АВТОНОМНАЯ НЕКОММЕРЧЕСКАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ИНФОСФЕРА»

Утверждена приказом
АНО ДПО «Инфосфера»
от 27.06.2017 № 98-ОД

Рассмотрена и утверждена
на педсовете, протокол
от 26.06.2017 №27

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«ПОДГОТОВИТЕЛЬНАЯ»

Направленность: техническая

Срок реализации программы: 9 месяцев (сентябрь-май)
Объем программы: 136 академических часов
Обучающиеся: 1-2 класс

Разработал: преподаватель
АНО ДПО «Инфосфера»
Королёва С.А.

Йошкар-Ола, 2017

Пояснительная записка

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 ученику 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.

Целью общеразвивающей программы является 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 умений правильно произносить сложные английские звуки, вести диалог, используя знакомые слова и выражения.
9. Формирование знаний для понимания несложной английской речи.
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, доброжелательное отношение друг к другу.

Структура программы «Подготовительный» включает следующие разделы: мульти-пульти, музыка и компьютер, английский язык.

Требования к начальному уровню подготовки регламентированы Правилами приема лиц на обучение в АНО ДПО «Инфосфера» по дополнительным общеразвивающим программам, принятыми Педагогическим советом АНО ДПО «Инфосфера», протокол № 27 от 26 июня 2017 г. и утвержденными Приказом АНО ДПО «Инфосфера», от 27 июня 2017 г.

Методика оценивания вступительных испытаний приведена в Приложении №2.

При организации работы с детьми рекомендуется использовать парные, групповые и индивидуальные формы работы.

Промежуточная и итоговая аттестация обучающихся.

Промежуточная аттестация обучающихся, проводится 4 раза за весь период обучения в конце каждой учебной четверти в форме контрольных и творческих работ. Итоговая аттестация проводится в конце обучения в форме защиты проекта, контрольной работы или тестирования в зависимости от раздела учебной программы (см. Приложение №3).

Учебный план

Разделы программы	Количество учебных часов, отводимых на освоение разделов программы
	недель (час)
Раздел 1: Мульти-пульти	1
Раздел 2: Музыка и компьютер	1
Раздел 3: Английский язык	2
Итого в неделю	4

Режим занятий и распределение учебного времени и времени отдыха приведены в Приложении 1.

Планируемые результаты освоения программы

Личностные результаты

1. Критическое отношение к информации и избирательность её восприятия;
2. Осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий с жизненными ситуациями;
3. Начало профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с информационными и коммуникационными технологиями;
4. Чувство гордости за свою родину, российский народ и историю россии, осознание своей этнической и национальной принадлежности;
5. Эстетические потребности, ценности и чувства;
6. Развиты мотивы учебной деятельности и сформирован личностный смысл учения; навыки сотрудничества с учителем и сверстниками;
7. Развиты этические чувства доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей;
8. Общее представление о мире как о многоязычном и поликультурном сообществе;

9. Осознание себя гражданином своей страны;
10. Осознание языка, в том числе иностранного, как основного средства общения между людьми;
11. Знакомство с миром зарубежных сверстников с использованием средств изучаемого иностранного языка (через детский фольклор, традиции).

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, в федеральных хранилищах информационных образовательных ресурсов;
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. Признавание возможности существования различных точек зрения и права каждого иметь свою точку зрения;
14. Развитие умения взаимодействовать с окружающими при выполнении разных ролей в пределах речевых потребностей и возможностей младшего школьника;
15. Развитие коммуникативных способностей, умения выбирать адекватные языковые и речевые средства для решения элементарной коммуникативной задачи;
16. Расширение лингвистического кругозора;
17. Развитие познавательной, эмоциональной и волевой сфер;
18. Формирование мотивации к изучению иностранного языка;
19. Владение умением работы с разными учебными пособиями.

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 начальными представлениями о нормах английского языка (фонетических, лексических, грамматических), умение сравнивать языковые единицы (звук, слово).
   - В коммуникативной сфере:
     - вести элементарный этикетный диалог, диалог-расспрос, диалог побуждение к действию;
     - уметь рассказывать о себе, семье, друге.
   - В аудировании:
     - понимать на слух речь учителя и одноклассников, основное содержание небольших доступных текстов в аудиозаписи, построенных на изученном материале.
   - В языковой сфере:
     - адекватное произношение и различие на слух всех звуков английского языка, соблюдение правильного ударения в словах и фразах;
     - соблюдение особенностей интонации основных типов предложений;
     - распознавание и употребление в речи изученные лексические единицы и грамматические конструкции.
   - В познавательной сфере:
     - умение сравнивать языковые явления родного и английского языков на уровне отдельных звуков, букв, словосочетаний, простых предложений;
     - умение распознавать грамматические явления, отсутствующие в родном языке;
     - умение действовать по образцу;
     - умение пользоваться транскрипцией;
     - умение осуществлять самонаблюдение и самооценку.

Содержание программы

Раздел 1. Мульти-пульти

Тема 1. Компьютер и его составные части. Программа «Юный дизайнер»: знакомство с рабочей средой, интерфейсом программы. Приложение «Мозаика»: знакомство с интерфейсом, смена цвета, размера, формы, угла поворота геометрических фигур. Узоры и орнамент. Составление узоров из геометрических фигур. Сложные картины из простых геометрических фигур. Приложение «Графика». Метод рисования готовыми формами. Метод наложения простых форм друг на друга. Приложение «Раскраска»: интерфейс и инструменты приложения.

Тема 2. Мультипликация и анимация. Знакомство с клавиатурой. Программа «Конструктор мультфильмов». Работа с фоном. Вставка, перемещение, удаление, построение анимации. Работа с предметами и персонажами (актерами). Сохранение работы. Построение анимации одновременного действия нескольких актеров и фона. Одновременность действий персонажей Работа с текстом. Работа с титрами в мультфильме Прием изображения беседы в виде летающих текстовых фраз от одного собеседника к другому. Озвучивание мультфильма. Работа с микшерским пультом. Мультипликация методом перекладки. Сюжет мультфильма. Монтаж мультфильма

Раздел 2. Музыка и компьютер

Тема 1. Знакомство с компьютером. Внешние устройства. Системный блок. Устройства ввода и вывода информации. Монитор. Мышь. Клавиатура. Колонки. Наушники. Микрофон.

Тема 2. Музыкальные инструменты: струнные, клавишные, ударные, духовые, язычковые. Труба. Тромбон. Саксофон. Флейта. Кларнет. Гусли. Гитара. Скрипка. Виолончель. Контрабас. Фортепиано. Рояль. Орган. Барабан. Бубен. Тарелка. Аккордеон. Баян.

Тема 3. Музыкальный конструктор. Трек. Такт. Составление музыка. Сохранение композиции. Эффект Animal. Эффект Nature. Эффект Bridge. Сочинение композиций с использованием эффектов. Озвучивание иллюстрации.

Тема 4. Аудиоредактор - Audacity. Окно программы. Настройка микрофона. Запись. Свойства звуковых дорожек. Обработка звуковой дорожки. Панель инструментов. Основные приемы работы в программе: выделение, вырезание, перемещение, корректировка громкости. Сохранение проекта. Импорт и экспорт звуковых файлов. Смена скорости и высоты тона. Сочинение новогодней музыкальной композиции. Запись музыкального трека из программы музыкальный конструктор в программу Audacity.

Тема 5. Программа Киностудия. Основные элементы программы. Добавление заголовка. Выбор цвета и ширины контура заголовка. Анимация кадра. Работа с текстом (Изменение шрифта, размера, цвета текста). Добавление музыкального файла.

Тема 6. Мини-проект «Animals». Сочинение, запись и сохранение музыкальной дорожки проекта. Сведение музыкальной дорожки с кадрами киностудии. Сохранение проекта/фильма на флешку.

Тема 7. Windows Movie Maker. Работа над проектом. Накладываем музыку на слайды. Редактирование. Название. Мультфильм. Титры. Обработка видеофайла в программе (разделить, вырезать, удалить фрагмент). Громкость звука. Добавление композиции к кадрам. Сочинение, запись музыки к началу и титрам проектного фильма, к частям проекта. Сведение музыки и кадров проекта.

Раздел 3. Английский язык

Тема 1. Конструкция «What's your name? My name is …». Конструкция «How are you? I am …». Буквы ABCD. Звуки [æ], [ei], [b], [s], [k], [d]. Буквы EFGH. Звуки [i:], [e], [f], [g],[dʒ], [h]. Буквы IJKL. Звуки [ai], [i], [dʒ], [k], [l]. Буквы MNOP. Звуки [m], [n], [o], [p]. Буквы QRST. Звуки [kw], [r], [s], [t]. Буквы UVW. Звуки [ʌ], [v], [w]. Буквы XYZ. Звуки [ks], [j], [z]. Буквосочетания ow и ee.

Тема 2. Конструкция «What's your favourite colour?». Colours: red, green, pink, brown, grey. Буквосочетания ue, ur, ck. Colours: blue, purple, black, orange, yellow. Открытый слог, буквосочетание wh. Colours: white. Буквосочетания th и gh, способы чтения

Тема 3. Numbers 1-10, Конструкция «What's your phone number?». It's a school: школьные принадлежности. Неопределённые артикли. Spell octopus. Определённый артикль the. Cars and balls: игрушки. Множественное число существительных. That's a robot!: день рождения. Указательные местоимения this и that. Sally's story: указания, школьный кабинет.

Тема 4. Конструкция «He/she is … . They are … ». Члены семьи. Mother. Father. Sister. Brother. Личные местоимения. Глагол to be (am, is). Is he your grandpa?: вопросительные предложения. We're cowboys: профессии. Глагол to be (are). Are we pirates? It's his kite: игрушки. Притяжательные местоимения (my, his, her, its, your). They're our toys. Притяжательные местоимения (our, their).

Тема 5. Части тела. Конструкция «Have got/has got…». Вопросительные и отрицательные предложения с have / has got.

Тематическое планирование

№ п.п.	Тема	Число часов
Раздел 1. Мульти-пульти		**34**
1	Ознакомительное занятие. Правила поведения и техника безопасности в компьютерном классе. Что такое компьютер и из чего он состоит?	1
2	Кто такой дизайнер? Знакомство с рабочей средой, интерфейсом программы «Юный дизайнер». Приложение «Мозаика»	1
3	Тренируемся работать с компьютерной мышкой. Приложение «Мозаика». Знакомство с интерфейсом приложения. Смена цвета, размера, формы, угла поворота геометрических фигур.	1
4	Решение словесных примеров. Графический диктант "Кот". Составление изображений кота из геометрических фигур.	1
5	Решение словесных примеров. Графический диктант "Жираф". Составление изображений жирафа и других животных из геометрических фигур.	1
6	Знакомство с понятиями «орнамент» и «узор». Составление орнаментов из геометрических фигур.	1
7	Знакомство с понятиями «орнамент» и «узор». Составление орнаментов из геометрических фигур.	1
8	Пейзаж. Составление сложных рисунков-пейзажей из простых геометрических фигур.	1
9	Пейзаж. Составление сложных рисунков-пейзажей из простых геометрических фигур.	1
10	Приложение «Графика». Знакомство с интерфейсом приложения. Метод рисования готовыми формами (прямоугольники, круги, овалы, прямые, кривые.)	1

11	Метод наложения простых форм друг на друга для получения более сложной формы.	1
12	Командная игра: «Игра для умников»	1
13	Рисуем животных в разделе «Графика».	1
14	Рисуем транспорт в разделе «Графика».	1
15	Радуга-дуга. Основные цвета радуги. Приложение «Кисточка». Знакомство с интерфейсом и инструментами приложения. Переход из одного приложения в другое.	1
16	Новогодние забавы. Рисуем в "Мышке Мие" новогоднюю открытку.	1
17	Что такое мультипликация и анимация. Мультипликация: понятие, история, виды, способы создания. Понятие кадр. Техника мультипликации: Оживающий фон.	1
18	Клавиатура. Клавиши: пробел, enter, shift. Монтаж фильма. Знакомство с программой Киностудия. Добавление картинок, назначение длительности кадра, сохранение проекта.	1
19	Клавиатура: сочетания клавиш. Монтаж фильма в Киностудии: титры и музыка, сохранение фильма.	1
20	Техника перекладочной мультипликации	1
21	Монтаж мультфильма в технике "перекладка"	1
22	Техника пластилиновой мультипликации. Упражнение "червячок"	1
23	Монтаж мультфильма из пластилина	1
24	Кто создает мультфильмы? Профессии. Обсуждение темы выпускного мультфильма	1
25	Работа над выпускным мультфильмом: распределение обязанностей, съемка видео-материала, обсуждение идеи мультфильма.	1
26	Работа над выпускным мультфильмом: обсуждение идей, написание сценария, раскадровка	1
27	Работа над выпускным мультфильмом: раскадровка мультфильма, задний, средний и передний планы,	1
28	Работа над выпускным мультфильмом: Создание декораций к мультфильму, съемка кадров мультфильма	1
29	Работа над выпускным мультфильмом: Создание декораций к мультфильму, съемка кадров мультфильма	1
30	Работа над выпускным мультфильмом: создание декораций, съемка сцен мультфильма, обработка и монтаж отснятых кадров.	1
31	Работа над выпускным мультфильмом: создание декораций, съемка сцен мультфильма, обработка и монтаж отснятых кадров.	1
32	Работа над выпускным мультфильмом: Монтаж мультфильма. Работа с титрами к мультфильму	1
33	Работа над выпускным мультфильмом: монтаж титров	1
34	Заполнение проектного листа к мультфильму: подведение итогов, обсуждение, выводы. Создание открытки-приглашения на презентацию мультфильма в программе "Мышка Мия. Юный Дизайнер".	1
Раздел 2. Музыка и компьютер		**34**
35	Вводный урок. Инструктаж по технике безопасности в кабинете.	1
36	Тест "Пароль" на знание пароля. Компьютер. Системный блок. Основные устройства.	1
37	Практическое задание. Навыки работы с мышью.	1
38	Тест: "Компьютер". Виды музыкальных инструментов.	1

39	Программа музыкальный конструктор и основные музыкальные инструменты.	1
40	Трек. Основы практической работы в музыкальном конструкторе.	1
41	Такт. Составление музыки по образцу. Сохранение своей композиции.	1
42	Контрольный четвертной тест: "Музыкальный конструктор". Эффекты в программе музыкальный конструктор. Эффект Animal. Сочинение композиции с использованием эффекта Animal	1
43	Эффекты: Nature. Сочинение композиции с использованием эффекта Nature.	1
44	Эффекты Bridge.Тест: "Эффекты"	1
45	Сочинение композиции с использованием эффектов: Animal, Natur, Bridge – озвучивание иллюстрации.	1
46	Тест: "Работа в музыкальном конструкторе". Программа Программа Аудасити. Кнопки управления.	1
47	Программа Аудасити. Инструменты программы. Обработка звуковой дорожки.	1
48	Практическая работа: инструменты перемещение и изменение огибающей.	1
49	Экспорт аудио. Сочиение Новогодней музыкальной композиции.	1
50	Контрольный четвертной тест: "Аудасити". Обобщающий урок.	1
51	Запись музыкального трека из программы музыкальный конструктор в программу Аудасити. Повторение – экспорт аудио.	1
52	Тест: "Повторение Аудасити". Программа Киностудия. Основные элементы программы.	1
53	Тест: "Основные элементы программы". Программа Киностудия. Добавление заголовка. Выбор цвета и ширины контура заголовка. Анимация кадра.	1
54	Работа с текстом (Изменение шрифта, размера, цвета текста)	1
55	Тест: "Киностудия". Добавление музыкального файла.	1
56	Мини-проект "Animals". Сочинение, запись и сохранение музыкальной дорожки проекта.	1
57	Мини-проект "Animals". Сведение музыкальной дорожки с кадрами киностудии.	1
58	Мини-проект "Animals" – доработка. Сохранение проекта, фильма на флешку.	1
59	Создание мультфильма и сочинение музыки к нему.	1
60	Завершение создание мультфильма. Сведение музыки и кадров.	1
61	Повторение программы киностудия. Сочинение музыки на заданную тему.	1
62	Обработка видеофайла в программе Киностудия (разделить, вырезать, удалить фрагмент).	1
63	Обработка видео в программе Киностудия (громкость звука).	1
64	Самостоятельная работа. Сочинение музыки к сказке и добавление композиции к кадрам сказки.	1
65	Сочинение, запись музыки к началу и титрам будущего проектного фильма.	1
66	Сочинение, запись музыки к частям проекта.	1
67	Сведение музыки и кадров проекта.	1
68	Завершающий этап работы над проектом. Обобщающий урок.	1

Раздел 3. Английский язык		**68**
69	What's your name? How are you?	2
70	Буквы ABCD	2
71	Буквы EFGH	2
72	Буквы IJKL	2
73	Буквы MNOP	2
74	Буквы Q R S T	2
75	Spelling	2
76	Буквы U V W	2
77	Буквы X Y Z	2
78	Буквосочетания ow и ee	1
79	Colours: red, green, pink, brown, grey	2
80	What's your favourite colour?	2
81	Буквосочетания ue, ur, ck	1
82	Colours: blue, purple, black, orange, yellow	2
83	Открытый слог, буквосочетание wh	2
84	Colours: white; повторение пройденных цветов	3
85	Буквосочетания th и gh, способы чтения	2
86	Numbers 1-5	2
87	Numbers 6-10, What's your phone number?	2
88	It's a school: школьные принадлежности; неопределённые артикли	2
89	Spell octopus: школьные принадлежности 2; определённый артикль the	2
90	Cars and balls: игрушки; множественное число существительных	2
91	That's a robot!: день рождения, указательные местоимения this и that	2
92	Sally's story: указания, школьный кабинет	1
93	The Fly high Review 1: повторение пройденного	1
94	She's pretty: члены семьи; личные местоимения, глагол to be (am, is)	3
95	Is he your grandpa?: члены семьи 2, вопросительные предложения	2
96	We're cowboys: профессии, глагол to be (are)	2
97	Are we pirates?: профессии 2, вопросительные предложения	2
98	Sally's story: The grey duck	1
99	The Fly high Review 2, Fun Time 1: повторение пройденного	1
100	It's his kite: игрушки 2, притяжательные местоимения (my, his, her, its, your)	2
101	They're our toys: игрушки 3, притяжательные местоимения (our, their)	2
102	I've got a pet: части тела, have/has got	2
103	Have we got all the insects?: части тела 2, вопросительные и отрицательные предложения с have / has got	2
104	Sally's story: Circus boy!	1
105	The Fly High Review 3.	1
	ИТОГО	**136**

Организационно-педагогические условия реализации программы

Реализация программы обеспечена следующим оборудованием: столы; стулья; рабочие компьютеры; компьютер педагога; мультимедийный проектор; экран для проектора; магнитная доска для учебной аудитории; выход в Интернет.

Состав группы 6-10 человек.

Учебно-методическое и информационное обеспечение программы.

1. А.В. Горячев, Конструктор мультфильмов Мульти-Пульти. Справочник-практикум. – М.: Баласс, 2007. – 80 с.
2. Е.И. Рогов, Настольная книга практического психолога в образовании: Учебное пособие. – М.: ВЛАДОС, 1996. – 56 с.
3. С.Н. Федин, Логические задачи для юного сыщика/ Сергей Федин. – М.: Айрис-пресс, 2007. – 32 с.
4. О.А. Холодова, Юным умникам и умницам: Задания по развитию познавательных способностей (6- 7 лет) / Методическое пособие, 1 класс. + Программа курса «РПС». – 3-е изд. Перераб. – М.: Росткнига, 2009. – 270 с.
5. Павел Живайкин «Практическая аранжировка поп. музыки на синтезаторе и компьютере» М.2000.
6. Павел Живайкин «Школа буги-вуги, блюза и рок-н-ролла» М. 2000;
7. Павел Живайкин «600 звуковых и музыкальных программ»;
8. Юрий Чугунов «Гармония в джазе» М. 1988;
9. В.Белунцов «Новейший самоучитель работы на компьютере для музыкантов» М.2001;
10. И.Красильников, А.Алемская, И.Клип «Школа игры на синтезаторе» М.2005;
11. Журналы «Музыка и электроника», Звукорежиссер», «Шоу-мастер».
12.

Приложение № 1. Сроки и режим занятий

Планируемые сроки занятий

№ п/п	Дата / неделя	Число часов	№ п/п	Дата / неделя	Число часов
1	неделя	4	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	неделя	4
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	неделя	4
11	неделя	4	30	каникулы	
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	4

Режим занятий: один урок 45 минут, перерыв между уроками 10 минут.

Приложение № 2. Материалы вступительного тестирования

Демонстрационный вариант вступительного тестирования.

Задание 1. Ответь на вопросы

Как тебя зовут?_____

Как зовут твою маму? _____

Ты девочка или мальчик?_____

Сколько тебе лет?_____

Сколько лет тебе будет через год?_____

Что ты любишь делать больше всего?_____

Какое сейчас время года?_____

Почему снег бывает зимой, а не летом? _____

_____

Что нужно сделать, если случайно сломал чужую вещь? _____

_____

Представь, ты решил сделать красивую поделку, но ни с первого, ни со второго раза она у тебя не получилась. Что ты будешь делать, выбери один вариант и обведи его:

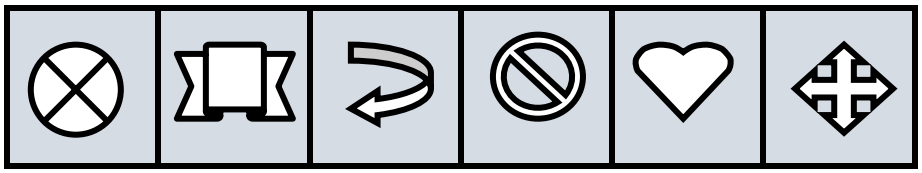
1. Брошу ее и займусь чем-нибудь другим.
2. Очень расстроюсь.
3. Попрошу кого-нибудь мне помочь.
4. Буду всё равно пытаться сделать, пока не получиться.

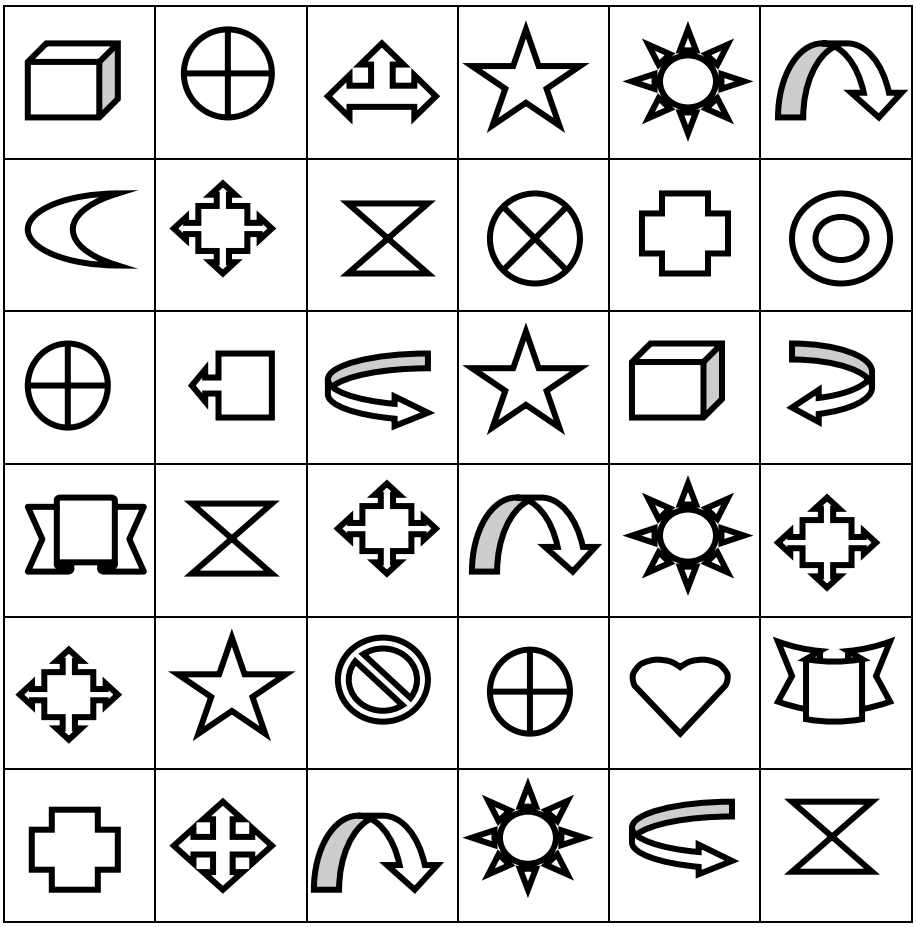
Как называется планета, на которой мы живем? _____

Ты хочешь учиться в компьютерной школе? _____

Чему ты хочешь здесь научиться? _____

Задание 2. Обведи в таблице фигуры, изображенные в рамке сверху. На задание дается 30 секунд!





Задание 3. Напиши, что может быть общего (одинакового, похожего) у совы и волка. (постарайся написать как можно больше общих признаков)

_____

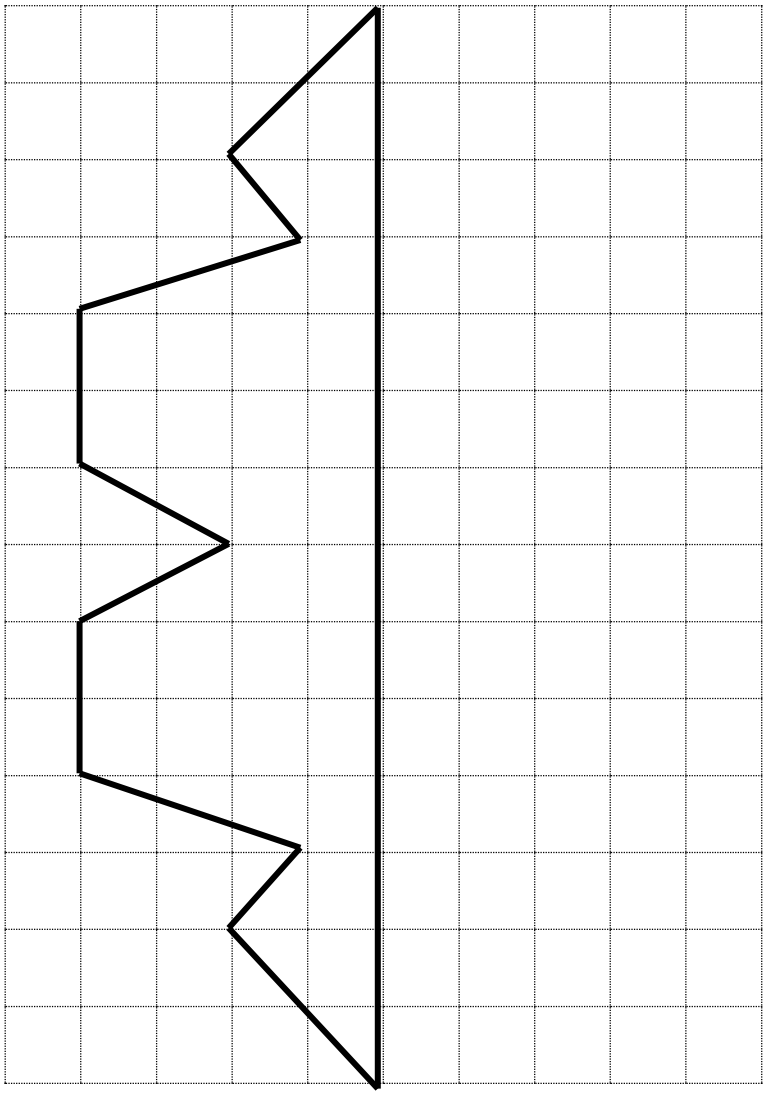
_____

_____

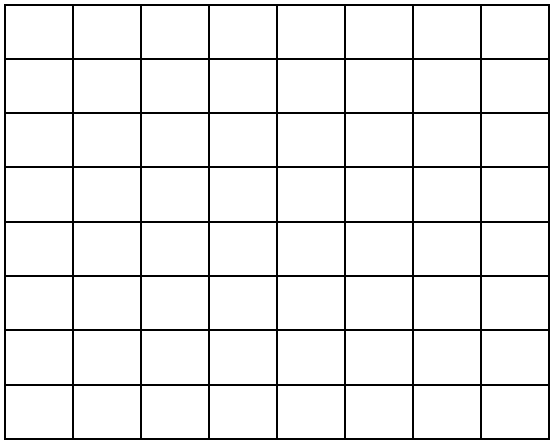
_____

_____

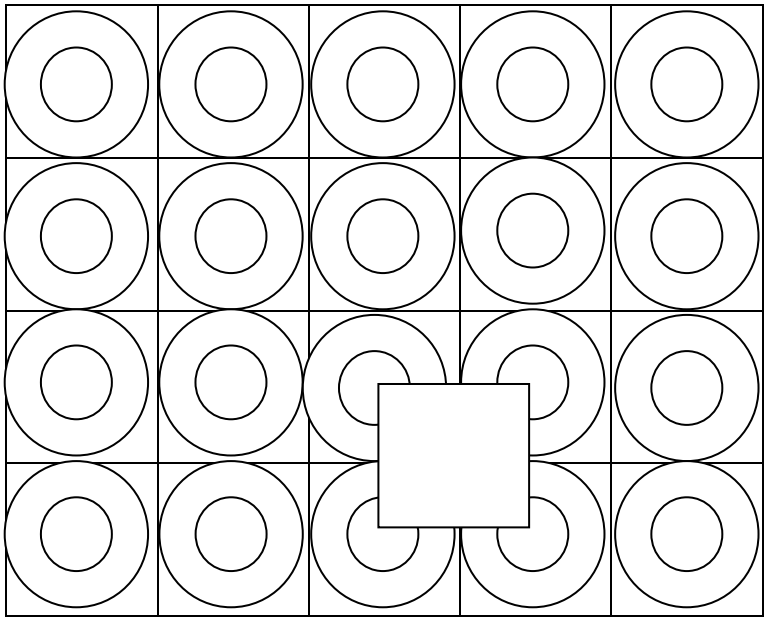
Задание 4. Заверши рисунок, дорисовав по клеточкам правую часть симметричной фигуры.

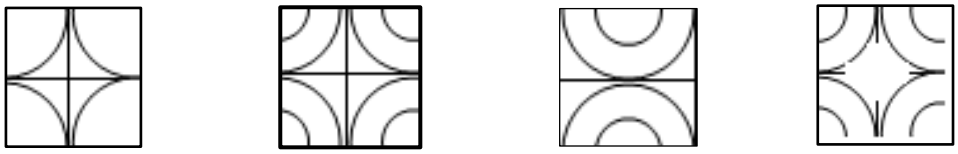


Задание 5. «Запомни и повтори рисунок»

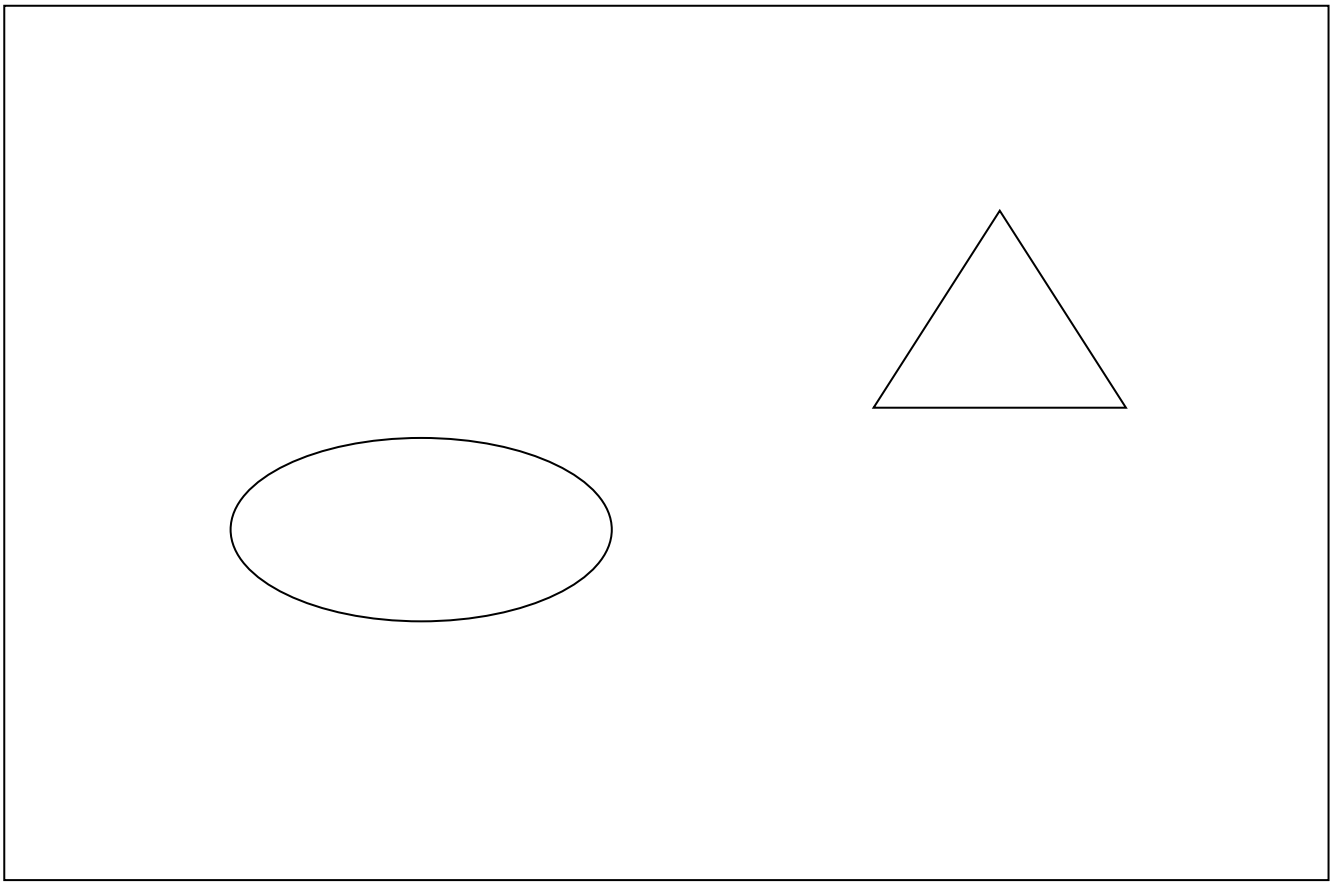


Задание 6. Какой кусочек должен закрыть дырку в коврике. Обведи этот кусочек.

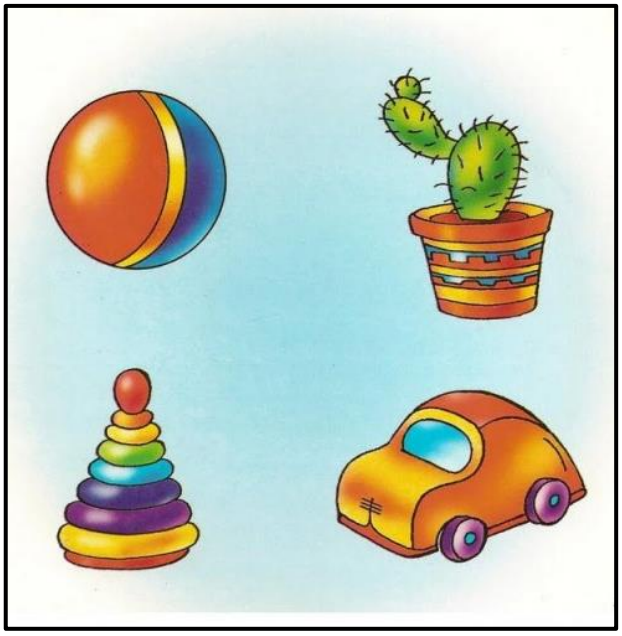


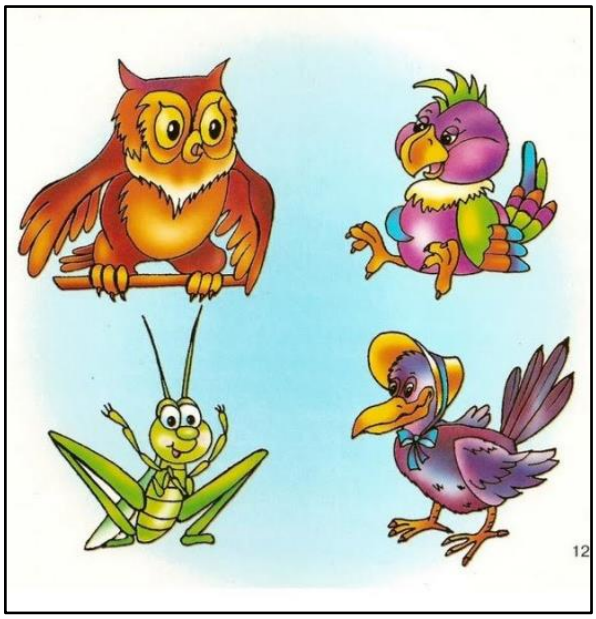


Задание 7. Заверши рисунок, создай картинку.



Задание 8. Вычеркни лишнее.





Задание 9. Подумай и дорисуй, что должно быть в пустых клеточках. Предметы в каждой строке и каждом столбце не должны повторяться.

♡	☾	△
	♡	
☾	△	

Задание 10. Реши задачки

1) В хоре пели 4 мальчика и 6 девочек. Сколько детей пело в хоре?

Ответ: _____

2) Дима веселее, чем Катя. Катя веселее, чем Саша. Кто веселее всех?

Ответ:_____

3) Олег старше Миши. Миша не самый младший. Игорь стоит левее Олега. Кто Игорь? Обведи его кружочком.

Задание 11. Нарисуй, каким ты хочешь видеть себя в будущем, и то, что тебя будет окружать.

Приложение № 3. Демонстрационный вариант итоговой контрольной работы

Раздел 1. Мульти-пульти

Раздел 2. Музыка и компьютер

Межпредметный творческий проект: создание итогового выпускного мультфильма.

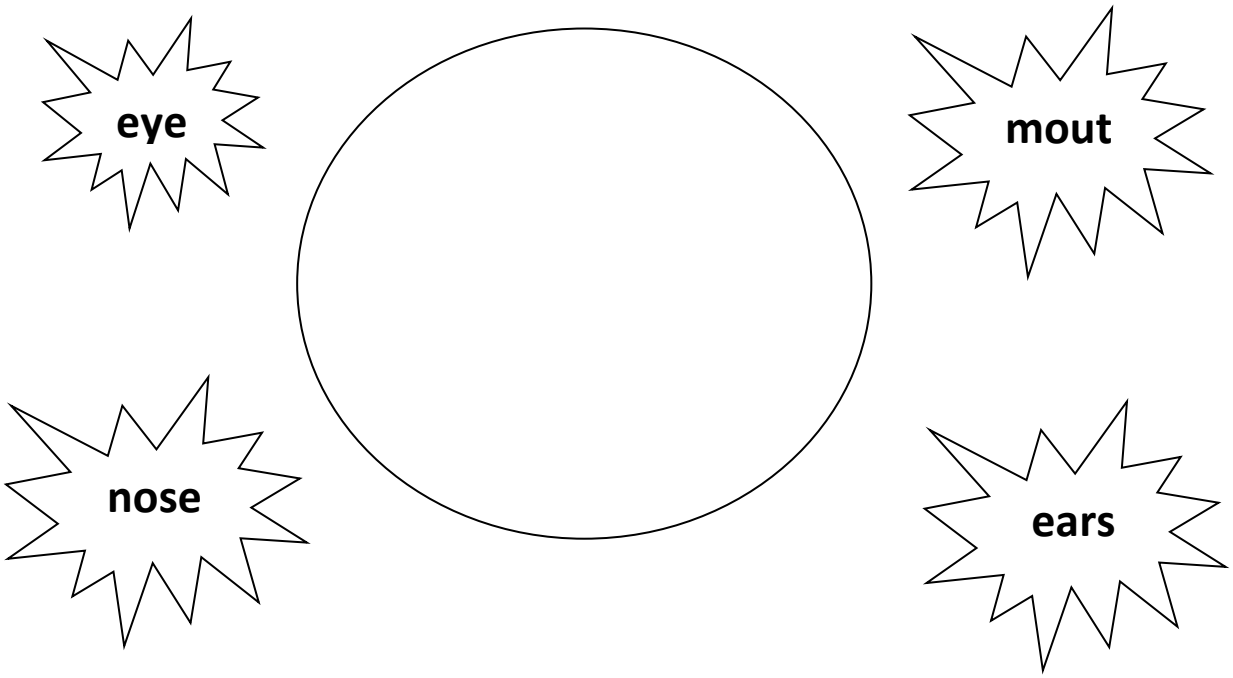
Раздел 3. Английский язык. FINAL TEST

1. **Write an alphabet.**

   _____

   _____

2. **Draw a monster and describe it. Use “I’ve got”.**



1) _____.

2) _____.

3) _____.

4) _____.

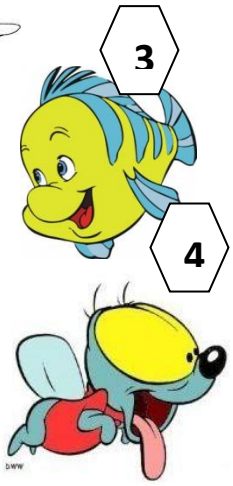
3. **Guess the word.**

rabez - _____ keonmy - _____

enequ - _____ lerbalum - _____

lyjel - _____ ectins - _____ oy-oy - _____

4. Make up the sentences. Use CAN/CAN”T.



1. I _____
2. I _____
3. I _____
4. I _____

5. Answer the questions.

1. Have you got a pet? _____
2. Have you got a kite? _____
3. Have you got a violin? _____

6. Write 6 sentences about yourself.

_____

_____

_____

_____

_____

_____