

Муниципальное общеобразовательное учреждение
- средняя общеобразовательная школа №3
г. Красный Кут Саратовской области
Центр цифрового и гуманитарного профилей «Точка Роста»

<p>«СОГЛАСОВАНО» Руководитель Центра «Точка роста» МОУ-СОШ №3 г. Красный Кут /Карамышева С.Ю./</p>	<p>УТВЕРЖДАЮ Директор МОУ СОШ №3 г. Красный Кут Жукова О.А./ Приказ № 101/ст от 20.08.2024 г. 2024 г.</p>
--	---

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической
направленности

«Мультипликация»

Возраст учащихся 7-10 лет

Срок реализации программы: 1 год (36 часов)

Уровень: стартовый

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

Жукова Олеся Александровна
сертификат: 3c003233c0984404
действителен с 01.08.2021 г. по 01.08.2026 г.

Составитель:

Гладченко Вера Семеновна

Педагог-организатор

МОУ-СОШ №3 г. Красный Кут

Саратовской области

г. Красный Кут

2024 г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа составлена в соответствии с Положением о структуре, порядке и утверждении дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы МОУ – СОШ № 3 г. Красный Кут Саратовской области.

Программа технического направления, для обучающихся 7-10 лет, направлена на формирование готовности и способности обучающихся к саморазвитию, мотивации к обучению и развитию их творческих способностей.

В настоящее время одним из направлений педагогики является развитие творческой личности. Данная программа раскрывает творческие способности ребенка развивает художественный вкус, фантазию, трудолюбие. Сам процесс рукоделия способен доставить ребенку огромную радость и желание творить. Все виды работ, представленные в программе, развивают у детей способность работать руками под управлением сознания, совершенствуют мелкую моторику рук, точные движения пальцев, развивают глазомер.

Направленность программы –техническая. Программа «Мультипликация» нацелена на формирование базовых технических компетенций через работу с фотооборудованием, использованием компьютерных программ для съемки и монтажа. В силу специфики процессов создания мультфильма одновременно с развитием технического мышления формируется художественно-эстетический вкус, закладывается основа для образно-эмоционального восприятия экранного искусства, происходит приобщение к литературе, формируются духовно-нравственные ценности.

Уровень освоения содержания программы: *стартовый.*

Актуальность программы. Мультипликация – довольно сложный и многоструктурный процесс. Он объединяет в себе несколько видов искусства и технического творчества. В этом заключается одна из самых главных педагогических ценностей мультипликации – в возможности комплексного развивающего обучения детей. С раннего детства ребенок вовлечен в мир экранного искусства, что формирует его мировоззрение и познавательные интересы. А включение ребенка непосредственно в процесс создания мультипликационных фильмов позволяет развивать творческие, интеллектуальные способности, элементарные технические навыки. Мультипликационная деятельность позволяет сегодня эффективно решать задачи медиаграмотности детей. Наиболее эффективно эта задача решается в ситуации, когда ребёнок является не просто потребителем, но и сам принимает участие в формировании медиасреды. В возрасте 7-10 лет дети с интересом вовлекаются в медиапроцессы через создание мультипликации. Освоение образовательной программы «Мультипликация» позволяет учащимся погрузиться в симбиоз технического и экранного творчества. При таком подходе у учащихся

развиваются навыки использования компьютерных технологий, происходит приобщение к культуре, в том числе к культуре родного края. Мультипликационные фильмы играют немаловажную роль в формировании морально-этических норм ребёнка. Вовлечение ребёнка в процесс создания мультфильма усиливает этот эффект.

Новизна программы. Программа опирается на принципы витagenности (жизненной определенности), доступности, здоровьесбережения, наглядности, активности и направлена на декоративную и творческую деятельности. Основная цель данного подхода состоит в гармонизации развития личности через развитие способности самовыражения и самопознания.

Отличительная особенность данной программы. В программе «Мультипликация» создание конечного творческого продукта (мультфильма) рассматривается как проект. Применение проектного метода обучения позволяет решить сложную проблему интеграции разных предметных областей (искусства и технической деятельности) достаточно естественным путем. Основной идеей, отличающей данную программу, является повышение уровня владения компьютерными технологиями через освоение наиболее доступного для детей направления в мультипликации StopMotion (стопмоушен). Симбиоз технического и экранного творчества через решение творческих задач техническими средствами способствует развитию у детей креативности и формированию базовых технических компетенций.

Цель программы:

Формирование у обучающихся устойчивых систематических потребностей к саморазвитию, самосовершенствованию и самоопределению в процессе познания искусства, истории, культуры, традиций.

Задачи:

Образовательные (программные):

- формирование знаний о принципах мультипликации;
- изучение основ написания сценария;
- изучение принципов разработки персонажа;
- изучение основ покадровой фотосъемки;
- изучение основ видеомонтажа;
- изучение основ озвучивания фильма;
- формирование технических навыков работы с оборудованием: освещения, съемки, озвучивания, монтажа.

Личностные задачи:

- формирование морально-этических норм поведения;
- развитие навыков идентифицировать себя членом творческого объединения;
- развитие усидчивости, памяти, внимания, образного и логического мышления;

- воспитание культуры поведения и речи.

Метапредметные:

Познавательные:

- формирование интереса к учебной деятельности;
- формирование устойчивой мотивации к занятиям;
- расширение общего кругозора;
- формирование потребности в чтении;
- развитие творческих способностей, индивидуального мышления, интересов, склонностей.

Коммуникативные:

- формирование навыков совместной деятельности;
- формирование коммуникативной компетентности.

Регулятивные:

- формирование мотивации к творческой и социально-полезной деятельности;
- формирование установки на достижение конечного результата.

Формы контроля: выставки, презентации

- ✓ индивидуальные работы
- ✓ коллективные игры
- ✓ знать основные жанры, виды, историю мультипликации;

КРИТЕРИИ КОНТРОЛЯ:

узнавать отдельные выдающиеся произведения мультипликации и называть их авторов;

- ✓ находить в прессе информацию о мультфильмах;
- ✓ уметь применять средства художественной выразительности в изобразительной деятельности;
- ✓ уметь организовать выставку работ по определённой теме и уметь провести экскурсию по ней.

Принципы, лежащие в основе программы:

- ✓ доступности;
- ✓ наглядности (иллюстративность, наличие проектора, наличие дидактических материалов); -демократичности и гуманизма; -научности.

В основу курса положены:

- тематический принцип планирования учебного материала, что отвечает задачам нравственного, трудового и эстетического воспитания школьников, учитывает интересы детей, их возрастные особенности;
- обучение в порядке постепенного усложнения – от выполнения отдельных тренировочных упражнений по «оживлению» на экране самых

простых предметов до изобретения новых анимационных техник, от упражнений с наиболее простыми экранными движениями до сложных постановочных композиций, использующих всю глубину и объем экранного пространства. Таким образом, ребёнок постепенно поднимается по ступенькам знаний, отталкиваясь от того, чему он уже научился.

- построение занятий согласно логике творчества – от постановки творческой задачи до достижения творческого результата. Таким результатом может быть как полностью готовый для просмотра полноценный мультфильм так и отдельные творческие работы, создаваемые в ходе его подготовки: литературная основа (крошечное стихотворение, сказка, драматургический этюд), создание образов отдельных персонажей, создание фона или пространства, в котором действуют персонажи, подготовка звукового оформления будущего фильма (исполнение песни или подбор уже записанного музыкального сопровождения, озвучивание речи персонажей и т.п.). На каждом занятии должно происходить волшебство – открытие чего-то нового для каждого ребёнка – в зависимости от того, чему посвящено занятие. Но творческий итог должен быть.

- взаимосвязь развития творческих и познавательных способностей обучающихся. Реализация данного принципа предполагает коррекцию и развитие памяти, внимания, речи, восприятия, воображения, мышления детей наряду с развитием их творческих способностей.

Огромную роль в развитии познавательной сферы играет придумывание новых сюжетов и техник исполнения для очередного мультфильма. Работа над мультфильмом (создание нового мира, самих персонажей, их «оживление» на экране, работа над выразительностью речи, характерами героев и пр.) способствует развитию словарного запаса, фонетикофонематического восприятия, произвольного внимания, памяти, восприятия, мышления, воображения школьников.

- построение занятий таким образом, чтобы в активной работе могли участвовать все ученики. Это достигается несколькими путями: работой группы как единого организма, делением всех детей на малые творческие группы, выполнение индивидуальных заданий.

- построение занятий таким образом, чтобы дети имели возможность сменить типы и ритмы работы, т.е. чередовались покой и движение, тишина и оживление, интеллектуальная и физическая деятельность, ведь человек представляет собой единство физического и психического. Игнорирование той или иной составляющей в процессе обучения ведёт к деформации всей органики развития личности ребёнка.

- использование различных анимационных техник: рисованная анимация, техника перекладки, пластилиновая и песочная анимация, техника стоп-моушен, которая позволяет сделать «героями» мультфильма все что угодно: предметы из школьного портфеля, камни, листья и шишки, найденные на улице, любимые игрушки, принесенные из дома и даже самих юных аниматоров – т.е. фигуры людей.

Содержание работы:

Азы мультипликации. В ходе знакомства с программой пробуются «на вкус» все основные анимационные техники, начиная от самых крупных – фигур самих детей, до самых мелких – круп и песчинок, передвижение которых на мульт-столе может создавать очень красивые анимационные композиции. Работа над сверхкороткими бессюжетными мультфильмами, в которых происходит только одно какое-то интересное движение. Схема работы: одно занятие – один мультфильм. Все занятия обособлены друг от друга и нанизываются на учебный курс как бусины.

Азы «драматургии». Дети должны научиться применять уже знакомые техники для экранизации общеизвестных сюжетов – песенок, сказок, считалок. Цикл занятий второго года является календарно-тематическими, т.е. мультфильмы готовятся и снимаются к определенным праздникам (Новый год) или посвящены определенным темам, одно занятие логически вытекает из другого и все они взаимосвязаны между собой.

Азы кинопроизводства. Углубление знаний об анимации и драматургии выражается в том, что дети уже не используют готовые сюжеты и не копируют ранее придуманные техники, а предлагают для съемки собственные истории и свое видение для их воплощения на экране. Работа над индивидуальными проектами в группах. Один ученик как автор своего мультфильма может привлекать других детей на роли оператора, аниматора и так далее. И одновременно сам может помогать в разных качествах другим ученикам осуществлять их индивидуальные проекты.

Расширение репертуара. Увеличение длины фильмов. Свободное владение основными анимационными техниками. По итогам курса – изготовление общими усилиями группы обучающихся большого полноценного мультфильма, представляющего самостоятельную эстетическую ценность.

1. Тематический принцип планирования учебного материала, который отвечает задачам нравственного и эстетического воспитания обучающихся, учитывает их интересы и возрастные особенности.
2. Принцип доступности.
3. Принцип систематичности и последовательности формирования умений, знаний и навыков.
4. Принцип наглядности.
5. Принцип сочетания различных методов, форм и средств обучения.
6. Принцип прочности и осознанности, приобретенных знаний.

Объем программы: 36 академических часа

Нормативный срок освоения программы: 1 год (9 месяцев)

Число обучающихся в группах: 20- 25 человек.

Уровень сложности программы: стартовый.

Режим занятий: 1 час в неделю по 45 минут

Возраст обучающихся: 7-10 лет

Категория состояния здоровья обучающихся: ограниченные возможности здоровья у учащихся: задержка психического развития, нарушение речи

Для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья используется технология разноуровневого обучения, помощь педагога в качестве наставника.

Формы организации образовательного процесса: очная

При введении карантинных мероприятий в программе используются следующие формы дистанционных образовательных технологий:

- видео-занятия, лекции, мастер-классы;
- открытые электронные библиотеки, виртуальные музеи, выставки;
- тесты, викторины по изученным теоретическим темам;
- адресные дистанционные консультации.

В организации дистанционного обучения по программе педагог использует одну из образовательных платформ и сервисов (Центр дистанционных образовательных технологий ГАО ДПО «СОИРО», ZOOM, Учи.ру).

В мессенджерах с начала учебного года педагог создает группу для обучающихся и педагога, посредством которой ежедневно происходит обмен информацией, обучающиеся получают теоретическую информацию:

1. видеолекция, мультимедиа-лекция (слайд-лекция)
2. голосовая почта
3. электронные (компьютерные) образовательные ресурсы
4. пересылка изучаемых материалов по компьютерным телекоммуникациям

Получение обратной связи педагог организует в формате присылаемых в электронном виде фотографий и печатных материалов (заметок, информации, статей, репортажей и т.д.).

Планируемые результаты реализации программы

Личностные результаты:

- ✓ познание мира через образы и формы мультипликации;
- ✓ формирование художественного вкуса как способности чувствовать и воспринимать искусство мультипликации;
- ✓ навык самостоятельной работы и работы в группе при выполнении практических творческих работ;
- ✓ ориентации на понимание причин успеха в творческой деятельности; способность к самооценке на основе критерия успешности деятельности;
- ✓ возможности реализовывать творческий потенциал в собственной художественно-творческой деятельности, осуществлять самореализацию и самоопределение личности на эстетическом уровне;
- ✓ умение объективно оценивать собственную художественную деятельность, сравнивая ее с работой одноклассников;
- ✓ формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, взрослыми в процессе образовательной, творческой деятельности;
- ✓ воспитание патриотизма, любви и уважения к Отечеству, народной мудрости;
- ✓ умение выражать свое отношение, давать эстетическую оценку художественным произведениям.

Метапредметные результаты:

- ✓ формирование навыков самостоятельной работы при выполнении практических творческих работ;
- ✓ умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе;
- ✓ умение соотносить свои действия с планируемыми результатами,
- ✓ умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности ее решения.

Регулятивные:

- ✓ выбирать художественные материалы, средства художественной выразительности для создания творческих работ, решать художественные задачи;
- ✓ учитывать выделенные ориентиры действий в новых техниках, планировать свои действия;
- ✓ осуществлять итоговый и пошаговый контроль в своей творческой деятельности;

- ✓ вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе оценки и характере сделанных ошибок;
- ✓ самостоятельно адекватно оценивать правильность выполнения действия и вносить коррективы в исполнение действия, как по ходу его реализации, так и в конце действия;
- ✓ осуществлять поиск информации с использованием литературы и средств массовой информации;
- ✓ отбирать и выстраивать оптимальную технологическую последовательность реализации собственного или предложенного замысла.
- ✓

Познавательные:

- ✓ представлять место искусства мультипликации в жизни человека и общества;
- ✓ приобретать и осуществлять практические навыки и умения в художественном творчестве;
- ✓ осваивать особенности художественно – выразительных средств, материалов и техник;
- ✓ развивать художественный вкус как способность чувствовать и воспринимать многообразие видов и жанров мультипликации;
- ✓ развивать фантазию, воображение, художественную интуицию, память;
- ✓ развивать критическое мышление, в способности аргументировать свою точку зрения по отношению к различным произведениям
- ✓ создавать и преобразовывать схемы и модели для решения творческих задач;

Коммуникативные:

- ✓ сотрудничать и оказывать взаимопомощь, доброжелательно и уважительно строить свое общение со сверстниками и взрослыми
- ✓ формировать собственное мнение и позицию;
- ✓ задавать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнером;
- ✓ адекватно использовать речь для планирования и регуляции своей деятельности;

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№	Тема занятия	Количество часов			Форма организации
		всего	теория	практика	
1	Вводная часть. Откуда взялись мультфильмы?	2	1	1	Беседа Презентация
2	Как делаются анимационные фокусы?	5	1	4	Практическая работа
3	Как мусор превращается в красоту?	5	1	4	Практическая работа
4	Такие важные мелочи	5	1	4	Практическая работа
5	Живая линия (графика)	5	1	4	Практическая работа
6	Разноцветные кляксы (живопись)	5	1	4	Практическая работа
7	Объемные фигуры (пластилин)	5	1	4	Практическая работа
8	Экранизация детской считалочки или песенки	4	0,5	3,5	Презентация Практическая работа
	Всего	36	7,5	28,5	

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1. **Знакомство.** Знакомство детей с историей возникновения анимации. Первые аллюзии движения, воспроизводившиеся еще в древнем Египте и древней Греции. Устройство «волшебного фонаря» XIX века.

ПРОСМОТР первого русского мультфильма «Война рогачей и усачей» (1912 год).

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА: изобретение своего «волшебного фонаря» и оживление картинки с его помощью.

2. **Анимационные фокусы.**

Знакомство с понятием «трюковая съемка». Изобретение «своей» волшебной палочки.

ПРОСМОТР: мультипликационных рекламных роликов и музыкальных клипов из интернета, содержащих яркие аттракционы. Техника безопасности.

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА: съемка и монтаж самых простых анимационных трюков: дети «летают», превращаются один в другого, «проходят» сквозь стены и тому подобное.

3. **«Оживление» собранных на улице листьев, шишек, камушков и пр.**

Расширение знаний о способах движения предметов внутри кадра – аниматор может «оживить» и заставить двигаться абсолютно любой предмет, в обычной жизни совершенно неподвижный. Невозможного нет: от танца фонарного столба до громкого спора ручек в пенале.

ПРОСМОТР: мультфильм «Варежка» (1967 г. Союзмультфильм) и фильмы Яна Шванкенмайера с оживающими предметами. (Например, «Игра с камнями», 1965 г.)

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА: Развитие умения покадрового движения малых предметов на мульт-столе.

4. **Песок, крупа и пальчиковые способы рисования**

Знакомство с особенностями песочной анимации.

ПРОСМОТР: мультипликационных работ московских детских студий.

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА: Этюдный тренаж. Обучение приемам работы с сыпучими материалами. Работа уже не только с готовыми формами действительности, но создание своих новых форм из песка, манки и других круп. Разводы пальцами и ладошками по поверхности сыпучих мелкофактурных материалов.

5. **Работа с линией**

Понятие о разнообразии выразительных характеристик линии и точки. Азы сцено-движения, виды линий в природе и технике. Характеристика карандашей, угля, мелков, фломастеров и т.п.

ПРОСМОТР мультфильмов Жоана-Пабло Сарамельи и анимационных граффити на стенах из интернета

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА: коллективный мультфильм, выполненный мелом на доске или на асфальте (при хорошей погоде). Индивидуальные графические работы.

6. **Работа с цветом**

От общего к частному – цветовые пятна с графической дорисовкой деталей. Игры на смешение цветов. Цвет в природе. Цвет и настроение. Цвет и музыка.

ПРОСМОТР: мультфильм «Голубой щенок» (Союзмультфильм, 1976 год), отрывки из фильмов А. Петрова.

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА: Коллективный мультфильм из набора цветowych пятен и разводов краски на стекле. Индивидуальные работы с превращение цветowych клякс в мультипликационных персонажей.

7. Работы с объемным изображением.

Понятие о пластилиновой анимации. Работа с однотонной массой для лепки и цветным пластилином. Использование проволоки для каркаса и других мелких предметов, которые можно «вживить» в пластилин.

ПРОСМОТР: отрывков из пластилиновых мультфильмов Татарского и несколько фильмов- победителей с последних фестивалей стоп-моушен анимации.

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА: коллективный мультфильм: сюжет дети придумывают вместе по ходу занятия и тут же воплощают свои идеи в пластилине, учитель снимает наиболее удавшиеся идеи для последующего монтажа.

8. Итоговый мультфильм

Выбор песенки, считалочки и любого другого простого и всем известного источника для экранизации. Обсуждение сценария. Распределение и пробы ролей (понятие о мультипликационных профессиях (аниматор, режиссёр, художник, оператор, монтажер и др.).

ПРОСМОТР: несколько разных мультфильмов на одну и ту же тему (пример того, как по-разному можно изобразить один и тот же текст)

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА: изготовление коллективного мультфильма-экранизации.

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Одним из неперенных условий успешной реализации курса является разнообразие форм

и видов работы, которые способствуют развитию творческих возможностей обучающихся, ставя их в позицию активных участников. С целью создания условий для самореализации детей используется:

- включение в занятия игровых элементов, стимулирующих инициативу и активность детей;
- создание благоприятных диалоговых социально-психологических условий для свободного межличностного общения;
- моральное поощрение инициативы и творчества;
- продуманное сочетание индивидуальных, групповых и коллективных форм деятельности;
- регулирование активности и отдыха (расслабления).

На занятиях широко применяются:

- просмотры с последующим обсуждением и анализом;
- словесные методы обучения (рассказ, беседа, побуждающий или подводящий диалог);

- метод наблюдений над «языком» анимации, секретами создания образа, съемки, монтажа и пр.;
- наглядные методы обучения (увидел – понравилось - попробовал сам);
- работа на природе (выезды на природу – экскурсии, экологические акции - и занятия с природным материалом на пришкольной территории);
- возможность получить оценку своего труда незаинтересованными лицами – выступление перед школьной и другими аудиториями с показами своих работ, участие в мульт-фестивалях.

Дети с удовольствием участвуют в проведении конкурсов и фестивалей. Здесь активен

каждый, он не слушатель, не сторонний наблюдатель, а непосредственный участник, вникающий во все детали работы. Соревнования обычно проводятся в занимательной форме, что гораздо более эффективно в данном возрасте, чем просто указание условий конкурса.

Большинство заданий выполняется коллективно, неизменным атрибутом мультстудии служит длинный общий стол, вокруг которого располагаются все участники. Все занятия строятся согласно нескольким принципам:

- игрового самочувствия;
- от простого к сложному;
- от элементарного фантазирования к созданию образа.

При выборе репертуара студии учитываются интересы, возрастные особенности детей, их развитие. Сюжеты должны быть увлекательными, развивающими фантазию и творческие способности ребёнка, способствующими формированию положительных черт характера школьника. Предложенный в программе репертуар на каждый год обучения может изменяться. Любой педагог имеет возможность его варьировать по своему усмотрению, опираясь при этом на интересы и возможности конкретного коллектива детей.

Музыка – неотъемлемая часть любого произведения аудио-визуального искусства, она

усиливает его эмоциональное восприятие. Выбор песни и музыки определяется содержанием мультфильма.

ТЕХНИЧЕСКОЕ ОСНАЩЕНИЕ ЗАНЯТИЙ

Занятия анимационной студии проводятся в обычном классе, где есть окно, доска, учительский стол, шкаф для устройства тематических выставок, а также парты и стулья по количеству участников студии. Только для занятий все парты сдвигаются на середину класса, образуя один большой общий стол. Используется:

- компьютер (ноутбук или стационарный ПС, по возможности с видео-проектором для просмотра анимации на экране или классной доске);
- доступ в интернет
- фотоаппарат

- два штатива для фотоаппарата /один обычный, бытовой треножник; один профессиональный (по принципу фото-увеличителя), который крепится на любой поверхности и может зафиксировать над нею фотоаппарат вертикально/.
- мульт-стол. Это специальное приспособление, позволяющее горизонтально закрепить на обычном столе несколько (3-5) прозрачных слоев (стекло) друг над другом .
- набор осветительных приборов.
- набор канцелярских расходных материалов (пластилин, цветная бумага и т.п.).
- длинная панель на одной из стен класса со специальным крепежом для устройства выставок детских работ и вывешивания наград и дипломов.

ФОРМА АТТЕСТАЦИИ

Промежуточная аттестация проводится в конце первого полугодия в *форме* практического занятия.

Используемые методы: практическое задание, самостоятельная работа.

Итоговая аттестация проводится по окончании полного курса обучения по образовательной программе в *следующих формах*: практическая работа в одной из изученных техник.

Используемые методы: творческое задание, тестирование.

Программа итоговой аттестации содержит методику проверки теоретических знаний учащихся и их практических умений и навыков (при любой форме проведения итоговой аттестации). Содержание программы итоговой аттестации определяется на основании содержания дополнительной образовательной программы и в соответствии с ее прогнозируемыми результатами.

Результаты итоговой и промежуточной аттестации фиксируются в протоколах. Копии протоколов итоговой аттестации вкладываются в журналы учета работы педагога дополнительного образования в объединении.

Выпускникам учебных групп по результатам итоговой аттестации выдаются удостоверения о прохождении полного курса обучения по образовательной программе.

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов

Механизмом промежуточной и итоговой оценки результатов, получаемых в ходе реализации данной программы, является контроль знаний, умений и навыков (ЗУН), который проводится 3 раза в год и общих учебных умений и навыков (ОУУиН), который проводится 2 раза в год (в начале и в конце освоения программы).

Виды контроля предметных (программных) знаний, умений и навыков учащихся:

- *начальный контроль* – в начале освоения программы с 15 по 25 сентября;
- *промежуточная аттестация* – с 20 по 26 декабря;
- *итоговая аттестация* – в конце освоения программы с 12 по 19 мая.

Контроль предметных (программных) знаний, умений и навыков учащихся проводится в следующих формах: контрольное занятие, практическая работа.

Методы контроля: опрос, тестирование, наблюдение.

УСЛОВИЕ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Данная программа может быть реализована при взаимодействии следующих составляющих ее обеспечения:

-Индивидуальные занятия на дому.

-Материально-техническое обеспечение:

- компьютер;
- стол, стул;
- музыкальный центр;
- оборудование для практических работ.

-Кадровое обеспечение: педагог дополнительного образования, методист, педагог-психолог.

-Методическое и дидактическое обеспечение:

- методические разработки, планы-конспекты занятий, методические указания и рекомендации к практическим занятиям;
- учебная, методическая, дополнительная литература;
- диагностический инструментарий: тестовые задания на темы: «Тест на определение видов и техник плетения бисером», «Инструменты, материалы, оборудование»;
- развивающий материал: рекомендации к практическим занятиям: комплекс физминуток (упражнения для глаз, упражнения на расслабление всего организма, дыхательная гимнастика, релаксация мышц рук, релаксация мышц ног, релаксация мышц туловища, релаксация мышц глаз);
- словарь терминов и понятий; раздаточный материал (схемы, шаблоны, выкройки);
- мониторинг личностного развития учащихся.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Литературы для педагога

1. Альтендорфер А. Анимация кадр за кадром. М.: ДМК-Пресс, 2020 г.
2. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации: Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск», Новосибирск, 2008 г.
3. Беркова Н. История анимационного искусства. Учебно-методич. пособие для студ. факультета кино и телевидения, Алматы, 2001.
4. Велинский Д.В. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск». - Новосибирск, 2004 г.
5. Иткин В.В. Жизнь за кадром: методическое пособие, Новосибирск, 2008 г.
6. Иткин В. Карманная книга мульт-жюриста. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск», Новосибирск, 2006 г.
7. Игры из пластилина, Смоленск, Русич, 2000 г.
8. Гейн А.Г. Информационная культура, Екатеринбург, Центр «Учебная книга», 2003 г.
9. Маэстри Дж. Секреты анимации персонажей. СПб.: Питер, 2002 г.
10. Леготина С.Н. Элективный курс «Мультимедийная презентация. Компьютерная графика, Волгоград, 2006 г.
11. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск», Новосибирск, 2004 г.
12. Почивалов А.В., Сергеева Ю.Е. Пластилиновый мультфильм своими руками. М.: Эксмо, 2015 г.
13. Сафронов М. Вообразительное искусство. Как написать сценарий мультфильма. СПб.: Сеанс, 2017 г.
14. Выготский Л.С. Педагогическая психология. – М., 1991.
15. Выготский Л.С. Собр. соч. – М., 1984. – Т 4.
16. Габдулхаметова Н. Б. Педагогическая диагностика в дополнительном образовании. Нефтеюганск, 2014.

Литература для родителей и учащихся

1. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И.Курдюкова. – М, 2007.
2. Курчевский В. Быль и сказка о карандашах и красках. – М., 2008.
3. ХоакимЧаварна, Ручная лепка. – М., 2003г.

Интернет-ресурсы:

1. <http://school-collection.edu.ru/catalog/teacher/> - единая коллекция образовательных ресурсов;
2. www.ped-kopilka.ru - учебно-методический кабинет;
3. www.passionforum.ru - мастер – классы по рукоделию;
4. <https://mult-shkola.online/>