

Управление образования Администрации Людиновского  
муниципального округа Калужской области

МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«ДОМ ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА»

Рассмотрено на заседании  
методического совета  
Протокол №\_2  
от 22.01.2026 г.

УТВЕРЖДАЮ  
Директор МКОУ ДО  
«Дом детского творчества»  
Т.А. Прохорова  
от 22.01.2026 г.

Краткосрочная, сетевая  
дополнительная общеобразовательная  
общеразвивающая программа  
технической направленности  
«ЗОО Фанкластик»

Срок реализации 16 часов  
Возраст обучающихся 8-12 лет

Педагог дополнительного образования  
Полякова Нина Ивановна

г. Людиново 2024 г.

## Раздел 1. «Комплекс основных характеристик программы»

### 1.1. Пояснительная записка

Данная программа является краткосрочной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей технической направленности, очной формы обучения, сроком реализации 1 месяц, для детей 8-12 лет стартового уровня освоения.

Программа составлена в соответствии с требованиями к образовательным программам системы дополнительного образования детей на основе следующих нормативных документов:

1. Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

2. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 года № 629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

3. Письмо Минобрнауки РФ от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении рекомендаций» (вместе «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»);

4. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года»;

5. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 года № 996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;

6. Постановление Правительства Российской Федерации от 30 декабря 2015 года № 1493 «О государственной программе «Патриотическое воспитание граждан Российской Федерации на 2016-2020 годы»;

7. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648 - 20 «Санитарно - эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей молодежи»;

8. Устав муниципального казенного образовательного учреждения дополнительного образования «Дом детского творчества»;

9. Положение о порядке разработки, согласования и утверждения дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ.

**Направленность:** техническая

**Актуальность программы в том, что она направлена на:**

- формирование и развитие творческих способностей, обучающихся;
- удовлетворение индивидуальных потребностей, обучающихся в интеллектуальном, нравственном, художественно-эстетическом развитии.<sup>1</sup>

Экономическое развитие России определяется интеллектуальным творческим потенциалом создателей новых продуктов и технологических решений. Поддержка и развитие креативности становится одним из целевых приоритетов системы образования. Наиболее гибким элементом этой системы в настоящий момент является

---

<sup>1</sup> Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 года № 629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

дополнительное образование. Именно в нем создаются и быстро адаптируются под образовательные потребности населения новые образовательные продукты и программы. Данная дополнительная образовательная общеразвивающая программа отвечает в первую очередь на потребность экономики в квалифицированных инженерных кадрах. Для того чтобы не растерять прирожденную детскую креативность и фантазию, нужно на протяжении всех лет обучения создавать ситуации, способствующие развитию творческих способностей детей. Одно из направлений - креативности конструирование, моделирование и проектирование. Именно эти виды деятельности детей положены в основу программы «ЗОО Фанкластик».

### **Отличительная особенность.**

Данная программа ориентирована на личность ребёнка, его индивидуальные особенности и интересы.

Программа модифицирована на основе дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы технической направленности «Мастерская легкоконструирования «Фанкластик» Поляковой Н.И. г. Людиново и авторской дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Мастерская конструирования Фанкластик» кандидата педагогических наук С.Л.Ловягина.

При разработке программы учтены образовательные права детей с ОВЗ и инвалидов, организация образовательного процесса по дополнительной общеобразовательной программе с учетом особенностей психофизического развития категорий, обучающихся согласно медицинским показаниям, для следующих нозологических групп:

- нарушения опорно-двигательного аппарата (сколиоз, плоскостопие);
- логопедические нарушения (фонетико-фонематическое недоразвитие речи, заикание);
- соматически ослабленные (часто болеющие дети).

В процессе обучения используется:

**Конструктор «Фанкластик»**, изобретенный математиком и программистом Дмитрием Соколовым, представляет собой аналог кристаллической пространственной решетки, в которой детали соединяются подобно атомам во всех плоскостях. Конструктор включает 12 типов основных деталей, 5 дополнительных, в том числе переходники к LEGO, и 17 подвижных деталей для конструирования автомобилей.

Благодаря прочным соединениям и оригинальным конструкторским решениям, собранные модели легко трансформируются и достраиваются, их можно переносить и играть с ними, не боясь сломать. Программа виртуальной сборки конструктора с последующей пошаговой сборкой вручную позволяет строить крупногабаритные модели быстрее, чем из любого другого конструктора.

**Адресат программы** – обучающиеся интересующиеся легкоконструированием, робототехникой, компьютерными технологиями, имеющие конструкторский склад ума, обладающие техническим мышлением, интересующиеся легкоконструированием, робототехникой, компьютерными технологиями, имеющие конструкторский склад ума.

**Целевая аудитория:** дети 8-12 лет.

**Уровень освоения программы** – стартовый.

**Объём программы** - 16 часов

**Срок освоения программы** - 1 месяц

**Режим занятий:** 2 раза в неделю по 2 часа (час - 40 минут). Перерыв между занятиями 10 минут или 4 раза в неделю по одному часу.

**Условия реализации программы:** Программа реализуется в летнем оздоровительном лагере с дневным пребыванием детей. Для обучения, по программе, набираются дети по заявлению родителей без предварительного отбора.

Состав группы - 15 человек.

### 1.2. Цель и задачи

**Цель программы:** развитие творческого воображения, способностей (решение конструкторских задач и проблем), информационных, коммуникативных компетенций обучающихся посредством внедрения технологий трехмерного моделирования на основе конструктора «Фанкластик».

**Задачи:**

**Обучающие:**

- познакомить с набором конструктора «Фанкластик» (названием деталей и способами соединений);
- познакомить с инструкцией пользователя программы Fanclastic ;
- научить конструировать и моделировать простейшие объекты флоры и фауны, используя в работе, конструктор Фанкластик и моделирование в программе Fanclastic3D Designer.

**Воспитательные:**

- привить интерес к моделированию, проектированию, конструированию и конструированию из конструктора «Фанкластик»;
- воспитать трудовые навыки и интерес к искусству конструирования, расширяя коммуникативные способности обучающихся;
- создать условия для работы в командах из 2-3 человек, которые объединены решением общей задачи.

**Развивающие:**

- развить конструктивные навыки и познавательные способности обучающихся;
- развить творческое воображение, эстетический и художественный вкус выполняя модели из конструктора «Фанкластик» и работе в компьютерной программе Fanclastic 3D Designer.

### 1.3. Учебный план

	Наименование тем и видов деятельности обучающихся	Кол- во часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	В том числе		
			теория	практика	
1.	Вводное занятие. Знакомство с набором.	1	0,5	0,5	
2.	Знакомство с программой Fanclastic3D Designer	1	0,5	0,5	
3.	Первые шаги «Змейка »	1		1	Выставка работ

4.	Первые шаги 3D Designer «Змейка»	1		1	Выставка работ
5.	Первые шаги «Зонтоцвет»	1		1	Выставка работ
6.	Первые шаги 3D Designer «Зонтоцвет»	1		1	Выставка работ
7.	«Бабочка»	1		1	Выставка работ
8.	3D Designer «Бабочка»	1		1	Выставка работ
9.	«Щенок»	1		1	Выставка работ
10.	«Гортилла»	1		1	Выставка работ
11.	«Жираф»	1		1	Выставка работ
12.	3D Designer «Дерево»	1		1	Выставка работ
13.	«Оленёнок»	1		1	Выставка работ
14.	«Затерянная планета»	1		1	Выставка работ
15.	3D Designer «Затерянная планета»	1		1	Выставка работ
16.	Итоговое занятие.	1		1	Выставка работ
	Итого:	16	1	15	

#### 1.4. Содержание программы

##### 1. Вводное. Знакомство с набором.

*Теория:* Знакомство с названиями деталей и соединительных элементов деталей набора конструктора «Фанкластик».

*Практика:* Полоска. Первая проба. Пружина.

Первая конструкция на основе основных тип соединения «Плоскость-Плоскость», «Торец - плоскость», «Торец – торец».

##### 2. Знакомство с программой Fanclastic3D Designer.

*Теория:* Знакомство с компьютерной программой Fanclastic3D Designer.

*Практика:* Первые шаги по созданию модели по заданию педагога.

##### 3. Первые шаги «Змейка »

*Теория:* Знакомство с набором деталей для изготовления модели «Змейка»

*Практика:* Выполнение модели «Змейка» по инструкции (видео урок).

##### 4. Первые шаги 3D Designer «Змейка»

*Теория:* Пояснение порядка выполнения модели «Змейка» в программе Fanclastic3D Designer.

*Практика:* Выполнение модели «Змейка» в компьютерной программе Fanclastic3D Designer.

##### 5. Первые шаги «Зонтоцвет»

*Теория:* Знакомство с набором деталей для изготовления модели «Зонтоцвет».

*Практика:* Выполнение модели «Зонтоцвет» по инструкции (видео урок).

##### 6. Первые шаги 3D Designer

«Зонтоцвет»

*Теория:* Пояснение порядка выполнения модели «Зонтоцвет» в программе Fanclastic3D Designer.

*Практика:* Выполнение модели «Зонтоцвет» в компьютерной программе Fanclastic3D Designer.

#### **7. «Бабочка»**

*Теория:* Знакомство с набором деталей для изготовления модели «Бабочка».

*Практика:* Выполнение модели «Бабочка» по инструкции (видео урок).

#### **8. 3D Designer «Бабочка»**

*Теория:* Пояснение порядка выполнения модели «Бабочка» в программе Fanclastic3D Designer.

*Практика:* Выполнение модели «Бабочка» в компьютерной программе Fanclastic3D Designer.

#### **9. «Щенок»**

*Теория:* Знакомство с набором деталей для изготовления модели «Щенок».

*Практика:* Выполнение модели «Щенок» по инструкции (видео урок).

#### **10. «Тортилла»**

*Теория:* Знакомство с набором деталей для изготовления модели «Тортилла».

*Практика:* Выполнение модели «Тортилла» по инструкции (видео урок).

#### **11. «Жираф»**

*Теория:* Знакомство с набором деталей для изготовления модели «Жираф».

*Практика:* Выполнение модели «Жираф» по инструкции (видео урок).

#### **12. 3D Designer «Дерево»**

*Теория:* Пояснение порядка выполнения модели «Дерево» в программе Fanclastic3D Designer.

*Практика:* Выполнение модели «Дерево» в компьютерной программе Fanclastic3D Designer.

#### **13. «Оленёнок»**

*Теория:* Знакомство с набором деталей для изготовления модели «Оленёнок».

*Практика:* Выполнение модели «Оленёнок» по инструкции (видео урок).

#### **14. «Затерянная планета»**

*Теория:* просмотр фильма «Не обычные животные» (Шишкин лес [https://radostmoya.ru/project/shishkina\\_shkola\\_prirodovedenie/video/?watch=neobychnye\\_zhivotnye](https://radostmoya.ru/project/shishkina_shkola_prirodovedenie/video/?watch=neobychnye_zhivotnye)).

*Практика:* Дети получают задание придумать и создать несуществующее животное. На презентации каждый описывает его свойства (в какой среде живет, чем питается, какие имеет повадки...)

#### **15. 3D Designer «Затерянная планета»**

*Теория:* Пояснение порядка выполнения модели «Затерянная планета» в программе Fanclastic3D Designer.

*Практика:* Выполнение модели «Затерянная планета» в компьютерной программе Fanclastic3D Designer.

#### **16. Итоговое занятие.**

Организация выставки готовых моделей.

### **1.5. Планируемые результаты**

#### **Предметные результаты:**

*Обучающиеся будут знать:*

- название деталей и способы соединения конструктора «Фанкластик»;
- инструкцию пользователя программы Fanclastic ;

*Обучающиеся будут уметь:*

- конструировать и моделировать простейшие объекты флоры и фауны, используя в работе, конструктор Фанкластик и моделирование в программе Fanclastic, Fanclastic 3D Designer.

**Личностные результаты:**

*Обучающиеся будут:*

- проявлять интерес к моделированию, проектированию, конструированию и конструированию из конструктора «Фанкластик» и в компьютерной программе Fanclastic ;

- проявлять трудовые навыки и интерес к искусству конструирования, коммуникативные способности;

- уметь работать в командах из 2-3 человек, которые объединены решением общей задачи.

**Метапредметные результаты:**

*Обучающиеся будут:*

- будут проявлять конструктивные навыки и познавательные способности;

- будут проявлять творческое воображение, эстетический и художественный вкус, выполняя модели из конструктора «Фанкластик» и в компьютерной программе Fanclastic, Fanclastic 3D Designer.

## **Раздел 2. «Комплекс организационно-педагогических условий»**

**2.1. Календарно - тематический план обновляется ежегодно и вынесен в рабочую программу. (Приложение 2).**

**2.2. Условия реализации программы.**

**Материально техническое обеспечение.**

Для проведения занятий требуется:

1. Конструктор «Фанкластик» - 1 набор
2. Компьютер или ноутбук педагога - 1 шт.
3. Мультимедиа-проектор - 1 шт.
4. Экран - 1 шт.
5. Столы и стулья по числу обучающихся.
6. Компьютер или ноутбуки по числу обучающихся.
7. Помещение размером не менее 2 кв.м. на одного обучающегося.

**Формы обучения и виды занятий.**

**Структура занятия**

1. Мотивационный этап (демонстрация или сюжет, ситуация).
2. Постановка проблемы или задачи.
3. Обсуждение – поиск путей решения.
4. Проектирование и конструирование.
5. Презентация продуктов друг другу или игра с созданными объектами.

**2.3. Формы аттестации**

Итоговая аттестация учащихся проводится по итогам освоения программы и осуществляется в форме выставки творческих работ.

Каждое занятие учащиеся должны выполнить одно или несколько заданий, служащих одновременно средством оценивания. Выполняя задания, обучающийся осваивает широкий набор умений, перечисленных в списке планируемых результатов.

Процесс и результат выполнения каждого задания оценивается педагогом. При этом под оценкой понимается качественная характеристика выполнения задания. Фиксируется уровень успешности и самостоятельности выполнения задания: выполнено без посторонней помощи; выполнено при минимальном участии педагога; выполнено при значительной помощи со стороны педагога; выполнено частично, не до конца, не в соответствии с техническим заданием, технологической картой, заданием; не выполнено. Также педагог оценивает, какие проблемы и трудности возникли у ребенка в процессе выполнения каждого задания.

Отдельное внимание обращается на фантазию, которую проявляет (или не проявляет) ребенок в процессе конструирования, а также на сколько он

изобретателен в решении конструкторских задач.

Важный параметр оценивания: умение ребенка читать чертежи и схемы и выполнять задание по технологической карте, а также изобразить на рисунке отдельные элементы конструкции.

Все отмеченные стороны оценивания имеют качественный характер и педагог может проводить и даже фиксировать (описывать) результативность выполнения каждого задания каждым ребенком во время самостоятельной работы учащихся в процессе выполнения ими заданий. Поскольку образовательный процесс построен в основном на такой форме работы, у педагога есть делать пометки и фиксировать не только результаты работы детей, но и сам процесс, в том числе на фото- или видеокамеру (требуется письменное согласие родителей). В любом случае все результаты работы (модели, рисунки, схемы, тексты и т.д.) фиксируются на фотокамеру.

**Матрица оценивания результативности выполнения заданий**  
(отмечены только те результаты, в формирование которых делает вклад успешное выполнение задания)

№	Задания	Планирование	Оценка результата	Корректировка	Моделирование	Конструирование, сборка по инструкции	Анализ, исследование	Решение конструкторских задач, изобретение	Визуализация	Коммуникация	Сотрудничество
1.	Полоска					+		+		+	+
2.	Змейка					+		+		+	+
3.	Зонтоцвет	+	+	+		+		+			+
4.	Бабочка				+	+		+		+	
5.	Щенок	+	+	+	+	+		+	+		+
6.	Черепашка Тортилла					+	+			+	
7.	Дерево	+	+	+	+	+		+	+	+	+
8.	Жираф	+	+	+		+					+
9.	Олененок				+	+		+	+	+	
10.	Затерянная планета	+	+	+		+	+	+	+	+	

Аттестация обучающихся проводится по нескольким критериям:

- Посещаемость занятий в течение отчетного периода – 1-3 балла
- Качество исполнения моделей – 1-3 балла
- Творческий подход – 1-3 балла
- Освоение техник моделирования и конструирования – 1-3 балла

В соответствии с набранным количеством баллов определяется уровень освоения программы:

- Высокий – 10-12 баллов
- Средний – 5-9 баллов
- Ниже среднего до 5 баллов

## 2.4. Методическое обеспечение

- Учебно-методический материал содержится на сайте производителя наборов Фанкластик: видео-инструкции, материалы для рассказывания, комплект необходимых деталей для сборки каждой конструкции.
- **Компьютерная программа Fanclastic 3D Designer**

### 2.4.1. Электронные образовательные ресурсы:

№	Раздел ( модуль)	Ссылка
1	Знакомство с набором	<a href="http://fanclastic.ru">http://fanclastic.ru</a> <a href="http://WWW.FANGLASTIG.RU">WWW.FANGLASTIG.RU</a>
2	Серия видео уроков	<a href="https://www.youtube.com/channel/UCQztZUm2tE_TZkNINkK_Ecg">https://www.youtube.com/channel/UCQztZUm2tE_TZkNINkK_Ecg</a>
4	Конструирование и моделирование различных объектов.	Fanclastic3DDesigner <a href="https://fanclastic.ru/3d-designer.html">https://fanclastic.ru/3d-designer.html</a>
5	Fanclastic 3D Designer	<a href="https://fanclastic.ru/3d-designer.html">https://fanclastic.ru/3d-designer.html</a>

## 2.5. Список литературы для педагога:

1. Серия видео уроков.  
[https://www.youtube.com/channel/UCQztZUm2tE\\_TZkNINkK\\_Ecg](https://www.youtube.com/channel/UCQztZUm2tE_TZkNINkK_Ecg)
2. Авторская дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мастерская конструирования Фанкластик» кандидата педагогических наук С.Л.Ловягина.
3. Учебный курс «Технология игрового конструирования», автор курса Никитин Е.С. (эксперт методист по конструкторам) [WWW.FANGLASTIG.RU](http://WWW.FANGLASTIG.RU)
4. Программа конструирования и компьютерного моделирования Fanclastic3DDesigner. <https://fanclastic.ru/3d>
5. Лыкова, И.А. Динамика развития детского конструирования // Научнометодический журнал «Управление ДОУ». — 2017. — № 4. — С. 70–81. 29.
6. Лыкова, И.А. Картина мира: сущность, структура, становление (к вопросу о метакатегориях педагогики) // Журнал педагогических исследований. — 2018. — Том 3. — №1. — С. 127–151. [Электронный ресурс]. URL: <https://naukaru.ru/ru/nauka/issue/1126/view>
7. Журнал "Дополнительное образование и воспитание", №11 2024

### для учащихся:

1. Учебно-методический материал содержится на сайте производителя наборов «Фанкластик» <http://fanclastic.ru>: видео-инструкции, материалы для рассказывания, комплект необходимых деталей для сборки каждой конструкции.

### для родителей:

1. Учебно-методический материал содержится на сайте производителя наборов Фанкластик <http://fanclastic.ru>: видео-инструкции, материалы для рассказывания, комплект необходимых деталей для сборки каждой конструкции.

## СИСТЕМА ДИАГНОСТИКИ РЕЗУЛЬТАТИВНОСТИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

	<b>Направление диагностики</b>	<b>Возрастные характеристики обучающихся</b>	<b>Параметры диагностики</b>	<b>Методы диагностики</b>	<b>Контрольные мероприятия, методики</b>
<b>Обучение</b>	I. Теоретические и практические ЗУН	8-12 лет	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Посещаемость занятий в течение отчетного периода</li> <li>• Качество исполнения моделей</li> <li>• Творческий подход</li> <li>• Освоение техник моделирования и конструирования</li> </ul>	Наблюдение, анкетирование, опрос, анализ творческих работ; тесты достижений	Викторина Выставка работ
	II. Практическая творческая деятельность обучающихся	Обучающиеся всех возрастов	Личностные достижения обучающихся в процессе усвоения предметной программы	Анализ продуктов творческой деятельности: презентации работ, метод наблюдения; метод экспертных оценок	Выставка творческих работ.
<b>Развитие</b>	I. Особенности личностной сферы	8-12 лет	1. Самооценка (отношение к себе)	Тестирование, метод наблюдения	методика «Солнечная система» Методика «Самооценка»
			2. Творческие способности	Тестирование, конкурсные и иные творческие мероприятия, метод экспертных оценок	Контрольный список характеристик креативной личности Тест креативности «Использование предмета», анкета для педагогов

			1. Самоотношение личности	Тестирование, проектные методики	Методика определения самооценки (Т.В.Дембо, С.Я.Рубинштейн) «Оценка самоотношения личности» (по В.В.Столину), тест «Дом, дерево, человек», «Несуществующее животное»
			2. Творческие способности	Тестирование, проектные методики	Тест вербальной креативности, анкета для педагогов
<b>Воспитание</b>	I. Самоорганизация свободного времени	8-12 лет	Потребность в продуктивном проведении досуга	Анкетирование	Анкета (адаптированная) «Я и мое свободное время»
					Анкета «Я и мое свободное время»

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНО УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«ДОМ ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА»**

Утверждаю:  
Директор МКОУ ДО  
«Дом детского творчества»  
\_\_\_\_\_ Т.А. Прохорова  
« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2024 год

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
КРАТКОСРОЧНОЙ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ  
ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ**

**«ЗООФанкластик»**

Полякова Нина Ивановна  
Педагог дополнительного образования

## **Пояснительная записка**

**Цель программы:** развитие творческого воображения, способностей (решение конструкторских задач и проблем), информационных, коммуникативных компетенций обучающихся посредством внедрения технологий трехмерного моделирования на основе конструктора «Фанкластик».

### **Задачи:**

#### **Обучающие:**

- познакомить с набором конструктора «Фанкластик» (названием деталей и способами соединений);

- познакомить с инструкцией пользователя программы Fanclastic ;
- научить конструировать и моделировать простейшие объекты флоры и фауны, используя в работе, конструктор Фанкластик и моделирование в программе Fanclastic3D Designer.

#### **Воспитательные:**

- привить интерес к моделированию, проектированию, конструированию и конструированию из конструктора «Фанкластик»;

- воспитать трудовые навыки и интерес к искусству конструирования, расширяя коммуникативные способности обучающихся;

- создать условия для работы в командах из 2-3 человек, которые объединены решением общей задачи.

#### **Развивающие:**

- развить конструктивные навыки и познавательные способности обучающихся;

- развить творческое воображение, эстетический и художественный вкус выполняя модели из конструктора «Фанкластик» и работе в компьютерной программе Fanclastic 3D Designer.

### **Организационно-педагогические основы обучения**

Возраст обучающегося 8 - 12 лет

**Режим работы:** занятия 2 раза в неделю по 2 часа или 4 раза в неделю по 1 часу

**Длительность одного занятия** 40 минут, перерыв между занятиями 10 минут.

**Расписание занятий:**

## **Календарный учебный график**

Год обучения	Группа	Начало занятий	Окончание занятий	Кол-во учебных дней	Кол-во учебных недель	Кол-во часов по программе	Учебные периоды	Даты начала и окончания учебного периода	Дата проведения промежуточной аттестации	Дата проведения итоговой аттестации
1	Индивидуальное занятие	01.06	28.06	8	4	16	1	01.06-28.06	июнь	26 июня

### Календарно-тематический план

	Наименование тем и видов деятельности обучающихся	Дата проведения	Форма работы			
			Всего	В том числе теория	практика	
1.	Вводное занятие. Знакомство с набором.		1	0,5	0,5	групповая
2.	Знакомство с программой Fanclastic3D Designer		1	0,5	0,5	групповая
3.	Первые шаги «Змейка»		1		1	групповая
4.	Первые шаги 3D Designer «Змейка»		1		1	групповая
5.	Первые шаги «Зонтоцвет»		1		1	групповая
6.	Первые шаги 3D Designer «Зонтоцвет»		1		1	групповая
7.	«Бабочка»		1		1	групповая
8.	3D Designer «Бабочка»		1		1	групповая
9.	«Щенок»		1		1	групповая
10.	Черепашка «Тортилла»		1		1	групповая
11.	«Жираф»		1		1	групповая
12.	3D Designer «Дерево»		1		1	групповая
13.	«Оленёнок»		1		1	групповая
14.	«Затерянная планета»		1		1	групповая

15.	3D Designer «Затерянная планета»		1		1	групповая
16.	Итоговое занятие.		1		1	групповая
	Итого:		16	1	15	

#### **Этапы педагогического контроля**

Название	форма	месяц
«Лего флора»	выставка	июнь
«Лего Зоопарк»	выставка	июнь

#### **Работа с родителями**

Вовлечение родителей в совместные занятия педагога, учащегося и родителей.

Формы взаимодействия с семьей: родительские собрания; анкетирование, дни открытых дверей, собеседование и индивидуальные консультации.