий. | |
| Задачи | 1. Обучающие:   * познакомить с основными терминами связанных с игровой индустрией; * познакомить с пулом профессий в игровой индустрии; * познакомить алгоритмом работы кода; * познакомить с понятиями программирования; * познакомить с проектной деятельностью; * изучить правила безопасности при работе с ЭВМ; * познакомить с основными методами создания видео игры; * знакомство со структурой и ведением проекта, умение его представлять.   2. Развивающие:   * способствовать развитию внимания, наблюдательности и логики; * содействовать расширению кругозора; * развивать навыки печати на клавиатуре; * развивать навыки работы с файловой системой ПК; * развитие понимания необходимости обладать достаточными навыками владения информационными технологиями; * развитие стремления полностью реализовывать свои проекты; * развитие самостоятельности; * развитие внимательности; * развитие логического и творческого мышления.   3. Воспитательные:   * умение создавать коллективный продукт, помогать окружающим; * развитие коммуникативных навыков; * умение преодолевать трудности на пути достижения цели; * способствовать развитию художественного вкуса. | |
| Краткое содержание | Введение в курс «Game\_Dev».  Основы программирования на языке с# в Unity.  Создание прототипа 2D платформера.  Создание главного меню игры.  Создание новых механик.  Подведение итогов курса. | |
| Планируемые результаты | Личностные результаты:   * развитие инженерного мышления, навыков программирования и гейм-дизайна; * развитие навыков сотрудничества со сверстниками и взрослыми; * развитие эстетического сознания через профессию левелдизайнера.   Метапредметные результаты:   * владение обще предметными понятиями «проект», «идея», «алгоритм», «модель» и др.; * владение информационно-логическими умениями: определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы.   Предметные результаты:   * владение основными терминами связанных с игровой индустрией; * знания о профессиях в игровой индустрии; * владение знаниями о алгоритме работы кода; * владение знаниями о понятиях программирования; * знания в проектной деятельности; * знания правил безопасности при работе с ЭВМ; * владение знаниями о основных методах создания видео игр; * владение знаниями о структуре и ведения проекта, умение его представлять. | |
| Социальный эффект | В последнее время Unity развивается стремительными темпами, привлекая все больше новых разработчиков. На базе этого движка были созданы такие популярные игры, как Ori and the Blind Forest (разработчик: Moon Studios), Cities: Skylines (разработчик: Colossal Order), Dungeon of the Endless (разработчик: Amplitude Studios), а также мобильная версия Hearthstone: Heroes of Warcraft (разработчик: Blizzard Entertainment). Кроме того, Unity используется для создания приложений, связанных с архитектурой, обучением, визуализацией данных, электронными книгами и многими другими отраслями. Так при съемках фильма Книга джунглей (2016, режиссёр: Джон Фавро) приложение на базе Unity Engine использовалось для визуализации в режиме реального времени перемещения по сцене и работы с освещением. | |
| Форма аттестации и демонстрации достижений обучающихся | Творческая работа, защита проекта, участие в выставке детского творчества | |
| Год разработки | 2020 - 2021 | |
| Год последней редакции | 2021 - 2022 | |
| **Полное наименование программы** | **Дополнительная общеразвивающая программа «Лаборатория IT Квантум»** | |
| Автор-составитель | Гайнуллин Тимур Расимович, педагог дополнительного образования ФГБОУ ВДЦ «Океан» | |
| Реализатор программы | Гайнуллин Тимур Расимович, педагог дополнительного образования ФГБОУ ВДЦ «Океан» | |
| Направленность | Техническая | |
| Вид деятельности | Конструирование и программирование электронных устройств на базе платформы Arduino. | |
| Адресат программы | Обучающиеся 12-17 лет | |
| Наименование детского объединения и его количественный состав | ЛабораторияIT Квантум, до 12 человек | |
| Срок реализации программы | 1 смена (21 день) | |
| Объем программы | 12 часов | |
| Уровень освоения программы | Базовый | |
| Цель | Формирование технического мышления и познавательной мотивации к овладению современными компьютерными технологиями в процессе обучения основам конструирования и программирования аппаратно-программных средств для построения простых систем автоматики и робототехники на базе контроллера Arduino | |
| Задачи | * развитие интереса к технике, конструированию, программированию, высоким технологиям; * развитие аналитического и логического мышления, способностей к поиску нестандартных путей решения поставленной задачи; * развитие способности к организации своей деятельности (планированию, контролю и самооценке); * воспитание внимательности к деталям, связанным с программированием и работе с электроникой;   воспитание потребности в конструктивной, созидательной деятельности. | |
| Краткое содержание | * В течении занятий обучающиеся самостоятельно занимаются сборкой и программированием устройств на базе платформы Arduino, изучая электронные компоненты и основы программирования контроллера. | |
| Планируемые результаты | *Личностные результаты:*   * развитие внимательности, настойчивости, целеустремленности, умения преодолевать трудности;   − умение самостоятельно и творчески реализовывать собственные замыслы;  − появление познавательного интереса и мотивации к дальнейшему освоению информационно-коммуникационных технологий;  − повышение уровня самооценки;  − умение осуществлять самооценку собственной деятельности и оценку своего эмоционального состояния; в развивающие  - расширение представлений о профессиях, связанных с информационными технологиями; в обучающие  - развитие самостоятельности суждений, независимости и нестандартности мышления.  *Метапредметные результаты:*  *Познавательные УУД:*  − умение перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всего группы, сравнивать и группировать предметы и их образы;  − совершенствование коммуникативных навыков взаимодействия со сверстниками в процессе совместной творческой деятельности;  − совершенствование умений применять предметные знания общего образования в решении конструкторских и программных задач.  *Регулятивные УУД:*  − умение определять последовательность промежуточных целей с учетом конечного результата;  − умение осуществлять познавательную и личностную рефлексию.  *Коммуникативные УУД:*  − умение работать в паре и в коллективе;  − умение излагать мысли в четкой логической последовательности, аргументировать свою точку зрения, анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений;  − уметь работать над проектом в команде, эффективно распределять обязанности.  *Предметные образовательные результаты:*  − знание основных понятий электротехники и робототехники;  − знание устройства и принципов функционирования микроконтроллеров Arduino и отдельных элементов;  − умение определять, различать и называть детали, имеющиеся в проектах,  − знание основной структуры и принципов программирования микроконтроллеров Arduino;  − умение создавать базовые проекты из комплектов Arduino по готовым схемам;  − умение комбинировать работу ранее изученных проектов;  − умение подключать и использовать датчики, сенсоры, двигатели. | |
| Социальный эффект | Рост технической грамотности подрастающего поколения, стремление молодых людей к саморазвитию и самореализации в профессиональной сфере и/или техническом творчестве, рост кадрового потенциала в области робототехники. | |
| Форма аттестации и демонстрации достижений обучающихся | Экзаменация, творческая работа, защита проекта, участие в выставке детского творчества. | |
| Год разработки | 2019 г. | |
| Год последней редакции | 2022 г. | |
| **Полное**  **наименование программы** | **Дополнительная общеразвивающая программа**  **«Инженерная графика»** | |
| Автор-составитель | Кривошеев Кирилл Владимирович, педагог дополнительного образования ФГБОУ ВДЦ «Океан» | |
| Реализатор программы | Кривошеев Кирилл Владимирович, педагог дополнительного образования ФГБОУ ВДЦ «Океан» | |
| Направленность | Техническая | |
| Вид  деятельности | Инженерная | |
| Адресат  программы | Учащиеся 12 – 17 лет | |
|  |  | |
| Срок реализации | Одна смена 21 день) | |
| Уровень  программы | Базовый | |
| Объём  программы | 12 часов | |
| Цель | Развитие пространственного воображения и конструктивно геометрического мышления, выработка способностей к анализу пространственных форм. | |
| Задачи | * формировать основы графической грамоты и навыков графической деятельности; * формировать умения применять графические знания на практике; * развивать зрительную память, глазомер, пространственные представления и воображение; * развивать логическое, образное и пространственное мышление; * обучать основным аспектам проектирования и моделирование на базе программы ADEM CAD; * формировать необходимый объём знаний об основах проецирования и способах построения чертежей и технических рисунков; * обучить пользоваться учебниками и справочной литературой; * сформировать познавательный интерес и потребность к самообразованию и творчеству; * Дать возможность научится реализовывать свои проекты в программе ADEM CAD. | |
| Планируемые результаты | *Личностные результаты*   * развитие осознанного и ответственного отношения к собственному выбору; * формирование коммуникативной компетентности в процессе образовательной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности; * преодоление скованности и затруднений при использовании нового программного обеспечения; * развитие образного и пространственного образа мышления.   *Метапредметные результаты*   * усвоение правил поведения в компьютерном классе и поведения в случае возникновения пожара; * применение на практике полученных навыков; * использование учебников, учебных пособий, справочной литературы; * проведение самоконтроля правильности и качества выполнения работ.   Предметные результаты  Обучающиеся будут знать:   * интерфейсы ADEM CAD, ADEM CAM/CAPP; * «Горячие клавиши»; * простейшие геометрические построения; * метод проецирования, виды проекций; * принципы моделирования объёмных моделей; * геометрические способы образования и преобразования формы; * основные шаги программирования станков с ЧПУ.   Обучающиеся будут уметь:   * обращаться с панелям инструментов программы и проставлять размеры на чертежах деталей; * анализировать геометрическую форму предметов по чертежу, наглядному изображению и натуре; * осуществлять несложные преобразования формы и пространственного положения предметов и частей; * приводить примеры использования графики в жизни, быту и профессиональной деятельности человека; * использовать геометрические построения при выполнении чертежей; * моделировать объёмные объекты. | |
| Социальный  эффект | Понимание сути инженерных профессий  Умение взаимодействовать с командой во время групповой работ  Конкурентоспособность. | |
| Форма аттестации и демонстрации достижений обучающихся | - итоговая выставка;  - зачёт;  - защита проекта;  - соревнования «JuniorSkills» (вариативно, в зависимости от программы смены). | |
| Год разработки | 2018 г. | |
| Год последней редакции | 2022 г. | |
| **Полное наименование программы** | | **Дополнительная общеразвивающая программа «Мультилэнд»** | |
| Автор – составитель | | Чеблакова Анастасия Евгеньевна, педагог дополнительного образования ФГБОУ ВДЦ «Океан» | |
| Реализатор программы | | Чеблакова Анастасия Евгеньевна, педагог дополнительного образования ФГБОУ ВДЦ «Океан» | |
| Направленность | | Техническая | |
| Вид деятельности | | Рисование, анимирование, монтаж, проектирование. | |
| Адресат программы | | Обучающиеся 12 – 17 лет | |
| Наименование детского объединения и его количественный состав | | «Лаборатория 2D анимации», до 12 человек | |
| Срок реализации | | 1 смена 21 (14) календарный день | |
| Объем программы | | 12 – 22 академических часа | |
| Уровень освоения программы | | стартовый | |
| Цель | | Творческое развитие ребенка, через приобщение к миру мультипликации и создание мультфильмов. | |
| Задачи | | * познакомить с основными сведениями по истории, теории и практике мультипликации, а также с основными техниками и способами создания мультфильмов; * научить разработке и изготовлению персонажей, фонов и декораций; * сформировать технически навыки работы с оборудованием: установка освещения, съемка кадров, озвучивание, монтаж и сведение видео и звукорядов; * формировать мотивацию активного участия в творческой деятельности; * развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое мышление и пространственное воображение; * развивать мелкую моторику рук, глазомер; * формировать опыт взаимоотношений среди учащихся, готовности к взаимодействию и сотрудничеству; * содействовать воспитанию нравственной, творческой личности, способной к самосовершенствованию, стремящейся к правде, добру, красоте; * формировать у детей установку на позитивную социальную деятельность в информационном обществе; * воспитывать интерес к лучшим образцам мультипликации и желание к самостоятельному творчеству. | |
| Краткое содержание | | Обучение анимированному кино, через создание покадровой мультипликации в программе Blender и через фотосъемку объектов. | |
| Планируемые результаты | | Личностные:   * позитивный опыт творческой и проектной деятельности, основанной на поиске ассоциаций и нестандартных решений, художественном взгляде на привычные материалы: (пластилин, фотография, калька); * пробуждение или укрепление желания творчески преобразовать мир, создавая собственные короткометражные мультфильмы; * повышение уровня самооценки у тех участников программы, у которых она была занижена; * появление настойчивости в достижении результата; * проявление способности оценить эстетические достоинства вещей и окружающего мира.   Метапредметные:  *Регулятивные:*   * умение планировать собственную деятельность в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации; * умение контролировать и оценивать свои действия, вносить коррективы в их выполнение на основании оценки и учёта характера ошибок; * самостоятельно организовывать своё рабочее место.   *Познавательные:*   * умение находить необходимую информацию в различных источниках (библиотека, интернет, обращение к специалистам и др); * проявлять инициативу и самостоятельность в обучении.   *Коммуникативные:*   * умение слушать и вступать в диалог; * умение интегрироваться в группу сверстников и строить продуктивное взаимодействие и сотрудничество со сверстниками, взрослыми; * умение выразить и отстоять свою точку зрения, принять другую.   Предметные:  *Обучающиеся будут знать:*   * виды мультфильмов (по жанру, по метражу, по технике исполнения); * этапы создания анимационного кино; * название и назначение инструментов и материалов, используемых для создания персонажей, фонов, декораций; * название и назначение технического оборудования: фотокамера, штатив, программа создания анимации и монтажа Blender, графические редакторы; * о возможности применения различных видов изобразительного и декоративного творчества в анимации: рисунок, лепка, фотосъемка и др.;   *Обучающиеся будут уметь:*   * выполнять эскиз своего замысла, изготавливать персонажей мультфильмов из пластилина, бумаги, картона и графических планшетов; * устанавливать штатив с фотокамерой, проводить сьемку под наблюдением педагога; * использовать средства художественной изобразительности: крупность плана, свет и тень; * озвучивать героев; * факты из истории возникновения и развития мультипликации; * профессиональные анимационные термины: монтаж, хронометраж, озвучка, раскадровка, съёмка, ключевой кадр, референс; * правила подходы создания сценария, основные виды конфликта; * передавать движения фигуры человека и животных; * использовать средства художественной изобразительности: цвет, колорит, силуэт; * проводить покадровую съёмку самостоятельно; * профессии необходимые для создания профессионального мультфильма (сценарист, режиссер, художник-аниматор, оператор, съёмки, звукооператор, монтажер; * основные этапы сюжета: экспозиция, завязка, развития действия, кульминация, развязка; * использовать средства художественной изобразительности в кадре: ритм, симметрия, асимметрия, контраст, движение, композиция; | |
| Социальный эффект | | Учащийся организуется в разнообразных формах, таких как: практическая работа, игра, взаимное консультирование, работа в малых группах; самостоятельная работа, творческие и познавательные конкурсы, проектная работа. | |
| Форма аттестации и демонстрации достижений обучающихся | | включенное наблюдение за выполнением работ над анимацией;  рендеринг анимации;  тестирование: «вводное», «промежуточное», «итоговое» (с использованием гаджетов и Yandex форм)  презентация анимаций;  защита проекта. | |
| Год разработки | | 2021 г. | |
| Год последней редакции | | 2022 г. | |