

Рассмотрена на заседании
педагогического совета
Протокол № 8
от 28 мая 2025г.

УТВЕРЖДАЮ
И.О.Директор МБОУ «Ланшевская СШ»
М.С. Бужанина
Приказ № _____ от 28 мая 2025г.



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

Технической направленности
"Школа мультипликации"

Возраст обучающихся: 7-10 лет
Срок реализации: 1 год
Уровень программы: базовый

Разработчик программы:
Педагог дополнительного образования
Чертохаев Андрей Сергеевич

Содержание

1. Комплекс основных характеристик программы	3
1.1. Пояснительная записка	3
1.2. Цель и задачи программы.....	4
1.3. Планируемые результаты освоения программы	5
1.4. Учебный план.....	6
1.5. Содержание учебного плана.....	10
2. Комплекс организационно-педагогических условий	13
2.1. Календарный учебный график	13
2.2. Формы аттестации/контроля	19
2.3. Оценочные материалы	19
2.4. Методическое обеспечение программы	19
2.5. Условия реализации программы	20
2.6. Воспитательный компонент	21
3. Список литературы	22

1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1. Пояснительная записка

Программа разработана на основании следующих нормативных документов:

1. Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»
2. Концепция развития дополнительного образования до 2030 года, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 года № 678-р;
3. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная Распоряжением Правительства Ульяновской области от 20.09.2022 № 485-пр.;
4. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 года № 629 «Об утверждении порядка организации образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
5. Письмо Минобрнауки России № 09-3242 от 18.11.2015 года «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ»;
6. Постановление главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 "Об утверждении санитарных правил» СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
7. Методические рекомендации от 20.03.2020 № б/н по реализации образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования, образовательных программ среднего профессионального образования и дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий;
8. Положение об организации образовательного процесса с использованием электронного обучения и дистанционных образовательных технологий;

Локальные акты образовательной организации:

9. Устав МБОУ «Лаишевская СШ»;
10. Положение о разработке, структуре и порядке утверждения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы в МБОУ «Лаишевская СШ» ;
11. Положение о порядке проведения входного, текущего контроля, итогового контроля освоения обучающимися дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ, промежуточной и итоговой аттестации обучающихся в МБОУ «Лаишевская СШ» ;

Уровень освоения программы: базовый

Направленность (профиль): техническая

Актуальность программы:

Актуальность программы заключается в реализации системно -

деятельностного подхода на практике, что позволяет сформировать ИКТ - компетентности, которые являются фундаментом для формирования универсальных учебных действий. Тем самым позволяет раскрыть особенности каждого учащегося, почувствовать себя более успешными. Программа осуществляет освоение умений работать с информацией (сбор, получение, преобразование, создание новых объектов) и использовать инструменты ИКТ (текстовые и графические редакторы, видеоредакторы и др.). Программа позволяет осуществить проектный подход к занятиям, а также объединить на одном уроке различные школьные дисциплины.

Отличительные особенности программы:

Важной особенностью программы является её мотивационная направленность на любимый всеми детьми жанр киноискусства -мультфильмы: дети ещё не умеют говорить, читать, но уже с удовольствием их смотрят. И гораздо интересней становится желание детей самим создать мультфильм, узнать о том, как создаются любимые мультфильмы, познакомиться с именами известных мультипликаторов, научиться самим делать анимацию.

Новизна программы:

Впервые в программе использованы новые технологии обучения

Адресат программы:

Программа предназначена для обучения детей (подростков) в возрасте 7-10.

В этом возрасте программа поможет раскрыть творческие способности детей.

Наполняемость группы: 15 человек

Объем программы: 80 часов

Срок освоения программы: 1

Форма(ы) обучения: Очная, Очно-заочная

Форма реализации: очная

Режим занятий: 1 раз в неделю по 2 часа

Особенности организации образовательного процесса:

В соответствии с учебными планами сформирована разновозрастная группа начальной школы. Состав группы постоянный.

1.2. Цель и задачи программы

Цель программы: Развитие творческой и технической деятельности детей в процессе создания собственного медиапродукта (мультфильма).

Задачи программы:

Образовательные:

- Научить базовым навыкам работы с различными мультимедиа приложениями;
- познакомить учащихся с основными видами мультипликации;
- познакомить учащихся с основными технологиями создания мультфильмов,
- научить различным видам анимационной деятельности с применением различных художественных материалов;
- сформировать у учащихся умения владеть компьютером как средством

решения практических задач, связанных с графикой и мультимедиа, подготовив учеников к активной полноценной жизни в условиях технологически развитого общества.

Развивающие:

- развивать пространственное воображение, логическое, визуальное и творческое мышление;
- развивать интерес к мультипликации и желание к самостоятельному творчеству;
- развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое мышление и пространственное воображение.

Воспитательные:

- воспитывать интерес к компьютерной графике, анимации, мультипликации, готовности к саморазвитию;
- воспитывать позитивное восприятие компьютера как помощника в учёбе, как инструмента творчества, самовыражения и развития;
- воспитывать нравственные качества по отношению к окружающим (доброжелательность, чувство товарищества, толерантность и т.д.).

1.3. Планируемые результаты освоения программы

Предметные результаты:

Обучающийся научится осуществлять под руководством учителя элементарную проектную деятельность в малых группах: разрабатывать замысел мультфильма, искать пути его реализации, воплощать его в продукте, демонстрировать готовый продукт; определять последовательность выполнения действий; приобретёт навыки создания анимационных объектов в подходящей для младшего школьного возраста компьютерной программе; создавать собственный текст на основе художественного произведения, репродукции картин, по серии иллюстраций к произведению; создавать видео цепочки как сообщение в сочетании с собственной речью; приобретёт навыки покадровой съёмки и монтажа кадров с заданной длительностью, освоит операции редактирования видеоряда: разделение видефрагмента, удаление видефрагмента, наложение титров, спецэффектов, голосового и музыкального сопровождения.

Метапредметные результаты:

Регулятивные: обучающийся научится принимать и сохранять учебную задачу, планировать своё действие в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации в сотрудничестве с учителем; вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учёта характера сделанных ошибок; получит возможность научиться самостоятельно учитывать выделенные учителем ориентиры действия в новом учебном материале. Коммуникативные: обучающийся научится договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации

столкновения интересов; получит возможность научиться учитывать и координировать в сотрудничестве отличные от собственной позиции других людей.

Познавательные: обучающийся научится осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий с использованием учебной литературы, освоит навыки неписьменного повествования языком компьютерной анимации и мультипликации; получит возможность научиться осуществлять расширенный поиск информации с использованием ресурсов библиотек и Интернета, осознанно и произвольно строить речевое высказывание в устной и письменной форме; осуществлять синтез как составление целого из частей, самостоятельно достраивая и восполняя недостающие компоненты.

Личностные результаты:

У обучающегося будут сформированы: широкая мотивационная основа творческой деятельности, включающая социальные, учебно-познавательные и внешние мотивы; ориентация на понимание причин успеха в создании мультфильма; учебно-познавательный интерес к новому учебному материалу и способам решения новой частной задачи; получит возможность для формирования выраженной устойчивой учебно-познавательной мотивации учения и адекватного понимания причин успешности/ неуспешности учебной деятельности.

1.4. Учебный план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Раздел 1 Всё о мультипликации	5	4	1	
	Правили поведения и техники безопасности в компьютерном кабинете.	1	0.5	0.5	Устный опрос
	Компьютер и его устройства.	1	0.5	0.5	Устный опрос
	Компьютерная анимация.	0.5		0.5	Практическая работа
	История анимации.	0.5	0.5		Устный опрос,

					практическая работа.
	Все об анимации: кто рисует мультики - человек или компьютер?	0.5	0.5		Устный опрос
	Программы для создания анимации.	0.5	0.5		Устный опрос
	Основные способы создания компьютерной анимации.	0.5	0.5		Устный опрос
	Парад мультпрофессий: какие именно специалисты трудятся над созданием мультфильмов.	0.5	0.5		Устный опрос
2	Раздел 2 Графический редактор Paint	22	11	11	
	Виды графических редакторов.	2	1	1	Устный опрос
	Знакомство с графическим редактором Paint.	2	1	1	Устный опрос
	Возможности графического редактора Paint.	2	1	1	Практическая работа
	Среда графического редактора Paint.	2	1	1	Практическая работа
	Режимы работы графического редактора.	2	1	1	Практическая работа
	Использование инструментов для создания и редактирования изображений.	2	1	1	Практическая работа
	Порядок внедрения и преобразования текста в рисунке.	2	1	1	Практическая работа

	Изменение размера рисунка.	2	1	1	Практическая работа
	Операции с цветом.	2	1	1	Практическая работа
	Создание стандартных фигур.	2	1	1	
	Создание и редактирование рисунка.	2	1	1	Практическая работа
3	Раздел 3 Видеоредактор Windows Movie Maker	25	20	5	
	Знакомство с Windows Movie Maker.	1	1		Устный опрос
	Знакомство с графическим интерфейсом Windows Movie Maker.	1	1		Практическая работа
	Возможности Movie Maker.	1	1		Практическая работа
	Линейки прокрутки, кнопки, панель клипов.	1	1		Практическая работа
	Набор инструментов видеоредактора.	1	1		Практическая работа
	Импорт видео.	1	1		Практическая работа
	Маркеры обрезки, создание фото.	1	1		Практическая работа
	Настройки изображения.	1	1		Практическая работа
	Наложение звука.	1	1		Практическая работа
	Запись голоса.	1	1		Практическая работа
	Нарезка видео.	1	1	0.5	Практическая работа
	Монтаж видеоряда.	1	0.5	0.5	Практическая работа
	Размещение клипов на линейке монтажа.	2	1.5	0.5	Практическая работа
	Добавление эффектов,	1	0.5	0.5	Практическая работа

	переходов, фото.				
	Видеопереходы.	2	1.5	0.5	Практическая работа
	Шкала времени в видеоредакторе.	1	0.5	0.5	Практическая работа
	Создание надписей и титров.	1	0.5	0.5	Практическая работа
	Разделение клипа.	1	0.5	0.5	Практическая работа
	Запись видеоролика.	1	1		Практическая работа
	Просмотр получившегося фильма.	1	1		Практическая работа
	Сохранение в различных форматах.	1	0.5	0.5	Практическая работа
	Экспорт фильма.	2	1.5	0.5	Практическая работа
4	Раздел 4 Рисуем мультфильм	10	5	5	
	Знакомство с онлайн конструктором мультфильмов «Мультатор».	1	0.5	0.5	Устный опрос, практическая работа
	Изучение инструкции к редактору.	1	0.5	0.5	Устный опрос
	Инструменты редактора.	1	0.5	0.5	Практическая работа
	Рисование фигуры человека в редакторе «Мультатор».	2	1	1	Практическая работа
	Рисование различных фигур в редакторе.	1	0.5	0.5	Практическая работа
	Создание действий в редакторе.	1	0.5	0.5	Практическая работа
	Рисование мультфильма.	1	0.5	0.5	Практическая работа
	Просмотр мультфильма.	1	0.5	0.5	Устный опрос
	Сохранение мультфильма.	1	0.5	0.5	Практическая работа

5	Раздел 5 Создание групповых и индивидуальных проектов “Мой мультфильм”.	18	4	14	
	Подготовка материала для создания собственного или совместного мультфильма.	6	1	5	Практическая работа
	Создание мультфильма в редакторе «Мультатор» или Windows Movie Maker.	6	2	4	Практическая работа
	Редактирование мультфильма.	4	1	3	Практическая работа
	Сдача проекта “Мой мультфильм”.	2		2	

1.5. Содержание учебного плана

Раздел 1. Всё о мультипликации (5 ч., 4 ч. – теория, 1 ч. - практика)

Тема 1.1-1.10

Теория: Правила поведения и техники безопасности в компьютерном кабинете. Компьютер и его устройства. Компьютерная анимация. История анимации. Все об анимации: кто рисует мультики -человек или компьютер? Примеры программ для создания анимации.

Практика: Основные способы создания компьютерной анимации. Покадровая рисованная анимация. Конструирование анимации. Программирование анимации. Парад мультпрофессий: какие именно специалисты трудятся над созданием мультфильмов.

Форма контроля: портфолио, анкетирование

Оборудование: ноутбуки, интерактивная доска

Раздел 2. Графический редактор Paint (22 ч., 11 ч.-теория, 11 ч.-практика)

Тема 2.1-2.44

Теория: Виды графических редакторов. Знакомство с графическим редактором Paint. Возможности графического редактора Paint. Среда графического редактора Paint. Режимы работы графического редактора. Набор инструментов графического редактора.

Практика: Использование инструментов для создания и редактирования изображений. Порядок внедрения и преобразования текста в рисунок. Набор команд графического редактора Меню - Файл. Набор команд графического редактора: Меню – Правка и Меню - Вид. Набор команд графического редактора: Меню – Рисунок, Меню – Палитра и Меню - Справка. Изменение размера рисунка. Операции с цветом. Монтаж рисунка из объектов. Создание стандартных фигур. Заливка областей. Инструменты рисования линий. Исполнение надписей. Создание и редактирование рисунка.

Форма контроля: портфолио, анкетирование

Оборудование: ноутбуки, интерактивная доска

Раздел 3. Видеоредактор Windows Movie Maker (25 ч., 20 ч.-теория, 5 ч.-практика)

Тема 3.1-3.45

Теория: Знакомство с Windows Movie Maker. Знакомство с графическим интерфейсом Windows Movie Maker. Возможности Movie Maker. Линейки прокрутки, кнопки, панель клипов. Набор инструментов видеоредактора. Импорт видео. Маркеры обрезки, создание фото.

Практика: Настройки изображения. Наложение звука. Запись голоса. Нарезка видео. Монтаж видеоряда. Размещение клипов на линейке монтажа. Добавление эффектов, переходов, фото. Видеопереходы. Шкала времени в видеоредакторе. Создание надписей и титров. Разделение клипа. Запись видеоролика. Просмотр получившегося фильма. Сохранение в различных форматах. Экспорт фильма.

Форма контроля: портфолио, анкетирование

Оборудование: ноутбуки, интерактивная доска

Раздел 4. Рисуем мультфильм (10 ч., 5 ч.-теория, 5 ч.-практика)

Тема 4.1-4.25

Теория: Знакомство с онлайн конструктором мультфильмов «Мультатор». Изучение инструкции к редактору. Инструменты редактора.

Практика: Рисование фигуры человека в редакторе «Мультатор». Рисование различных фигур в редакторе. Создание действий в редакторе. Рисование мультфильма. Просмотр мультфильма. Сохранение мультфильма.

Форма контроля: портфолио, анкетирование

Оборудование: ноутбуки, интерактивная доска

Раздел 5. Создание групповых и индивидуальных проектов “Мой мультфильм”. (18 ч., 4 ч.-теория, 14 ч.-практика)

Тема 5.1-5.20

Теория: Подготовка материала для создания собственного или совместного мультфильма. Практика: Создание мультфильма в редакторе «Мультатор» или Windows Movie Maker. Редактирование мультфильма. Сдача проекта “Мой мультфильм”.

Форма контроля: портфолио, анкетирование

Оборудование: ноутбуки, интерактивная доска

2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1. Календарный учебный график

Место проведения: Кабинет информатики МБОУ “Лаишевская СШ”

Время проведения занятий: Четверг с 14:00 до 15:30

Год обучения: 1 год

Количество учебных недель: 40

Количество учебных дней: 40

Сроки учебных периодов: 1 полугодие – -1.09.2025 – 30.12.2025

2 полугодие – 10.01.2026 – 31.05.2026

№ п/п	Тема занятия	Кол-во часов	Форма занятия	Форма контроля	Дата проведения занятия		Причины изменения даты
					планируемая	фактическая	
1.	Правили поведения и техники безопасности в компьютерном кабинете.	0.5	Комплексное занятие	наблюдение	Сентябрь		
2.	Компьютер и его устройства.	0.5	Комплексное занятие	наблюдение	Сентябрь		
3.	Компьютерная анимация.	1	Комплексное занятие	наблюдение	Сентябрь		
4.	История анимации.	1	Комплексное занятие	наблюдение	Сентябрь		
5.	Все об анимации: кто рисует мультики -человек или компьютер?	1	Комплексное занятие	наблюдение	Сентябрь		
6.	Программы для создания анимации.	1	Комплексное занятие	наблюдение	Сентябрь		

7.	Основные способы создания компьютерной анимации.	1	Комплексное занятие	наблюдение	Сентябрь		
8.	Покадровая рисованная анимация.	1	Комплексное занятие	наблюдение	Сентябрь		
9.	Конструирование анимации.	1	Комплексное занятие	наблюдение	Сентябрь		
10.	Программирование анимации.	1	Комплексное занятие	наблюдение	Сентябрь		
11.	Парад мультипрофессий: какие именно специалисты трудятся над созданием мультфильмов.	1	Комплексное занятие	наблюдение	Сентябрь		
	Виды графических редакторов..	1	Комплексное занятие	наблюдение	Октябрь		
	Знакомство с графическим редактором Paint.	1	Комплексное занятие	наблюдение	Октябрь		
	Возможности графического редактора Paint.	1	Комплексное занятие	наблюдение	Октябрь		
	Среда графического редактора Paint.	1	Комплексное занятие	наблюдение	Октябрь		
	Режимы работы графического редактора.	1	Комплексное занятие	наблюдение	Октябрь		
	Набор инструментов графического редактора.	1	Комплексное занятие	наблюдение	Октябрь		
	Использование инструментов для создания и редактирования изображений.	1	Комплексное занятие	наблюдение	Октябрь		
	Порядок внедрения и преобразования текста в рисунке.	1	Комплексное занятие	наблюдение	Октябрь		

	Набор команд графического редактора Меню - Файл.	1	Комплексное занятие	наблюдение	Октябрь		
	Набор команд графического редактора: Меню – Правка и Меню - Вид.	1	Комплексное занятие	наблюдение	Октябрь		
	Набор команд графического редактора: Меню – Рисунок, Меню – Палитра и Меню - Справка.	1	Комплексное занятие	наблюдение	Ноябрь		
	Изменение размера рисунка.	1	Комплексное занятие	наблюдение	Ноябрь		
	Операции с цветом.	1	Комплексное занятие	наблюдение	Ноябрь		
	Монтаж рисунка из объектов.	1	Комплексное занятие	наблюдение	Ноябрь		
	Создание стандартных фигур.	2	Комплексное занятие	наблюдение	Ноябрь		
	Заливка областей.	2	Комплексное занятие	наблюдение	Ноябрь		
	Инструменты рисования линий.	2	Комплексное занятие	наблюдение	Ноябрь		
	Исполнение надписей.	2	Комплексное занятие	наблюдение	Декабрь		
	Создание и редактирование рисунка	3	Комплексное занятие	наблюдение	Декабрь		
	Знакомство с Windows Movie Maker.	1	Комплексное занятие	наблюдение	Декабрь		
	Знакомство с графическим интерфейсом Windows Movie Maker.	1	Комплексное занятие	наблюдение	Декабрь		

	Возможности Movie Maker.	2	Комплексное занятие	наблюдение	Декабрь		
	Линейки прокрутки, кнопки, панель клипов.	2	Комплексное занятие	наблюдение	Январь		
	Набор инструментов видеоредактора.	2	Комплексное занятие	наблюдение	Январь		
	Импорт видео.	2	Комплексное занятие	наблюдение	Январь		
	Маркеры обрезки, создание фото.	2	Комплексное занятие	наблюдение	Февраль		
	Настройки изображения.	2	Комплексное занятие	наблюдение	Февраль		
	Наложение звука.	2	Комплексное занятие	наблюдение	Февраль		
	Запись голоса.	2	Комплексное занятие	наблюдение	Февраль		
	Нарезка видео.	2	Комплексное занятие	наблюдение	Март		
	Монтаж видеоряда.	2	Комплексное занятие	наблюдение	Март		
	Размещение клипов на линейке монтажа.	2	Комплексное занятие	наблюдение	Март		
	Добавление эффектов, переходов, фото.	1	Комплексное занятие	наблюдение	Март		
	Видеопереходы.	1	Комплексное занятие	наблюдение	Март		
	Шкала времени в видеоредакторе.	1	Комплексное занятие	наблюдение	Март		
	Создание надписей и титров.	1	Комплексное занятие	наблюдение	Март		

	Разделение клипа.	1	Комплексное занятие	наблюдение	Апрель		
	Запись видеоролика.	1	Комплексное занятие	наблюдение	Апрель		
	Просмотр получившегося фильма.	1	Комплексное занятие	наблюдение	Апрель		
	Сохранение в различных форматах.	1	Комплексное занятие	наблюдение	Апрель		
	Экспорт фильма.	1	Комплексное занятие	наблюдение	Апрель		
	Знакомство с онлайн конструктором мультфильмов «Мультатор».	1	Комплексное занятие	наблюдение	Апрель		
	Изучение инструкции к редактору.	1	Комплексное занятие	наблюдение	Апрель		
	Инструменты редактора.	1	Комплексное занятие	наблюдение	Апрель		
	Рисование фигуры человека в редакторе «Мультатор».	1	Комплексное занятие	наблюдение	Апрель		
	Рисование различных фигур в редакторе.	1	Комплексное занятие	наблюдение	Май		
	Создание действий в редакторе.	1	Комплексное занятие	наблюдение	Май		
	Рисование мультфильма.	1	Комплексное занятие	наблюдение	Май		
	Просмотр мультфильма.	1	Комплексное занятие	наблюдение	Май		
	Сохранение мультфильма.	1	Комплексное занятие	наблюдение	Май		
	Подготовка материала для	1	Комплексное занятие	наблюдение	Май		

	создания собственного или совместного мультфильма.						
	Создание мультфильма в редакторе «Мультатор» или Windows Movie Maker.	1	Комплексное занятие	наблюдение	Май		
	Редактирование мультфильма.	1	Комплексное занятие	наблюдение	Май		
	Сдача проекта “Мой мультфильм”.	1	Комплексное занятие	наблюдение	Май		

2.2. Формы аттестации/контроля

Формы аттестации/контроля для выявления предметных и метапредметных результатов:

практическая работа, творческая работа, творческий проект, конкурс, соревнования и турниры,

Формы аттестации/контроля формы для выявления личностных качеств:

наблюдение, беседа, портфолио,

Особенности организации аттестации/контроля:

Итоговый проект. Тема проекта должна соответствовать содержанию учебной программы по предмету для аттестации в форме проекта за отчетный период (учебный год).

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов: портфолио.

2.3. Оценочные материалы

Для отслеживания результативности на протяжении всего процесса обучения осуществляются:

Входная диагностика – педагогическое наблюдение, опрос, анкеты, викторины, позволяющие выявить уровень подготовленности и возможности детей для занятия данным видом деятельности.

Текущий контроль – опрос на основе полученных знаний на текущий момент времени, выполнение кейс-заданий, участие в соревнованиях.

Заканчивается коррекцией усвоенного материала.

Промежуточный контроль – проверка знаний, умений и навыков при помощи разработанных кейсов на базе практических задач. модуль».

Итоговая аттестация – защита проектов. Результаты защиты проектов позволяют оценить уровень результативности освоения программы за весь период обучения. Все разработанные командами проекты представляются на внутреннем и региональном уровнях, а авторы лучших работ направляются на всероссийские и международные конкурсы и олимпиады.

2.4. Методическое обеспечение программы

На занятиях используются следующие формы и методы реализации программы.

Различные формы учебной работы (вид занятия) существенно повышают эффективность занятий и интерес обучающихся к ним. Программа предусматривает использование фронтальной, индивидуальной, групповой форм учебной работы учащихся. Фронтальная форма предполагает подачу учебного материала всему коллективу учащихся. Индивидуальная форма предполагает самостоятельную работу учащегося. При этом педагог оказывает учащемуся такую помощь, которая не подавляет его активности и способствует выработке навыков самостоятельной работы. В ходе групповой работы учащимся

предоставляется возможность самостоятельно построить свою работу на основе принципа деятельностиного подхода. Групповые занятия позволяют выполнять сложные трудоемкие работы с наименьшими затратами материала и времени. При этом каждый обучающийся отрабатывает приемы на отдельном фрагменте, который является частью целого изделия.

Если говорить о формах учебных занятий, то основная масса учебного времени отводится на лекционно-практические занятия, где оптимально сочетаются теория и практические упражнения. В чистом виде практические и лекционные занятия представлены в меньшей степени. Помимо лекций и практических занятий программа предусматривает выставки, конкурсы профессионального мастерства, тестирование. Выставки, ярмарки, конкурсы профессионального мастерства позволяют продемонстрировать результаты своих трудов за определенный период времени. Это позволяет учащимся критически оценивать свои работы, лучше понять их достоинства и недостатки, что является стимулом для дальнейшего творческого роста.

В программе предусмотрены контрольные часы после изучения каждого блока. На этих занятиях педагог проводит тесты, анкетирование, викторины, выставки с целью выявления качеств знаний, умений, навыков обучающихся.

Краткое описание работы с методическими материалами:

Почти все инновации в дополнительном образовании предполагают использование компьютерных технологий. Они могут выступать источником информации, обучающими устройствами или развивающей средой. Подход ИКТ помогает: сформировать у учеников навыки работы с техникой и информацией; подготовить личность, максимально адаптированную к современному обществу; привить детям исследовательские навыки и самостоятельность; предоставить воспитаннику возможность выбора посильного для него объема работы.

2.5. Условия реализации программы

Для эффективной реализации настоящей программы необходимы определённые условия:

- наличие помещения для учебных занятий, рассчитанного на 15 человек и отвечающего правилам СанПин;

- наличие ученических столов и стульев, соответствующих возрастным особенностям обучающихся;

- шкафы стеллажи для оборудования, а также разрабатываемых и готовых прототипов проекта;

- наличие необходимого оборудования согласно списку;

- наличие учебно-методической базы: качественные иллюстрированные определители животных и растений, научная и справочная литература, наглядный материал, раздаточный материал, методическая литература.

Материально-техническое обеспечение программы:

Наименование	Количество	Область применения
Ноутбуки 'HP'	12 шт.	Используется для проведения практических работ
Интерактивная доска	1 шт.	Используется для наглядного представления

Информационное обеспечение программы:

Наименование	Ссылка	Область применения
это простой онлайн-редактор мультимедиа!	https://toonio.ru/draw	Используется для создания анимации

Кадровое обеспечение программы:

Для реализации программы требуется педагог дополнительного образования с уровнем образования и квалификации, соответствующим профессиональному стандарту «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».

2.6. Воспитательный компонент

Цель воспитательной работы

Содействие обучающимся в понимании значимости избранных сфер деятельности как основы для самореализации и профессионального самоопределения

Задачи воспитательной работы

- воспитывать интерес к компьютерной графике, анимации, мультипликации, готовности к саморазвитию;
- воспитывать позитивное восприятие компьютера как помощника в учёбе, как инструмента творчества, самовыражения и развития;
- воспитывать нравственные качества по отношению к окружающим (доброжелательность, чувство товарищества, толерантность и т.д.).

Приоритетные направления воспитательной деятельности

воспитание положительного отношения к труду и творчеству, культурологическое и эстетическое воспитание

Формы воспитательной работы

беседа, лекция, дискуссия, викторина, фестиваль, конференция, деловая игра, сюжетно-ролевая игра,

Методы воспитательной работы

рассказ, беседа, лекция, дискуссия, пример, упражнение, поручение, требование, игра, поощрение, наблюдение, анализ результатов деятельности,

Планируемые результаты воспитательной работы

У обучающегося будут сформированы: широкая мотивационная основа творческой деятельности, включающая социальные, учебно-познавательные и внешние мотивы; ориентация на понимание причин успеха в создании мультфильма; учебно-познавательный интерес к новому учебному материалу и способам решения новой частной задачи; получит возможность для формирования выраженной устойчивой учебно-познавательной мотивации учения и адекватного понимания причин успешности/ неуспешности учебной деятельности.

Календарный план воспитательной работы

№ п/п	Название мероприятия	Задачи	Форма проведения	Сроки проведения
1	Анимационная викторина	Формирование творческой культуры	Очная	Октябрь
2	Аниматор как профессия	Формирования представления о профессии	Очная	Декабрь
3	Мультфильм для начинающих	Приобретение навыков рисования на компьютере	Очная	Март

3. Список литературы

для педагога:

1. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Ануфриков. – Новосибирск, 2008;
2. Анофриков П.И. Принципы работы детской студии мультипликации. Методическое пособие детской киностудии «Поиск». – Новосибирск, 2009, 13 с.;
3. Асенин С.В. Волшебники экрана. Эстетические проблемы современной мультипликации. – М.: Искусство, 2004, 287 с.;
4. Велинский Д.В. Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки. Методическое пособие детской киностудии «Поиск». – Новосибирск, 2014, 29 с.;
5. Выготский Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте. – М.: Изд-во «Просвещение», 1991 г.;
6. Габриэль Мартин Ройг. Практический курс рисования. Рисунок и живопись: Техники, упражнения и приемы шаг за шагом. – Харьков, Белгород: клуб семейного досуга, 2010;
7. Гейн А.Г. Информационная культура. – Екатеринбург, Центр «Учебная книга»,

2003;

8. Красный Ю. Е., Курдюкова, Л. И. Мультфильм руками детей. Книга для учителя/

Ю. Е. Красный, Л. И. Курдюкова – М.: Просвещение, 1990г. - 174 с. 4.;

9. Мартинкевич Е. Как нарисовать все, что вы узнали о мультяшках.- М.: Попурри,

2001.-144с.;

10. Мелик-Пашаев А. А., Новлянская З. Н. Ступеньки к творчеству.– М.: Издательство: Бином. Лаборатория знаний, 2012;

11. Мелик-Пашаев А. А., Новлянская З. Н. Художник в каждом ребенке.– М.: Просвещение, 2008;

12. Макарова Е. Г. Движение образует форму. – М.: Самокат, 2012;

13. Пунько Н.П. Секреты детской мультипликации: перекладка: метод.пособие/ Николай Пунько, Ольга Дунаевская. – М.: Линка-Пресс, 2017. – 136 с.;

14. Тихонова Е. Р. Рекомендации по созданию программы занятий детской студии

мультипликации. Методическое пособие детской киностудии «Поиск». – Новосибирск, 2009, 15

для обучающихся:

Каплан, А. В. Информатика. 1 класс. Методическое пособие / А. В. Каплан. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2019. — 112 с. : ил. — ISBN 978-5-9963-5080-3

Информатика. 2 класс : учебник : в 2 ч. Ч. 1 / Д. И. Павлов, О. А. Полежаева, Л. Н. Коробкова и др.; под ред. А. В. Горячева. — М. : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2016. — 128 с. : ил.

Информатика (в 2 частях). 2 класс. Ч. 2 : учебник / Д. И. Павлов, О. А. Полежаева, Л. Н. Коробкова и др.; под ред. А. В. Горячева. — М. : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2019. — 112 с. : ил.

Горячев, А. В. Лаборатория компьютерных игр. Игры. Исследования. Эксперименты. 3–4 классы : учебное пособие / А. В. Горячев, А. В. Каплан, Д. И. Павлов. — М. : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2020. — 127, [1] с. : ил. — ISBN 978-5-9963-5819-9.

Каплан, А. В. Лаборатория искусствоведа. 1 класс : учебное пособие / А. В. Каплан, Т. А. Кострюкова, Н. П. Ходакова, Д. И. Павлов, Е. А. Пахомова. — М. : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2019. — 95, [1] с. : ил. — (Внеурочная деятельность).— ISBN 978-5-9963-4931-9.

для родителей (законных представителей):

Каплан, А. В. Информатика. 1 класс. Методическое пособие / А. В. Каплан. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2019. — 112 с. : ил. — ISBN 978-5-9963-5080-3

Информатика. 2 класс : учебник : в 2 ч. Ч. 1 /

Д. И. Павлов, О. А. Полежаева, Л. Н. Коробкова и др.; под ред. А. В. Горячева. — М. : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2016. — 128 с. : ил. Информатика (в 2 частях). 2 класс. Ч. 2 : учебник / Д. И. Павлов, О. А. Полежаева, Л. Н. Коробкова и др.; под ред. А. В. Горячева. — М. : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2019. — 112 с. : ил. Горячев, А. В. Лаборатория компьютерных игр. Игры. Исследования. Эксперименты. 3–4 классы : учебное пособие / А. В. Горячев, А. В. Каплан, Д. И. Павлов. — М. : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2020. — 127, [1] с. : ил. — ISBN 978-5-9963-5819-9. Каплан, А. В. Лаборатория искусствоведа. 1 класс : учебное пособие / А. В. Каплан, Т. А. Кострюкова, Н. П. Ходакова, Д. И. Павлов, Е. А. Пахомова. — М. : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2019. — 95, [1] с. : ил. — (Внеурочная деятельность). — ISBN 978-5-9963-4931-9.

Информация для карточки в Навигаторе

Полное название: Дополнительная общеразвивающая программа «Школа мультипликации»

Публичное название: Школа мультипликации

Краткое описание:

техническая и нацелена на создание короткометражных мультфильмов в видеоредакторе с использованием разных видов анимации