

АВТОНОМНАЯ НЕКОММЕРЧЕСКАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ИНФОСФЕРА КОЗЬМОДЕМЬЯНСК»

Рассмотрена и принята
на заседании
педагогического совета,
протокол
от 23 июня 2026г. № 13

УТВЕРЖДЕНА
приказом АНО ДО
«Инфосфера Козьмодемьянск»
от 29 июня 2026г. № 29.06.1-од

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«Подготовительная»

Направленность: техническая

Возраст обучающихся: 7-8 лет (1 класс)
Срок реализации программы: 8 месяцев
Объем программы: 128 академических часов

Разработали:
Богатырева О.Н.,
Стороженко В.А.,
Щеглова Г.Г.

Козьмодемьянск, 2026

Пояснительная записка

Современная образовательная среда – это условия, в которых каждый ребенок развивается соразмерно своим способностям, интересам и потребностям. При увеличении объемов информации и скорости ее потоков в современном обществе особенно актуальными становятся умения, связанные с восприятием, обработкой и переработкой информации. Образование должно давать обучающемуся широкий выбор информации и способы работы с ней.

В условиях информатизации современного общества особую актуальность приобретает формирование информационной культуры личности, перед которой открываются широкие перспективы эффективного использования накопленных человечеством информационных ресурсов и которая является важнейшим фактором успешной профессиональной и непрофессиональной деятельности, а также социальной защищенности личности в информационном обществе.

Под информационной культурой понимается одна из составляющих общей культуры человека, связанная с потреблением и созданием информационных ресурсов и выполнением информационной деятельности; совокупность информационного мировоззрения и системы знаний и умений, обеспечивающих целенаправленную самостоятельную деятельность по оптимальному удовлетворению индивидуальных информационных потребностей с использованием как традиционных, так и новых информационных технологий.

Государственным образовательным Стандартом определены требования к информационным навыкам младших школьников. Однако не все из них могут быть успешно сформированы в рамках учебных предметов общеобразовательной школы. Существует некоторое противоречие между требованиями, предъявляемыми к результатам освоения основной образовательной программы начального общего образования (в том числе и непосредственно связанными с содержанием информационной культуры личности) и недостаточной разработанностью механизмов и условий достижения планируемых результатов обучения.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Подготовительная» (далее - программа) имеет техническую направленность и предназначена для обучающихся 1-2 классов (7-8 лет) средних общеобразовательных школ.

Особая актуальность программы заключается в создании условий для успешного формирования информационно-технологической компетентности обучающихся в умении использовать информационные и коммуникационные технологии в качестве инструмента в учебной и будущей профессиональной деятельности, повседневной жизни.

Отличительная особенность и новизна данной программы состоит в создании творческих проектов (индивидуальных, совместных, комплексных), где большое внимание уделено развитию творческих способностей и исследовательских навыков обучающихся.

Цель программы: создание оптимальных условий для формирования информационной культуры младших школьников в рамках дополнительного образования.

Задачи:

1. Формирование начальных навыков работы с компьютером (включение, выключение, работа с мышью и клавиатурой, запуск и выключение программ, переключение языка, набор текста).
2. Знакомство с понятиями мультипликация, кадр, фон, анимация, раскадровка, последовательность и одновременность действий, перекладная мультипликация.

3. Формирование начальных навыков работы с графическими и видео редакторами, музыкальными конструкторами.
4. Формирование начальных навыков по созданию собственных мультфильмов, аудиовизуальных композиций.
5. Формирование базовых знаний по музыкальной грамоте и теории, необходимых для осуществления музыкально-творческой деятельности.
6. Освоение отдельных элементов музыкального языка и их практическое применение.
7. Овладение навыками практической музыкально-творческой деятельности: электронной аранжировки и исполнения музыки, импровизации и элементарного сочинения.
8. Формирование навыков конструирования и творческого моделирования.
9. Формирование навыков проектной деятельности.
10. Развитие мышления в ходе усвоения различных приемов мыслительной деятельности (анализ, сравнение, обобщение, выделение главного, рассуждение).
11. Развитие фантазии, творческого мышления, дизайнерских, композиторских, исполнительских и звукорежиссерских способностей.
12. Развитие коммуникативных навыков, культуры общения, доброжелательного отношения друг к другу.
13. Воспитание активности, самостоятельности, добросовестного отношения к работе.

Категория обучающихся: лица в возрасте 7-8 лет.

На обучение по программе принимаются все желающие. Комплектование групп осуществляется по результатам вступительных испытаний (теста) с целью выяснения начального уровня подготовки обучающегося (см. Приложение №2). Методика оценивания вступительных испытаний представлена в Приложении №3.

Режим занятий и распределение учебного времени и времени отдыха приведены в Приложении №1.

Форма обучения - очная. Формы организации учебной деятельности: коллективная, групповая, парная, индивидуальная. Разнообразие форм занятий неразрывно связано с содержанием, целями занятия, возрастными особенностями учащихся. Формы и виды занятий: групповые лекции с элементами беседы, вводные, эвристические и аналитические беседы, работа по группам, выполнение творческих заданий, практические занятия, самостоятельная практическая работа, игра, выставка, исторический экскурс, защита проекта.

Материал дается от простого к более сложному, осуществляется мягкий переход от постоянного контроля преподавателя к самостоятельным решениям обучающегося, от выработки умений и навыков к творческим заданиям.

Организуемая деятельность имеет гибкую структуру. На занятиях организуются беседы, дискуссии, создаются проблемные и игровые ситуации. Создаются определенные ситуации общения, которые приводят ребенка к тому, что нужно проявить собственную инициативу, самостоятельность, избирательность в способах работы. Каждое занятие включает несколько видов деятельности, сменяющих друг друга, например, беседа или фронтальная игра, компьютерная игра, индивидуальные игровые задания или дидактические игры, конструирование.

На занятиях строго соблюдаются Санитарно-эпидемиологические нормы: учтены требования к технике, освещению, продолжительности занятий; проводятся профилактические упражнения для глаз и физкультминутки.

Объем, срок реализации программы. Программа рассчитана на 9 месяцев обучения и построена на принципе постоянного усложнения и обогащения материала. Общий объем программы – 128 академических часов.

Планируемые результаты освоения программы

Личностные результаты

1. Осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий с жизненными ситуациями;
2. Начало профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с информационными и коммуникационными технологиями;
3. Эстетические потребности, ценности и чувства;
4. Развиты навыки сотрудничества с учителем и сверстниками;
5. Развиты этические чувства доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей;
6. Сформированы умения оценивать жизненные ситуации (поступки, явления, события) с точки зрения собственных ощущений (явления, события), в предложенных ситуациях;
7. Сформированы навыки называть и объяснять свои чувства и ощущения, объяснять своё отношение к поступкам с позиции общечеловеческих нравственных ценностей;
8. Развиты навыки самостоятельно и творчески реализовывать собственные замыслы.

Метапредметные результаты

1. Формирование умений ставить цель – создание творческой работы, планировать достижение этой цели, создавать вспомогательные эскизы в процессе работы;
2. Освоение способов решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях;
3. Оценивание получающегося творческого продукта и соотнесение его с изначальным замыслом, выполнение по необходимости коррекции либо продукта, либо замысла.
4. Поиск информации в индивидуальных информационных архивах учащегося, информационной среде образовательного учреждения;
5. Использование средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных, познавательных и творческих задач.
6. Создание сообщений, включающих текст, набираемый на клавиатуре, цифровые данные, неподвижные и движущиеся, записанные и созданные изображения и звуки, ссылки между элементами сообщения;
7. Планирование последовательности шагов алгоритма для достижения цели;
8. Анализ объектов с целью выделения признаков (существенных, несущественных);
9. Синтез – составление целого из частей, в том числе самостоятельное достраивание с восполнением недостающих компонентов;
10. Установление причинно-следственных связей, построение логической цепи рассуждений;
11. Аргументирование своей точки зрения на выбор оснований и критериев при выделении признаков, сравнении и классификации объектов;
12. Выслушивание собеседника и ведение диалога;
13. Умение работать по предложенным инструкциям;
14. Осознание и принятие возможности существования различных точек зрения и права каждого иметь свою точку зрения;
15. Развитие познавательной, эмоциональной и волевой сфер.

Предметные результаты

1. Овладение основами логического и алгоритмического мышления:
 - находить лишний предмет в группе однородных;

- предлагать несколько вариантов лишнего предмета в группе однородных;
 - выделять группы однородных предметов среди разнородных и давать названия этим группам;
 - находить предметы с одинаковым значением признака (цвет, форма, размер, число элементов и т.д.);
 - разбивать предложенное множество фигур (рисунков) на 2 подмножества по значениям разных признаков;
 - находить закономерности в расположении фигур по значению двух признаков;
 - называть последовательность простых знакомых действий;
 - находить пропущенное действие в знакомой последовательности;
 - точно выполнять действия под диктовку учителя;
 - отличать заведомо ложные фразы;
 - называть противоположные по смыслу слова;
 - отличать высказывания от других предложений, приводить примеры высказываний, определять истинные и ложные высказывания.
2. Приобретение навыков работы в графическом редакторе, в музыкальном конструкторе, киностудии:
- уметь входить и выходить из программы, сохранять работы;
 - применять различные графические инструменты для создания рисунков;
 - уметь покадрово снимать и выполнять монтаж кадров с заданной длительностью;
 - уметь редактировать видеоряд: разделять, удалять видеофрагмент, накладывать титры, спецэффекты, голосовое и музыкальное сопровождение;
 - сочинять, редактировать и сохранять музыкальные композиции
 - записывать музыки к началу и титрам проектного фильма, к частям проекта;
 - сводить музыку и кадры проекта.
3. Овладение знаниями, умениями и навыками конструирования и моделирования различных моделей с помощью конструктора LEGO;
4. Формирование начального представления о механизмах: рычаг, зубчатые передачи, полиспаст и навыки их использования;
5. Формирование начальных навыков проектной и экспериментальной деятельности: постановки гипотез, формулирование выводов;
6. Усвоение понятий: симметрия, устойчивость, сила, груз, усилие, инерция.

Содержание программы

Содержание программы по уровню усвоения соответствует вводному уровню, по уровню сложности – стартовому уровню.

Структура программы «Подготовительная» включает следующие разделы: мульти-пульты, музыка и компьютер, юный конструктор.

Раздел 1. Мульти-Пульти

Тема 1. Аппликации на компьютере. Работа с устройством «мышь». Программа «Фантазёры. Мультитворчество»: знакомство с рабочей средой, интерфейсом программы. Мастерские «Строитель», «Цветы» и «Театр из бумаги». Инструменты: смена цвета, размера, формы, угла поворота геометрических фигур. Моделирование из геометрических фигур. Развитие познавательных способностей и творческого мышления.

Тема 2. Снимаем мультфильм. Понятие мультипликация. Знакомство с историей мультипликации и видами мультипликации. Съёмка кадров на фотоаппарат. Монтаж с помощью программы Movie Maker: работа с кадрами, длительностью, титрами, добавление музыки, сохранение проекта и публикация фильма. Профессии в сфере мультипликации.

Командная творческая работа по созданию мультфильма от идеи и сценария до готового небольшого мультфильма.

Раздел 2. Музыка и компьютер

Тема 1. Компьютер и музыкальные инструменты. Знакомство с компьютером: мышь, клавиатура, основные и внешние устройства. Основные приемы работы с мышью. Отработка навыков работы с мышью. Музыкальные инструменты. История возникновения. Виды и группы музыкальных инструментов. Особенности звучания музыкальных инструментов.

Тема 2. Программа MAGIX Music Maker. Программа MAGIX Music Maker – основные музыкальные инструменты и группы. Назначение программы. Составные части программы. Клавиши управления. Медиаконтейнер. Основы практической работы в музыкальном конструкторе: сочинение, удаление, сохранение. Понятия: такт, трек, темп, эффект. Добавление треков, тактов и эффектов. Функции трека по громкости звучания и времени звучания. Функции громкость, переместить и удалить. Вкладки медиаконтейнера: «главная» и «шаблон». Знакомство с линейкой времени. Сохранение – экспорт на флеш-карту. Знакомство с программами воспроизведения.

Тема 3. Программа Киностудия. Назначение программы. Кнопки управления. Интерфейс (части) программы Киностудия и их назначение. Практические навыки работы в программе Киностудия. Работа с устройством «клавиатура». Вкладки, инструменты и возможности программы Киностудия. Знакомство учеников с: добавлением звукового файла в программу Киностудия; с добавлением текста; анимацией (переходами от кадра к кадру и сдвигом и масштабированием кадра). Знакомство с обработкой текста. Установка цвета текста, фона, ширины контура обводки букв и его цвета. Анимация появления текста. Сохранение. Установка звуковых эффектов в программе на выбранный кадр. Изменение звука видеофайла. Добавление звукового трека к видео. Проектная деятельность в рамках предмета, а также межпредметная.

Раздел 3. Юный конструктор

Тема 1. Знакомство с конструктором. Классификация деталей конструктора. Конструирование по инструкции. Конструирование по образцу. Творческое конструирование. Индивидуальная и командная работа. Конструируем окружающий мир. Симметрия и ось симметрии.

Тема 2. Конструируем простые механизмы и технические сооружения. Архитектура: башня, мосты и их виды, ветряные и водяные мельницы, замок, город. Понятия устойчивости и центра тяжести. Простые механизмы. Сила, груз, усилие. Транспорт: наземный, водный, воздушный, космический. Энергия. Космическое пространство. Система. Солнечная система. Город как система. Зубчатые и ремённые механизмы. Ведущее и ведомое колесо. Полиспасть.

Тема 3. Великие изобретатели и их изобретения. Архимед: коготь Архимеда, рычаг, катапульта. Леонардо да Винчи: велосипед, боевая колесница. Иван Петрович Кулибин: лифт. Пафнутий Чебышев: шагающий механизм. Множество. Понятия «И» - «ИЛИ». Спирограф. Инерция.

Тема 4. Алгоритмика. Алгоритм. Схема алгоритма. Виды алгоритмов. Сказка. Лего-экранизация. Творческое конструирование.

Тематическое планирование

№ п.п.	Тема	Число часов
Раздел 1. Мульти-Пульти		32
Тема 1. Аппликации на компьютере		
1	Знакомство	1
2	Фантазёры. Мультитворчество	1
3	Рисунки из фигур	1
4-5	Животные из геометрических фигур	2
6	Конструирование замка из фигур	1
7	Букет для мамы	1
8	Пейзаж из фигур	1
9-10	Узоры и орнаменты	2
11	Мозаика	1
12	Командная игра	1
13	В гостях у сказки	1
14-15	Театр из бумаги	2
16	Предновогодний урок	1
Тема 2. Снимаем мультфильм		
17	Знакомство с мультипликацией	1
18	Монтаж мультфильма	1
19	Титры и звук в мультфильме	1
20-21	Перекладная мультипликация	2
22-23	Пластилиновая мультипликация	2
24	Кто создает мультфильмы?	1
25	Распределяем обязанности	1
26	Сценарий и раскадровка	1
27	Общий, средний и крупный планы	1
28-29	Создание декораций и съемка кадров	2
30	Монтаж отснятых кадров	1
31	Завершение работы над мультфильмом	1
32	Финальные аккорды	1
Раздел 2. Музыка и компьютер		32
Тема 1. Компьютер и музыкальные инструменты		
1	Знакомство. Пароль	1
2	Музыкальные инструменты	1
3	Компьютер	1
4	Компьютерная мышь	1
Тема 2. Программа MAGIX Music Maker		
5	Программа MAGIX Music Maker	1

6	Элементы программы MAGIX Music Maker. Такт и трек	1
7	Такт и трек	1
8	Линейка времени. Масштаб	1
9	Сохранение музыкальной композиции на компьютер	1
10	Сохранение музыкальной композиции на флеш-карту	1
11	Творческая работа. Рисуем в программе MAGIX Music Maker	1
12	Эффекты в программе MAGIX Music Maker	1
13	Создание настроения с помощью музыки	1
14	Праздничная музыка	1
15	Новогодний музыкальный подарок для всей семьи	1
16	Творческая работа	1
17	Работа с клавиатурой	1
Тема 4. Программа Киностудия		
18	Программа Киностудия. Вкладка «Главная»	1
19	Работа со звуком	1
20	Вкладка «Анимация»	1
21	Вкладка «Средства для работы с текстом»	1
22	Сохранение фильма. Самостоятельная работа «Космос»	1
23-24	«История в картинках»	2
25	Проект «Animals». Создание видео	1
26	Проект «Animals». Сочинение музыки Контрольный тест за 3 четверть.	1
27	Защита проекта «Animals»	1
28	Работа с видео. Функция «Разделить»	1
29	Изменение звука видеофайла. Добавление звукового трека к видео	1
30	«День Победы»	1
31-32	Выпускной проект «Мультфильм»	2
Раздел 3. Юный конструктор		66
Тема 1. Конструируем окружающий мир		
1	Знакомство с конструктором	2
2	Лес и цветочная поляна	2
3	Допуск к конструированию	2
4	Мир насекомых. Симметрия	2
5	Домашние животные и их виды. Симметрия	2
6	Дикие травоядные животные и их виды	2
7	Дикие хищные животные и их виды	2
8	Птицы и их виды. Конструирование водоплавающих птиц	2
9	Птицы и их виды. Конструирование птиц	2
Тема 2. Конструируем простые механизмы и технические сооружения		
10	Архитектура: башни. Понятия устойчивости и центра тяжести	2
11	Архитектура: мосты. Виды мостов	2

12	Знакомство с простыми механизмами	2
13	Транспорт: Наземный транспорт	2
14	Транспорт: Водный и воздушный транспорт	2
15	Транспорт: Космический транспорт	2
16	Новогоднее конструирование	2
17	Простые механизмы из зубчатых колёс	2
18	Творческое конструирование: парк аттракционов	2
19	Простые механизмы из шкивов и ремней	2
20	Конструирование с использованием ремённого механизма	2
21	Архитектура: мельницы водные и ветряные	2
22	Простые механизмы: полиспаст. Использование полиспаста в подъёмном кране	2
23	Архитектура: средневековый замок с подъёмным мостом	2
24	Архитектура: город. Творческое командное конструирование	2
Тема 3. Великие изобретатели и их изобретения		
25	Архимед и его изобретения. Рычаг	2
26	Катапульта	2
27	Леонардо Да Винчи и его изобретения	2
28	Иван Петрович Кулибин и его изобретения	2
29	Пафнутий Чебышёв и его изобретения	2
30	Спирограф	2
31	Чудесная сила инерции	2
Тема 4. Алгоритмика		
32	Повторение материала, пройденного за год. Алгоритмика	2
33	Творческое конструирование	2
Итого		128

Формы аттестации обучающихся.

Начальная аттестация обучающихся проводится в форме вступительных испытаний (теста) с целью выявления индивидуальных качеств и способностей; выбора методов педагогического воздействия, направленного на развитие выявленных качеств; коррекции программы в соответствии с выявленными особенностями умственного, физического, психического развития детей, желающих обучаться по данной программе (см. Приложение 2 и Приложение 3). Примерные сроки проведения начальной аттестации – август, сентябрь.

Итоговая аттестация по данной программе проводится в форме коллективной презентации обучающимися итогового совместного комплексного творческого проекта (мультфильма). Итоговая аттестация обучающихся нацелена на выявление уровня развития способностей и личностных качеств ребенка и их соответствия прогнозируемым результатам обучения по данной программе. Примерные сроки проведения итоговой аттестации – май.

По итогам обучения по программе выдается свидетельство (см. Приложение №4).

Организационно-педагогические условия реализации программы

Реализация программы обеспечена следующим оборудованием: необходимая мебель; рабочие компьютеры; ноутбук педагога; мультимедийный проектор; экран для проектора; магнитная доска для учебной аудитории; выход в Интернет, наборы деталей конструктора лего разной формы и размера, наборы конструктора лего LEGO EDUCATION «ПРОСТЫЕ МЕХАНИЗМЫ» 9689 на каждого ученика.

Условия для занятий соответствуют санитарно-гигиеническим нормам.

Наполняемость учебной группы до 10 человек.

Учебно-методическое и информационное обеспечение программы.

1. Арнольд, Н. Крутая Механика для любознательных. – Москва: Лабиринт Пресс, 2018.
2. Белунцов, В. Новейший самоучитель работы на компьютере для музыкантов. – Москва, 2001.
3. Живайкин, П. Практическая аранжировка попмузыки на синтезаторе и компьютере. – Москва, 2000.
4. Живайкин, П. 600 звуковых и музыкальных программ. – Санкт-Петербург.: БХВ-Санкт-Петербург, 1999.
5. Живайкин, П. «Школа буги-вуги, блюза и рок-н-ролла» – Москва, 2000.
6. Запаренко, В.С. Учимся рисовать мультики / В.С. Запаренко. – СПб.: Издательство «Фордевинд», 2011.
7. Коккинаки, И. Детям об искусстве. Мосты. Инженерное искусство. – Москва: Искусство-XXI век, 2016. – 144с.
8. Красильников, И. Школа игры на синтезаторе / И. Красильников, А. Алемская, И. Клип – Москва: Владос, 2005.
9. Почивалов, А.В. – Пластилиновый мультфильм своими руками: как оживить фигурки и снять свой собственный мультик / Алексей Почивалов, Юлия Сергеева. – Москва, Издательство «Э», 2015. – 64 с.: ил.
10. Рогов, Е.И. Настольная книга практического психолога в образовании: Учебное пособие. – Москва: Владос, 1996. – 56 с.
11. Самакаев, А.В. Тетрадь по робототехнике для учащихся 1 класса / А.В. Самакаев, Н.К. Алексеев, О.Е. Гафурова. – 1-е изд. – Казань: ООО «Зарница-Инновации», 2018. – 68 с.
12. Федин, С.Н. Логические задачи для юного сыщика. – Москва: Айрис-пресс, 2007. -32 с.
13. Холодова, О.А. Юным умникам и умницам: Задания по развитию познавательных способностей. Методическое пособие, 1 класс. Программа курса «РПС». – 3-е изд. перераб. – Москва: РОСТкнига, 2009. – 270 с.
14. Юлия Иванова, Мультфильмы: Секреты анимации. – Москва: «Настя и Никита», 2017.
15. Я познаю мир: Дет. энцикл.: животные / Сост. П.Р. Ляхов – Москва: АСТ, 2000.-544 с.
16. О природе: сайт. – URL: <https://o-prirode.ru/> – Текст: электронный.
17. Простые механизмы. 9689. Комплект заданий к набору Простые механизмы: Книга для учителя // Lego education: сайт. – URL: <https://education.lego.com/ru-ru/downloads/machines-and-mechanisms/curriculum> ; https://le-www-live-s.legocdn.com/downloads/MachinesAndMechanisms/MachinesAndMechanisms_Activity-Pack-For-Simple-Machines_1.0_ru-RU.pdf – Текст: электронный.
18. «Невероятный мир»: познавательный портал. – URL: <https://awesomeworld.ru/> – Текст: электронный.

Планируемые сроки и режим занятий

№ п/п	Дата / неделя	Число часов	№ п/п	Дата / неделя	Число часов
1	неделя	-	20	неделя	4
2	неделя	4	21	неделя	4
3	неделя	4	22	неделя	4
4	неделя	4	23	неделя	4
5	неделя	4	24	каникулы	
6	неделя	4	25	неделя	4
7	неделя	4	26	неделя	4
8	неделя	4	27	неделя	4
9	каникулы		28	неделя	4
10	неделя	4	29	каникулы	
11	неделя	4	30	неделя	4
12	неделя	4	31	неделя	4
13	неделя	4	32	неделя	4
14	неделя	4	33	неделя	4
15	неделя	4	34	неделя	4
16	неделя	4	35	неделя	4
17	неделя	4	36	неделя	4
18	каникулы		37	неделя	4
19	неделя	4	38	неделя	-

ПРИМЕРНЫЙ КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

1. Количество учебных недель: 32 недели.
2. Режим занятий:

Время начала занятий - 9.00

Время окончания занятий - 19.30

Продолжительность академического часа – 30 (или 40) минут, в зависимости от возраста обучающихся. Продолжительность занятия с использованием компьютерной техники (в возрасте до 10 лет) - 30 минут.

Перерыв между занятиями 10-15 минут.

Общая продолжительность занятий в день у одной группы – не более 4-х академических часов с обязательными перерывами.
3. Сроки и продолжительность каникул:

Осенние каникулы – 7 дней

Зимние каникулы – 10 дней; дополнительные – 7 дней

Весенние каникулы – 7 дней

Летние каникулы – 3 летних месяца

4. Праздничные выходные дни:

4 ноября – День народного единства,
1-8 января - Новогодние каникулы,
23 февраля - День защитника Отечества,
8 марта - Международный женский день,
1 мая - Праздник Весны и Труда,
9 мая - День Победы

5. Окончание учебного года 31 мая текущего учебного года (зависит от реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы).

**Демонстрационный вариант
вступительных испытаний (тест)**

Фамилия и имя _____

1. Ответь на вопросы.

Как тебя зовут? _____

Какой твой возраст? _____

2. Зачеркни «лишнее» в каждой группе рисунков.

3. Обведи в таблице фигуры, изображенные в верхней рамке.

4. Продолжи узор.

5. Раскрась квадраты так, как услышишь в задании.

6. Отремонтируй коврик, подбери заплатку.
Отметь ✓ правильный ответ.

7. Реши задачи и напиши ответ.

8. Нарисуй ...

Методика оценивания вступительных испытаний

№ п/п	Объект изучения	Умение
1.	Аналитико-синтетическая деятельность, способность к обобщению и абстрагированию.	Умение выделять существенные признаки на основе анализа; делать обобщения и сравнения.
2.	Произвольность внимания, усидчивость.	Умение концентрировать внимание, выполнять работу над не очень привлекательным заданием.
3.	Особенности тонкой моторики и произвольного внимания (удержание как самой инструкции, так и двигательной программы).	Умение находить закономерности в информации.
4.	Пространственная ориентация. <i>Умение принимать и сохранять учебную задачу (целеполагание).</i>	Умение внимательно слушать и точно выполнять указания взрослого, правильно воспроизводить заданное направление линии, самостоятельно действовать по указанию взрослого.
5.	Способность воспроизведения правильной последовательности явлений и действий.	Умение строить самостоятельные умозаключения, делать обобщения.
6.	Использование виденного в практике с опорой на кратковременную и оперативную память.	Умение использовать в собственной практике образы виденного с опорой на кратковременную и оперативную память.
7.	Развитие творческого воображения.	Способность создавать оригинальные образы.
8.	Пространственное восприятие; сенсомоторная координация; тонкая моторика руки.	Умение ребенка ориентироваться в своей работе на образец, умение точно скопировать его, сосредоточенно, не отвлекаясь.
9.	Познавательные действия	Учебные умения. Умение оценивать правильность выполнения действия.
10.	Принятие и удержание учебной задачи.	Умение принимать и сохранять задачу, планировать свое действие в соответствии с образцом, осуществлять контроль по результату и по процессу, оценивать правильность выполнения действия и вносить коррективы в исполнение.
11.	Представление ребенка о себе.	Психологический портрет ребенка (автопортрет).

Образец документа об окончании ДОП «Подготовительная»

По итогам обучения выдается документ следующего образца

Инфосфера
Автономная некоммерческая организация
дополнительного образования "Инфосфера Козьмодемьянск"

Свидетельство

№ _____

Выдано _____

в том, что он (а) с _____ 20__ г. по _____ 20__ г. обучался (ась)
в АНО ДО «Инфосфера Козьмодемьянск»
по дополнительной общеразвивающей программе
« _____ »
объемом _____ академических часов

Директор _____ Н. В. Суетенкова

г. Козьмодемьянск
« _____ » _____ 20__ г.

Лицензия на право ведения образовательной деятельности
рег №П035-01267-12/00248265 от 22 июля 2021