Муниципальное автономное учреждение
дополнительного образования
Дворец творчества детей и молодежи
муниципального образования г. Братска

РАССМОТРЕНО:
Заседание МС
МАУ ДО «ДТДиМ» МО г. Братска
Протокол № _12___
от «_02_» __06_____2023
Председатель МС,
зам. директора по НМР:
Коновалова О.Н.

УТВЕРЖДЕНО:
Директор МАУ ДО «ДТДиМ»
МО г. Братска
Мельник О.В.
Приказ № _652_
от «_05__» __06_____2023

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 008BFCEDF5AF377DCE667DE393FBF139C4
Владелец: МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ "ДВОРЕЦ ТВОРЧЕСТВА ДЕТЕЙ И МОЛОДЕЖИ" МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДА БРАТСКА
Действителен: с 22.12.2022 до 16.03.2024

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«ШКОЛА МУЛЬТИПЛИКАЦИИ»

Направленность – техническая
Срок реализации – 2 года
Возраст учащихся – 9-11лет
Уровень: базовый

Разработчик:
педагог дополнительного образования Кушнерчук Светлана Ивановна

Братск, 2023

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеразвивающая программа «Школа мультипликации» разработана на основании нормативно-правовых документов: Федеральный Закон РФ от 29.12.2012 г. №273 «Об образовании в Российской Федерации», Приказ Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 г. № 629«Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи (СП 2.4.3648-20), Приказ Министерства образования и науки РФ № 816 от 23 августа 2017 г. «Об утверждении порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ», Приказ МАУ ДО «ДТДиМ» МО г. Братска № 326 от 01.04.2020 г. «Об утверждении положения об электронном обучении с применением дистанционных образовательных технологий при реализации дополнительных общеразвивающих программ муниципального автономного учреждения дополнительного образования Дворец творчества детей и молодежи города Братска», Письмо Министерства образования Иркутской области от 18.11.2016 г. № 02-55-11252116 «О направлении методических рекомендации»

Занятие мультипликацией предоставляет большие возможности для развития творческих способностей, сочетая теорию и практику, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда учащихся. В процессе создания мультипликационного фильма у учащихся развиваются сенсомоторные качества, обеспечивающие усвоение технических приемов в различных видах деятельности, восприятие пропорций, особенностей объемной и плоской формы, характера линий, пространственных отношений; цвета, ритма, движения.

Творческие способности, направленные на создание нового, формируются только на нестандартном материале, который делает невозможным работу по существующему шаблону, анимация - искусство, разрушающее все стереотипы изображения, движения, создания образов, чьи «границы совпадают только с границами воображения».

Все дети любят смотреть мультики. Мультфильмы помогают им узнавать мир, развивают воображение, пространственное мышление, логику, расширяют кругозор. Но дети не задумываются об этом. Они просто очень любят мультфильмы! Сделать мультик самому – это невероятно! В смысле – невероятно интересно!

На занятиях юные мультипликаторы познают секреты производства рисованных, пластилиновых, кукольных мультфильмов, а также узнают о том, как придумываются и оживают любимые персонажи, кто наделяет их голосом и характером.

Занятия в детском мультипликационномколлективе помогут реализовать свои творческие замыслы. Здесь учащиеся смогут попробовать себя в

качестве сценариста, режиссёра, художника и т.д. Под руководством педагога дети придумывают сюжеты сказок, рисуют и оживляют персонажей с помощью различных анимационных программ. Таким образом, работа детской школы мультипликациинаправленана создание мультипликационных этюдов, на художественно-эстетическое воспитание учащихся и социализацию, а так же способствует развитию их творческой активности.

Программа - авторская, была создана на основе:

- анализа работы детских студии мультипликации;
- учёта потребностей и запросов учащихся и родителей (законных представителей);
- анализа специальной литературы.

Дополнительная общеразвивающая программа построена с учётом эмоциональной отзывчивости учащихся, любознательности и способности овладевать определёнными теоретическими знаниями в области мультипликации, практическими навыками в области изобразительного и декоративно-прикладного искусства и работы на компьютере в программах «AnimaShooter», «MovieVideo».

Направленность– техническая

Уровень программы – базовая (2 года)

Актуальность программы

21 век – век компьютерных технологий, повышая роль медиаобразования в образовательной деятельности, мы даем возможность ребенку осваивать и использовать современные технологии. Сегодня дети не мыслят себя без компьютера, проводя много часов в социальных сетях и Интернете, но мало кто из них владеет компьютерной техникой и современными технологиями так, чтобы это действительно могло стать полезным для жизни, творчества и, возможно, для выбора дальнейшей профессии. Поэтому сегодня как никогда актуален вопрос: как включить в дошкольное и школьное образование информационно-коммуникационные становления личности ребенка, определяя основные направления его в образовательном процессе рассматривается как развивающий, образовательный и воспитательный элемент.

Детская мультипликация существенно отличается от многих предлагаемых современным детям «развлечений», в основе которых лежит потребление созданного кем-то продукта именно тем, что является в своей основе творческим процессом, имеющим свой конечный продукт – созданный своей творческой мыслью и своими руками, и ребенок является его автором и непосредственным создателем. При этом сам мультипликационный фильм является не целью, а только лишь инструментом в развитии учащегося.

Технологии детской мультипликации – это особый вид современной креативной IT индустрии, который имеет большие перспективы развития в образовании, так как способствует формированию качеств и компетенций, необходимых ребенку для будущей успешной адаптации к условиям

современной экономики, где все больше становятся востребованными креативные мультифункциональные специалисты.

Педагогическая целесообразность

Программа предполагает работу над коллективными и индивидуальными проектами на занятиях. Каждый учащийся любого уровня подготовки и способностей в процессе обучения чувствует себя важным звеном общей цепи (системы), от которого зависит исполнение коллективной работы в целом. Доля ответственности каждого учащегося в этом процессе очень значима, и учащийся, осознавая эту значимость, старается исполнить свою часть работы достойно, что способствует формированию чувства ответственности и значимости каждого участника коллектива.

Таким образом, педагогическую целесообразность программы в формировании у учащегося чувства ответственности в исполнении своей индивидуальной функции в коллективном процессе, с одной стороны, и формировании самодостаточного проявления всего творческого потенциала в работе с использованием всех изученных технологий при выполнении индивидуальных заданий.

Новизна и отличительная особенность программы

Использование в образовательном процессе дополнительной общеразвивающей программы по анимационной деятельности с детьми дает возможность объединить различные виды деятельности и задачи, решаемые в процессе обучения детей.

- Включение в содержание программы разнообразных видов изобразительной деятельности (рисование, лепка, конструирование, изготовление кукол из различных материалов и т.д.) и технической деятельности (освоение различных техник съемки, работа с фото, - видео, - аудио аппаратурой, ПО и технологиями создания движения объектов);
- Применение системно–деятельностного подхода при подаче как теоретического, так и практического материала.
- Организация проектной и социально значимой практической деятельности (представление собственных проектов и творческих продуктов для родителей, сверстников и детей младшего возраста).

Такая программа будет ориентирована на этапы и особенности возрастного развития ребенка и характерных видов деятельности.

Включение технологий мультипликационной деятельности в образовательный процесс сегодня становится возможным благодаря созданию специализированного оборудования и технологий, созданных специально для детей младшего школьного возраста.

В 2023-2024 учебном году в программу включено формирование функциональной грамотности, а именно креативного мышления, под которым понимают умение человека использовать свое воображение для выработки и совершенствования идей, формирования нового знания, решения задач, с которыми он не сталкивался раньше.

Детская мультипликация, как уникальный вид творчества делает возможным:

Сохранение детской непосредственной креативности и формирование на ее основе истинных творческих способностей и талантов;

Формирование критического мышления;

Развитие эмоционального интеллекта;

Приобретение интегративных компетенций через освоение различных видов творческой активности: художественного, литературного, технического творчества, IT технологий.

Опыт создания собственных творческих продуктов, в том числе через участие в проектной деятельности.

Адресат –программа рассчитана на учащихся 9-11 лет.Дети в этом возрасте в основном уравновешены, им свойственно открытое и доверчивое отношение к взрослым. Однако постепенно особую роль в их жизни начинает играть коллектив сверстников и складывающиеся в нем отношения. В этот период детям свойственна повышенная активность, стремление к деятельности, происходит уточнение границ и сфер интересов, увлечений. Дети данного возраста активно начинают интересоваться своим собственным внутренним миром и оценкой самого себя.

На программу принимаются учащиеся прошедшие обучение по ДОП стартового уровня «Наши мультфильмы» и вновь прибывшие учащиеся в возрасте 9-11 лет. Зачисление проводится на основании заявления родителей с учетом расписания занятий в школе.

В программе для учащихся 2-го года обучения (11-12 лет) предусмотрено обучение по рабочей программе модуля «Монтаж» – 36 ч.

Форма и режим занятий

Форма обучения - групповая. Количество учащихся в группе – 10 человек. Срок обучения - 2 года, количество часов 288 (каждый год по 144 ч). Учебные занятия проводятся два раза в неделю по 2 часа каждое. Длительность академического часа 45 минут.

Учитывая требования компетентностного подхода в обучении, в рамках реализации программы, разработана программа компетентностного компонента, включающая дополнительно – развивающие мероприятия за рамками часов учебной деятельности, целью проведения которой является формирование основ коммуникативной компетентности учащихся. (**Приложение 5**)

В программе предоставляется возможность включения в группу детей с ограниченными возможностями здоровья и детей-инвалидов при создании специальных условий с учетом особенностей психофизического развития указанных категорий обучающихся в соответствии с заключением психолого-медико-педагогической комиссии.

В программе «Школа мультипликации» предусмотрена возможность перехода на электронное обучение с применением дистанционных технологий в зависимости от эпидемиологической обстановки (Реализация программы в условиях дистанционного режима проводится с использованием платформы MicrosoftTeams, электронных почт, электронных образовательных ресурсов по изучаемым темам, Google класса).

В рамках программы «Школа мультипликации» осуществляется ознакомление с государственной символикой через определенный жанр художественного творчества – мультипликацию. В качестве основных методов при изучении государственной символики используются с учетом возрастных особенностей учащихся объяснительно-иллюстративные (рассказ, беседа), частично-поисковые, игровые и мультимедийные технологии.

Цель программы: удовлетворение потребности учащихся в развитии своих творческих способностей через создание аудио-визуальных произведений экранного искусства (мультипликации).

Задачи:

Образовательные:

- научить различать виды анимации;
- обучить основным этапам и технологическому процессу создания мультфильма;
- научить придумывать короткие сюжеты для создания мультипликационных зарисовок;
- освоить различные виды анимационной деятельности с использованием разнообразных приемов и различных художественных материалов;
- научить работать с техническими средствами: камерой, фотоаппаратом, компьютером,микрофоном;
- освоить работу с программным обеспечением для анимационной деятельности;
- познакомить учащихся с процессами разработки и изготовления кукол, фонов и декораций, создания схем-рисунков и съёмки кадров.

Воспитательные:

- воспитывать эстетический вкус, культуру зрительского восприятия младших школьников;
- способствовать созданию коллектива, который становится развивающей обогащающей средой, где каждый – личность, а все вместе – участники детских творческих проектов.

Развивающие:

- развивать интерес к лучшим образцам мультипликации и желание к самостоятельному и коллективному творчеству;
- способствовать развитию фантазии, изобретательности, чувства композиции, цвета, формы, логического мышления и пространственного воображения;
- способствовать развитию эмоционального интеллекта благодаря просмотру известных детских мультфильмов и проигрыванию эмоциональных состояний героев.

Планируемые образовательные результаты

Предметные

- знают основные виды анимации;
- умеют работать над мультфильмом в соответствие с основные этапы;
- *должен уметь:*
- создавать под руководством взрослого персонажей из пластилина, бумаги и других художественных материалов, а также фоны и декорации для мультфильма;
- умеют пользоваться оборудованием для анимационной деятельности для проведения съемки с помощью технологии Stop-Motion (настроить камеру для съемки, работать в программах покадровой съемки и аудио-, и видео- монтажа);
- совместносоздают под руководством педагога короткие мультипликационные этюды, продолжительностью 1-5 минуты.

Метапредметные

- Проявляют интерес к самостоятельному творчеству для создания коллективного творческого продукта
- У учащихся будут развиты: фантазия, воображение, эстетический и художественный вкус*;*
- различают и проигрывают различные эмоциональные состояния персонажей;

Личностные

- Проявляют инициативность в соответствии с возрастом, доводят начатое дело до конца при самостоятельной работе и работе в команде.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Наименование темы	Количество часов				**Форма промежуточной аттестации / контроля**
		всего	теория	практ	При дистанц-ом обучении	
2 год обучения						
1	Вводное занятие. Правила ТБ.	**2**	2	-	***2***	
2	Входящий контроль	**2**		2	***2***	творческое задание
3	Тема 1: «Теоретические основы мультипликации»	**2**	1	1	***2***	
4	Тема 2: «Пластилиновая анимация»	**38**	12	26	***38***	
5	Тема 3: «Создание мультипликации на бумаге»	**36**	10	26	***36***	
6	Тема 4: «Кукольная мультипликация»	**30**	8	22	***30***	
7	Выполнение творческого проекта «Вместе делаем мультфильм»	**32**	6	22	***32***	
8	Промежуточная аттестация по результатам 1 года обучения	**2**	-	2	***2***	Представление

						творческого проекта
	Всего	**144**	39	105	***144***	
3 год обучения						
1	Вводное занятие. Правила ТБ.	**2**	2	-	***2***	
2	Тема 1: «Времена года»	**28**	4	24	***28***	
3	Тема 2: «Зимние забавы»	**26**	4	22	***26***	
4	Тема 3: «Я люблю стихи»	**26**	4	22	***26***	
5	Тема 4: «День победы»	**30**	4	26	***30***	
6	Выполнение творческого проекта «Мой мультфильм»	**30**	6	24	***30***	
7	Промежуточная аттестация по результатам освоения программы	**2**	-	2	***2***	Представление творческого проекта
	Всего	**144**	24	120	***144***	
	ИТОГО:	**288**	63	225	**288**	

Календарный учебный график

2 год обучения									
Темы / месяц	сентябрь	октябрь	ноябрь	декабрь	январь	февраль	март	апрель	май
Вводное занятие	2								
Входящий контроль	2								
Тема 1: «Теоретические основы мультипликации» Входящий контроль	2								
Тема 2: «Пластилиновая анимация»	10	18	10						
Тема 3: «Создание мультипликации на бумаге»			6	16	12	2			
Тема 4: «Кукольная мультипликация»						14	16		
Выполнение творческого проекта «Мой мультфильм»							2	16	14
промежуточная аттестация									2
Всего	16	18	16	16	12	16	18	16	16
3 год обучения									
Темы / месяц	сентябрь	октябрь	ноябрь	декабрь	январь	февраль	март	апрель	май
Вводное занятие	2								
Тема 1: «Времена года»	14	14							
Тема 2: «Зимние забавы»		4	16	6					
Тема 3: «Я люблю стихи»				10	12	4			
Тема 4: «День победы»						12	18		
Выполнение творческого проекта «Мой мультфильм»								16	14
промежуточная аттестация									2
Всего	16	18	16	16	12	16	18	16	16

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

2 год обучения

Вводное занятие. Правила ТБ - 2 часа.

Теория – 2 ч

Цели и задачи программы. Характеристика материалов и инструментов, необходимых для занятий. Оборудование кабинета и организация рабочего места. Правила техники безопасного поведения на учебных занятиях и при работе с инструментами. Опрос обучающихся по вопросу наличия умений и навыков лепки, рисования, владения ПК, а также по усвоению ими правил техники безопасности. Игры, на сплочение коллектива. Знакомство с понятием «Творческий проект». Этапы творческого проекта: подготовительный (выбор темы, сюжета, материалов для будущего мультфильма), технологический (написание сценария, изготовление декораций, героев, съемка, озвучивание), заключительный (просмотр, обсуждение, исправление недочетов при необходимости).

Тема 1: Теоретические основы мультипликации.

Входящий контроль- 2 часов

Теория - 1ч.

Диагностика – 1 ч.

История анимации. Входящий контроль. Практическое задание.

Тема 2: работа над проектом «Пластилиновая анимация» - 38часов

Теория - 12ч.

Практика –26 ч.

Особенности пластилиновой анимации. Работа над учебным проектом, в соответствии с этапами проекта. (Совместное написание сценария сказки. Раскадровка, разработка эскизов героев мультфильма. Изготовление героев и декорации. Работа с пластилином. Использование различных приемов лепки. Распределение обязанностей. Монтаж фильма, озвучивание персонажей, наложение голоса. Выпуск анимационного фильма. Просмотр и обсуждение получившегося мультфильма.)

Тема 3: работа над проектом «Создание мультипликации на бумаге» - 36 часа

Теория –10 ч.

Практика – 26 ч.

Знакомство с принципами перекладной анимации. Работа надучебнымпроектом, в соответствии с этапами проекта. (Выбор сюжета и сценария для нового мультфильма из предложенных сказок и музыкальных композиций. Обсуждение сценария, декораций и героев. Написание сюжета. Изготовление из бумаги декораций, героев сказки. Знакомство с процессом покадровой съемки сюжета. Покадровая съемка сюжета мультфильма. Озвучивание и создание простейшего мультфильма. Просмотр и обсуждение получившегося мультфильма.)

Тема 4: работа над проектом «Кукольная мультипликация» - 30 часов

Теория –8 ч.

Практика – 22 ч.

Особенности кукольной мультипликации. Работа над проектом, в соответствии с этапами проекта. (Выбор сюжета и сценария для нового мультфильма из предложенных сказок и музыкальных композиций.

Обсуждение сценария, декораций и героев. Написание сюжета.Раскадровка, разработка эскизов героев мультфильма. Изготовление героев и декорации. Распределение обязанностей. Покадровая съемка сюжета мультфильма. Монтаж фильма, озвучивание персонажей, наложение голоса. Выпуск анимационного фильма. Просмотр и обсуждение получившегося мультфильма.)

Выполнение итогового творческого проекта - 32 часов

Теория –6 ч.

Практика – 22 ч.

Групповая работа или работа в малых группах по 2-3 человека. Работа над проектом, в соответствии с этапами проекта. (Выбор темы и написание сценария для нового мультфильма.Раскадровка, разработка эскизов героев мультфильма. Выбор материала, изготовление, декораций и героев. Съемка и монтаж фильма, озвучивание персонажей, наложение звукового фона. Промежуточная защита реализации этапов проекта.Выпуск анимационного фильма.)

Промежуточная аттестация по итогам учебного года: Представление творческого проекта**– 2 ч.**

3 год обучения

Вводное занятие. Правила ТБ - 2 часа.

Теория – 2 ч

Цели и задачи на новый учебный год. Характеристика материалов и инструментов, необходимых для занятий. Оборудование кабинета и организация рабочего места. Правила техники безопасного поведения на учебных занятиях и при работе с инструментами. Повторение этапов творческого проекта: подготовительный (выбор темы, сюжета, материалов для будущего мультфильма), технологический (написание сценария, изготовление декораций, героев, съемка, озвучивание), заключительный (просмотр, обсуждение, исправление недочетов при необходимости).Игры, на сплочение коллектива.

Тема 1: «Времена года» - 28 часов.

Теория –4 ч.

Практика – 24 ч.

Беседа о временах года. Учащиеся рассказывают о выбранном времени года, самые интересные рассказы ложатся в основу сюжета мультфильма. Групповая работа или работа в малых группах над проектом в технике бумажная перекладка, в соответствии с этапами проекта. (Написание сценария для нового мультфильма.Раскадровка, прорисовка героев, декораций мультфильма. Съемка, озвучивание, наложение звукового фона.Монтаж фильма.) Просмотр и обсуждение готового мультфильма.

Тема 2: «Зимние забавы» - 26 часов.

Теория – 4ч.

Практика – 22 ч.

Учащиеся рассказывают о том, чем любят заниматься зимой.На основе этих рассказов создается сюжет мультфильма. Знакомство и освоение нового приема съемки «движущийся фон». Групповая работа над проектом в технике бумажная, пластилиновая перекладка, в соответствии с этапами проекта. Просмотр и обсуждение готового мультфильма.

Тема 3: «Я люблю стихи» - 26 часов.

Теория – 4ч.

Практика – 22 ч.

Беседа о детских писателях (К. Чуковский, С. Маршак, А. Барто…). Чтение стихов. Выбор стихотворения (или нескольких коротких), по которому будет сниматься мультфильм. Техника – кукольная мультипликация. Групповая работа или работа в малых группах над проектом. Просмотр и обсуждение готового мультфильма.

Тема 4: «День победы» - 30 часов.

Теория – 4ч.

Практика – 26 ч.

Учащиеся собирают информацию о своих предках, участвовавших в ВОВ (фотографии, интересные факты из биографии). На основе этой информации создается сценарий для мультфильма. Работа над проектом в выбранной технике в соответствии с этапами проекта. Просмотр и обсуждение готового мультфильма.

Выполнение итоговоготворческого проекта - 30 часов

Теория – 6ч.

Практика – 24 ч.

Индивидуальная работа или работа в малых группах по 2-3 человека. Работа над проектом, в соответствии с этапами проекта. (Выбор темы и написание сценария для нового мультфильма.Раскадровка, разработка эскизов героев мультфильма. Выбор материала, изготовление, декораций и героев. Съемка и монтаж фильма, озвучивание персонажей, наложение звукового фона. Промежуточная защита реализации этапов проекта.Выпуск анимационного фильма.)

Промежуточная аттестация по итогам освоения программы - Представление творческого проекта**– 2 ч.**

Оценочные материалы

Программой предусмотрено проведение педагогического контроля:

1. *Входящий контроль* – определение начальной подготовки учащегося перед освоением им дополнительной общеразвивающей программы;

- Проводится в форме творческого задания;
- К программе прилагается диагностический материал с критериями оценки и таблицами для фиксации уровней. (Приложение № 1).

2. *Тематический контроль* – проводится по этапам создания мультфильма в рамках коллективного проекта. В виде выполнения индивидуального и коллективного учебного проекта.

- К программе прилагается диагностический материал с критериями оценки и таблицами для фиксации уровней. (Приложение № 2).

3. *Промежуточная аттестацияза 1 год обучения* – выполнение и защита итогового коллективного творческого проекта.
   В Приложении № 3 представлены план презентации творческого проекта, разработаны критерии оценивания, способы интерпретации результатов и их фиксации.

4. *Промежуточная аттестация по окончанию обучения* – выполнение и защита итогового индивидуального творческого проекта.
   В Приложении № 4представлены план презентации творческого проекта, разработаны критерии оценивания, способы интерпретации результатов и их фиксации.

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Структура занятий строится по следующему алгоритму:

– организационная часть,
– вступительная часть (повторно-мотивационная),
– основная часть (теоретический и практический этапы),
– заключительная часть (подведение итогов).

После изучения каждого раздела программы необходимо планировать и проводить рефлексию, основной целью проведения которой является развитие внимания, творческих способностей, формирование эстетического и художественного вкуса, формирование ценностно-смыслового аспекта общекультурной компетентности.

Программой предусмотрено использование компетентностных заданий, выполнение которых требует применения имеющихся предметных и общеучебных знаний и умений с целью решения построенной на предметном и жизненном материале проблемной ситуации.

При реализации программы применяется ведущая технология – **Проектной деятельности***(Д. Дьюи, Е.С. Палат)*.

Метод проектов – это система учебно-познавательных приемов, которые позволяют решить ту или иную проблему в результате самостоятельных или групповых действий учащихся. Метод проектов стимулирует потребность учащегося в самореализации, самовыражении, в творческой деятельности; реализует принцип сотрудничества учащихся и взрослых, позволяет сочетать групповую и индивидуальную работу.

Создание мультфильма можно рассматривать, как проектную технологию, к которой реализуются все этапы проектной деятельности: поисковый - определение идеи, аналитический – разработка сценария,

изготовление героев и декораций, практический – съёмка, озвучивание, монтаж, презентационный – просмотр, контрольный – рефлексия.

Кроме того мультфильм – этоколлективный творческий продукт, создание которого требует сотрудничества и сотворчества учащихся друг с другом и педагогом. Поэтому целесообразно применение технологии сотрудничества*(С.Л. Соловейчик)*.

Педагогика сотрудничества предполагает такой уровень учебно-воспитательного процесса, при котором его объекты и субъекты объединяются в общей деятельности принципами взаимоуважения, взаимопомощи и коллективизма.

Данная технология позволяет получить предметные, метапредметные и личностные результаты, которые прописаны в ДОП.

Метапредметные результаты – формирование творческих умений, логические умения сравнивать, анализировать, обобщать. Поскольку методы и продуктивные задания позволяют работать и в парах, и в группах, учащиеся учатся слушать другого, договариваться, распределять роли. Личностные результаты обучения в сотрудничестве – становление характера, мотивов, ценностей, воспитание инициативности, смелости, трудолюбия. Роль творца, а не исполнителя усиливает познавательную мотивацию учения, ценность творческой деятельности. Отношения сотрудничества формируют доброжелательность и уважение к людям.

1. При работе в группах дети выясняют, что им непонятно друг у друга. Если им все равно, что-то непонятно, то они все вместе обращаются за помощью к педагогу.

2. Каждый ребенок понимает, что успех группы зависит от умения применять полученные навыки в конкретных заданиях.

3. Работая в сотрудничестве, дети развивают свои коммуникативные навыки.

Обучение в сотрудничестве дает возможность сформировать у детей самостоятельность, индивидуальные возможности, толерантность, креативность, чувство товарищества.

Педагогика сотрудничества предполагает использование современных и интересных форм и инструментов обучения, таких как игры, дискуссии, мозговые штурмы, командные соревнования.рассказы, беседу на острые социальные темы, обмен опытом, встречу с интересными людьми, поиск решений и многое другое. Для достижения необходимого результата, педагогу необходимо выстроить процесс обучения так, чтобы каждый его участник был максимально в него вовлечен, не теряя при этом интереса и вдохновения.

Так же применяются методы технологии критического мышления: «Шесть шляп», «Метод мозгового штурма» и др.

- технология «Создание ситуации успеха учащегося» - это такое целенаправленное, организованное сочетание условий, при которых создается возможность достичь значительных результатов в деятельности,

это результат продуманной тактики педагога на получение запрограммированных результатов.

Методы и приёмы ситуации успеха:

- *Авансирование успешного результата.* (Помогает педагогу выразить свою твердую убежденность в том, что его учащийся обязательно справиться с поставленной задачей. Это, в свою очередь, внушает ребенку уверенность в свои силы и возможности).

- *Внесение мотива.*(Показывает ребенку ради чего, ради кого совершается данная деятельность).

Формы обучения: коллективная, групповая, парная, индивидуальная.

Виды обучения: практические и проектные занятия, мастер-классы, лекции,др.

Методы обучения:

– словесные (объяснение, беседа, консультация, диалог);
– наглядные (рисунки, схемы, таблицы, литература по мультипликации);
– практические (рисование, лепка, конструирование декораций и персонажей мультфильма и покадровая съемка сюжета мультфильма);
– объяснительно-иллюстративный (объяснение и показ приёмов работы на собственном примере, рассказ, демонстрация наглядного материала и технических средств);
– репродуктивный (объяснение основных понятий, терминов, определений, формирование умений и навыков посредством выполнения практических упражнений, проведения беседы, повторения пройденного и т.п.);
– проблемного обучения (организация активной самостоятельной деятельности учащихся с целью творческого овладения ими профессиональных знаний, умений, навыков);
– групповые и (или) индивидуальные.

Дидактические средства обучения

1.Знаково-символический компонент УМК:

- Наглядные пособия
- Иллюстрации.
- Фотографии.
- Дидактический материал.

2.Физический компонент УМК:

- Образцы фонов, декораций
- Образцы плоскостных и объёмных персонажей

3.Технологический компонент УМК:

Экранно-звуковые пособия:

- мультфильмы,
- электронные слайды,
- электронные энциклопедии и справочники,
- видеоматериалы по всем разделам программы.

4. Методические разработки:

Разнообразные задания на развитие творческого воображения,
Образцы для поэтапного выполнения учебных упражнений.

К программе разработан ЭУМК, которыйимеет следующие разделы:

– Программы (дополнительные общеразвивающие, программы летних школ, индивидуальные образовательные маршруты)

– Методические материалы (рекомендации, разработки, пособия и др.)

– Мониторинг по программе (диагностики, упражнения, критерии оценивания, таблицы, протоколы по каждому учебному году).

– Компетентностные задания (в течение учебного года в программе предусмотрено решение компетентностных заданий, соответствующих программе).

– Дидактические материалы (содержит подборки видео-уроков, заданий, викторин, загадок, тестов, кроссвордов и т.п.).

– Учебные занятия. Организована по темам творческих проэктов(КТП к программе, подборки материалов по темам (План работы над проектом, план-конспекты, технологические карты, презентации, фото и видео-материалы и т.д.))

УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ

Кадровые:Учебный процесс должен организовывать квалифицированный педагог, имеющий среднее или высшее специальное образование и опыт педагогической деятельности.

Материалы и оборудование, необходимые для занятий:

- Требования к помещению и оборудованию для мультстудии:
- Мебель: столы и стульями в соответствии с возрастом, шкафы для хранения дидактического и наглядного материала.
- В рабочей зоне педагога должно быть:
  - видеоаппаратура,
  - учебная доска с магнитами.
  - Компьютер (ноутбук).
  - Микрофон, микшер.
  - Компакт-диски CD и DVD.
  - Ауди, видео материалы

- Помещение должно иметь возможность затемнения от прямых солнечных лучей.
- Создание мультфильмов происходит при помощи специализированного оборудования для анимационной деятельности
- Мультимедийный проектор, ноутбук или стационарный компьютер с большим монитором (диагональ от 19 см), системные требования:Windows 10, 8.1, 8, 7 (x32/x64).Процессор с частотой минимум 1,6 ГГц.Оперативная память минимум 1Гб. (рекомендуем 2 Гб) – 2 штуки, колонки, принтер цветной.

- Микрофон, микшер.
- USB-флеш-накопитель (не менее 32 Гб)
- Мультстол с фото-видео-камерой для объемной анимации.
- Мультстол с фото-видео-камерой для перекладки (фон – лист формат А3)
- Мультстол с фото-видео-камерой для перекладки (фон – лист формат А1)
- Песочница со штативом для песочной анимации.
- При создании мультфильмов используется специализированное программное обеспечение для анимационной деятельности. Программа для осуществления покадровой съемки AnimaShooter, и программа для монтажа аудио- и видео- материаловMovavi.

Для каждого учащегося:

- Простой карандаш
- Набор цветных карандашей – 10 цветов
- Гуашь 8 цветов
- Акварельные краски
- Восковые мелки
- Цветной картон – формат А4
- Белый картон - формат А4
- Фломастеры 10 цветов
- Бумага для рисования - формат А4
- Бумага для рисования - формат А3
- Клеенки для рисования
- Кисти: круглая мягкая №2, № 5, № 8
- Ластик
- Клей-карандаш
- Ножницы
- Цветная бумага

Цветной картон – формат А3 – (для фонов) – 5 пачек.
Ватман – 10 шт. (для оформления работ)
*Маркеры для белой доски

* Печатная бумага А4 – 1упаковка
* Файлы формата А4 – 100 штук
* Папки для создания УМК – 10 штук

Пластиковые лотки для папок – 4 штуки

Требования к учащимся:

- Учащихся должны систематически посещать все занятия и в полном объеме выполнять все практические задания.
- Каждый учащийся должен иметь: бумагу, кисти, картон, цветную бумагу, клей, ножницы, краски гуашевые и акварельные, фломастеры, карандаши, восковые мелки, ластик, пластилин.

Электронно – образовательные ресурсы

1. Сайт учреждения:http://dtdmbratsk.ru/contacts/index.php
2. Видеохостингhttps://www.youtube.com/channel/UC5PjmpcAJzzkPBq44ZHaLxg/featured

Литература для педагога

1. Пунько Н.П. Секреты детской мультипликации: перекладка – Москва, 2017.
2. Анофриков П.И. Принципы работы детской студии мультипликации. - Новосибирск, 2003.
3. Велинский Д.В. Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладок.- Новосибирск, 2004.
4. Иткин В.В.Карманная книга мультжюриста.- Новосибирск, 2006.
5. Тихонова Е.Р. Рекомендации по работе с детьми в студии мультипликации.- Новосибирск, Детская киностудия «Поиск», 2011.
6. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И.Курдюкова. – М, 2007.

Литература для родителей и учащихся

1. Курчевский В. Быль и сказка о карандашах и красках. – М., 2008.
2. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск»/ВелинскийД.В.. - Новосибирск, 2004 г.
3. Казакова Р.Г., Мацкевич Ж.В. Смотрим и рисуем мультфильмы. Методическое пособие. М.,2013 – 125с.

Приложение 1.

Входящий контроль – проводится в начале учебного года в виде выполнения индивидуального творческого задания.

Творческое задание.

1. Придумать сказку или рассказ по заданному сюжету (например, об овощах, забытых на грядке)– умение сочинять сюжет.
2. Рассказать свою сказку другим учащимся и педагогу – артистические навыки.
3. Нарисовать эскизы к мультфильму: одного из героев и один из фонов - диагностика творческого потенциала и навыков работы с художественными материалами, навыки самостоятельной работы.

Таблица оценивания навыков учащихся при проведении входящего контроля.

Ф.И. учащегося	Диагностируемые навыки		
	Придумать (сочинить) сюжет	Артистические	Работы с художественными материалами

Низкий уровень – не справился (или справился частично) с поставленной задачей.

Средний уровень – выполняет поставленную задачу только с помощью педагога.

Высокий уровень – умеет самостоятельно решать поставленные задачи.

Приложение 2

Тематический контроль – проводится по этапам создания мультфильма в рамках коллективного проекта. В виде выполнения коллективного творческого проекта.

Создать мультфильм по заданному сюжету.

1. Придумать рассказ на заданную тему (или доработать, изменить уже существующий) – диагностика умения придумать сюжет.
2. Записать свою сказку на диктофон – диагностика навыков публичного выступления, артистизма.
3. Коллективное обсуждение сюжета, выбор лучшего, с доработкой сюжета – диагностика навыков коллективной работы.
4. Нарисовать эскизы героев произведения. Придумать и нарисовать фон – диагностика творческого потенциала и навыков работы с художественными материалами, навыки самостоятельной работы.
5. Покадровая съёмка мультфильма – диагностика умения слушать педагога, выполнять поставленные задачи, умения работать самостоятельно и в коллективе.
6. Озвучивание героев – диагностика навыков работы с текстом, артистических навыков, навыков работы в группе.

Таблица оценивания навыков учащихся при проведении тематического контроля.

Ф.И. учащегося	Диагностируемые навыки					
	Придумать (сочинить) сюжет	Артистические	Работы в коллективе (группе)	Самостоятельной работы	Работы с художественными материалами	Умение слушать педагога, выпольнять поставленные задачи

Низкий уровень – не справился (или справился частично) с поставленной задачей.
Средний уровень – выполняет поставленную задачу только с помощью педагога.
Высокий уровень – умеет самостоятельно решать поставленные задачи.

Приложение 3.

План презентации творческого проекта учащимися.
Учащиеся совместно представляют свой творческий проект. Каждый учащийся говорит о своей роли в проекте (что именно делал: например, рисовал фон, озвучивал одного из героев и т.д.)

1. Название творческого проекта (мультфильма).
2. Обоснования выбора сюжета.
3. Какие материалы были использованы для создания мультфильма и почему?
4. Роль каждого учащегося.
5. Звуковое оформление (обоснование).

Промежуточный контроль – выполнение и защита итогового коллективного творческого проекта.

1. Выбор сюжета для мультфильма, написание сценария – диагностика умения придумать сюжет.
2. Нарисовать раскадровку, эскизы героев произведения. Придумать и нарисовать фон, создать героев в выбранной технике – диагностика творческого потенциала и навыков работы с художественными материалами, навыки самостоятельной работы.
3. Покадровая съёмка мультфильма – умения работать самостоятельно.
4. Озвучивание героев – диагностика навыков работы с текстом, артистических навыков, навыков работы в группе.
5. Представление и защита готового мультфильма.

Низкий уровень – не справился (или справился частично) с поставленной задачей.

Средний уровень – выполняет поставленную задачу только с помощью педагога, не до конца понимает свою роль в проекте.
Высокий уровень – четко знает и представляет свою роль в проекте.Хорошо справился с поставленными перед ним задачами (например, озвучил героя, слепил дерево для фона и т.д.)

Приложение 4.

План презентации творческого проекта учащимися.

1. Название творческого проекта (мультфильма).
2. Обоснования выбора сюжета.
3. Какие материалы были использованы для создания мультфильма и почему?
4. Звуковое оформление (обоснование).

Итоговый контроль – выполнение и защита итогового индивидуального творческого проекта.

1. Выбор сюжета для мультфильма, написание сценария – диагностика умения придумать сюжет.
2. Нарисовать раскадровку, эскизы героев произведения. Придумать и нарисовать фон, создать героев в выбранной технике – диагностика творческого потенциала и навыков работы с художественными материалами, навыки самостоятельной работы.
3. Покадровая съёмка мультфильма – умения работать самостоятельно.
4. Озвучивание героев – диагностика навыков работы с текстом, артистических навыков, навыков работы в группе.
5. Представление и защита готового мультфильма.

Таблица оценивания навыков учащихся при проведении итогового контроля.

Ф.И. учащегося	Диагностируемые навыки					
	Придумать (сочинить) сюжет	Работы с художественными материалами	Артистическ ие	Самосто ятельной работы	Работа в группе	Представление проекта

Низкий уровень – не справился (или справился частично) с поставленной задачей.
Средний уровень – выполняет поставленную задачу только с помощью педагога.
Высокий уровень – умеет самостоятельно решать поставленные задачи.

МОДУЛЬ «МОНТАЖ»

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Данный модуль разработан для проведения практических работ на компьютере, в рамках которых формируются компетентности, необходимые учащимся в процессе создания собственных мультфильмов. Он включает в себя несколько этапов. Сначала учащиеся придумают идею, потом нарисуют раскадровку, потом проделают подготовительную работу по созданию фонов и персонажей, снимут все на фотокамеру, озвучат героев, подберут музыку. Но для того, чтобы их герои ожили и заговорили необходимо всё это правильно смонтировать на компьютере.

В процессе реализации модуля учащиесяполучают первоначальные знания пользователя персонального компьютера. Они понимают роль компьютера как средство производства мультфильмов, а не развлечения.

Актуальность модуля в том, что в нашем информационно-компьютерном мире возникла необходимость укрепления связей учащегося с компьютерной графикой, трудом и искусством. Обучающиеся получат представление о самобытности и оригинальности применения компьютерной графики как вида искусства. Научатся использовать компьютер как средство создания творческого продукта.

Цель модуля: Задачи программы:

Задачи:

Образовательные:

- изучение компьютерных программ для выполнения монтажа фильма;
- умение пользоваться техникой, необходимой для создания и монтажа мультфильма (компьютер, веб камера, диктофон), освоение правил безопасной работы с данной техникой;
- формирование знаний правил выполнения покадровой съёмки и монтажа мультфильма.

Воспитательные:

- формированиеличностных качеств (активности, инициативности, воли, любознательности);
- развитие коммуникативных способностей
- формирование творческих способностей, эстетического, художественного вкуса.

Развивающие:

- развивать индивидуально-познавательную сферу (восприятие, внимание, память, воображение);
- развивать креативные (творческие) способности;
- развивать умение и навыки самоанализа.

Планируемые образовательные результаты

В контексте реализации данного модуля учащиеся приобретают личностные, предметные и метапредметные результаты, заключающиеся в следующем:

Предметные:

– уверенно пользуется ПК, соблюдая правила техники безопасности;
– сформированы теоретические знания и практические навыки, необходимые при монтаже мультфильма;

Личностные:

– проявляет личные качества (трудолюбие, усидчивость, терпение, умение довести начатое дело до конца);
– проявляет фантазию, воображение, эстетический и художественный вкус при монтаже, оформлении титров.

Метапредметные:

– Сформируют умение осуществлять сотрудничество с педагогом; самостоятельно решать практические задачи в процессе выполнения монтажа мультфильма.

Характеристика модуля

Данныймодуль*по направленности*является техническим.*По уровню содержания* – ознакомительный, *по целевой установке* – развивающий художественную одаренность, *по форме составления* - авторский.

Возрастучащихся по данной программе11-12 лет. Количество учащихся в группе – 10 человек.

Форма обучения - групповая.

Форма и режим занятий.

Срок обучения - 1 год, количество часов – 36ч.Учебные занятия проводятся один раз в неделю по 1 учебному часу.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Наименование темы	Количество часов			
		всего	теория	практ	диагн
1	Вводное занятие. Правила ТБ. Входящий контроль	1	0,5		0,5 Практическое задание
2	Тема 1: «Теоретические основы монтажа мультфильма»	1	1		
3	Тема 2: «Освоение техники для съёмки, озвучивании и монтажа мультфильма»	2	1	1	
4	Тема 3: «Изучение компьютерных программ для создания мультфильма»	10	5	5	
5	Тема 4: «Монтаж созданных мультфильмов»	21	3	16	
6	промежуточная аттестация	1			1

	Итого:	**36**	**10,5**	**24**	**1,5**

Календарный учебный график

Темы / месяц	сентябрь	октябрь	ноябрь	декабрь	январь	февраль	март	апрель	май
Вводное занятие	1								
Тема 1	1								
Тема 2	2								
Тема 3		4	4	2					
Тема 4				2	4	4	4	4	3
промежуточная аттестация									1
Всего	4	4	4	4	4	4	4	4	4

СОДЕРЖАНИЕ

Вводное занятие. Правила ТБ. Входящий контроль - 1 час.

Теория – 1 ч.

Цели и задачи программы. Характеристика техники, необходимой для занятий. Оборудование кабинета и организация рабочего места. Правила техники безопасного поведения на учебных занятиях в компьютерном классе. Опрос обучающихся по вопросу наличия умений и навыков владения ПК, а также по усвоению ими правил техники безопасности. Входящий контроль. Практическое задание.

Тема 1: Теоретические основы монтажа мультфильма - 1 час

Теория –0,5ч.

Диагностика – 0,5ч.

Основные требования при выполнении покадровой съёмки, озвучивании и монтажа мультфильма.

Тема 2: Освоение техники для съёмки, озвучивании и монтажа мультфильма - 2 часа

Теория - 1ч.

Практика – 1ч.

Веб камера – характеристики, общее устройство, возможности. Выполнение фотосъёмки с помощью веб камеры. Диктофон -характеристики, общее устройство, возможности. Выполнение аудиозаписи. Правила сохранения записанного материала на компьютере.

Тема 3: Изучение компьютерных программ для создания мультфильма - 10 часов

Теория - 5ч.

Практика – 5 ч.

Знакомство с компьютерными программами для монтажа мультфильмов(«AnimaShooter», «MovaviVideo»). Последовательность выполнения монтажа (покадровое распределение, наложение эффектов, звукового ряда, сохранение созданных мультфильмов)

Тема 4: Монтаж созданных мультфильмов - 21 часов

Теория - 3ч.

Практика – 16 ч.
Покадровая съёмка, подбор и наложение фоного звука, запись речи и озвучивания персонажей. Выполнение монтажа. Просмотр и корректировка получившегося материала. Выпуск анимационного фильма.
промежуточная аттестация– 1 ч.
Диагностика – 1ч.
Проводится через оценивание монтажа итогового творческого проекта.

Оценочные материалы

В программе предусмотрены следующие виды педагогического контроля:
Входящий контрольпроводитсяв начале учебного года при собеседовании или на первых учебных занятиях через выполнение практического задания для определения диапазона владения ПК для работы в рамках модуля.Оцениваются навыки владения ПК на уровне пользователя (умение включить-выключить компьютер, сохранить файл в нужном месте, набрать текст).
Низкий уровень – не умеет или плохо умеет пользоваться компьютером.
Средний уровень – хорошо владеет необходимыми навыками
Высокий уровень – хорошо владеет необходимыми навыками, имеет навыки работы в графических редакторах.
Промежуточная аттестацияпроводится через осуществление монтажа итогового творческого проекта. Для учащихся, выполнявших монтаж самостоятельно в оценочную таблицу добавляется еще один пункт «Качество монтажа»
Таблица оценивания навыков учащихся при проведении итогового контроля.

Ф.И. учащегося	Диагностируемые навыки						
	Придумать (сочинить) сюжет	Работы с художественными материалами	Артистические	Самостоятельной работы	Работа в группе	Представление проекта	Выполнение монтажа

Методические материалы

Структура занятий строится по следующему алгоритму:
– организационная часть,
– вступительная часть (повторно-мотивационная),
– основная часть (теоретический и практический этапы),
– заключительная часть (подведение итогов).
После изучения каждого раздела программы необходимо планировать и проводить рефлексию, основной целью проведения которой является развитие внимания, творческих способностей, формирование эстетического и художественного вкуса, формирование ценностно-смыслового аспекта общекультурной компетентности.
Методы обучения:

– словесные (объяснение, беседа, консультация, диалог);
– наглядные (рисунки, схемы, таблицы, литература по мультипликации);
– практические (добавление файлов, обрезка медиофайлов, наложение звука);
– объяснительно-иллюстративный (объяснение и показ приёмов работы на собственном примере, рассказ, демонстрация наглядного материала и технических средств);
– репродуктивный (объяснение основных понятий, терминов, определений,формирование умений и навыков посредством выполнения практических упражнений, проведения беседы, повторения пройденного и т.п.);
– проблемного обучения(организация активной самостоятельной деятельности учащихся с целью творческого овладения ими профессиональных знаний, умений, навыков);
– групповые и (или) индивидуальные.

Формы обучения и виды занятий: лекции, практические и проектные занятия, мастер-классы, др.

Педагогические технологии: личностно-ориентированные и проектные.

Дидактические средства обучения

1.Знаково-символический компонент УМК:

- Наглядные пособия
- Фотографии.
- Дидактический материал.

2.Технологический компонент УМК:

Экранно-звуковые пособия:

- мультфильмы,
- электронные слайды,
- электронные энциклопедии и справочники,
- видеоматериалы по всем разделам программы.

4. Методические разработки:

Образцы для поэтапного выполнения учебных упражнений.

Условия реализации

- Учебный кабинет, оборудованный мебелью в соответствии с возрастом обучающихся (столами и стульями).
- В рабочей зоне педагога должно быть:
  видеоаппаратура,
- Вебкамера или цифровой фотоаппарат.
- Компьютер (ноутбук).
- Микрофон, микшер.
- Компакт-дискиCD иDVD.
- В учебном кабинете должны быть предусмотрены шкафы для хранения дидактического материала.

- *Требования к учащимся:* должны систематически посещать все занятия и в полном объеме выполнять все практические задания.

Список использованной литературы:

1. Пунько Н.П. Секреты детской мультипликации: перекладка – Москва, 2017.
2. Зелинский Д.В.Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладок.- Новосибирск, 2004.

ПРИЛОЖЕНИЕ 5

КОМПЕТЕНТНОСТНЫЙ КОМПОНЕНТ

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ

«ШКОЛА МУЛЬТИПЛИКАЦИИ»

(реализуется за счет средств физических и юридических лиц)

Пояснительная записка.

Для формирования ключевых компетентностей учащихся, необходимо создание конструктивных образовательных условий, направленных на развитие способностей творческого самовыражения, мотивации, достижения успеха и саморазвития учащихся. Общество нуждается во всесторонне грамотных людях, имеющих свою точку зрения и умеющих её аргументировать. Это касается и каждого учащегося ТО «Школы мультипликации». Именно коммуникативная компетентность начнёт играть основополагающую роль, помогая в профессиональной подготовке и трудовой деятельности.

Поэтому возникла необходимость введения компетентностного компонента данной программы, как основы реализации компетентностного подхода за рамками учебного процесса. Он акцентирует внимание на результате образования, как способности учащегося действовать в различных проблемных ситуациях, т.е. его готовности использовать усвоенные знания, учебные умения и навыки, а также способы деятельности в жизни для решения практических задач. Основанием для разработки компетентностного компонента программы «Школа мультипликации» является расширение её содержания, используемых педагогических методов, разнообразных форм организации деятельности учащихся, посредством проведения дополнительно – развивающих мероприятий за рамками часов учебной деятельности.

Целью проведения данных мероприятий является развитие коммуникативной компетентности, которая представляет собой комплексную характеристику личности учащегося и состоящую из следующих компонентов:

- приобретение умений пользоваться инвентарем языковых средств, который складывается из знаний и готовности к их адекватному использованию;
- формирование умения мыслить нестандартно, ярко, отстаивая собственную точку зрения через тематические дискуссии;
- формирование умения вести диалог, задавать и отвечать на вопросы;
- овладение различными социальными ролями в коллективе;
- создание ситуации успеха в творческой деятельности вне занятий, возможность каждому ребёнку за период обучения проявить себя в разных аспектах коммуникативной направленности.

Развитие коммуникативной компетентности помогает обучающимся и в межличностном общении: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учета интересов; реализовать возрастную потребность во внеурочном неформальном общении; содействует сплочению детского коллектива в результате совместных действий.

Коммуникативная компетентность направлена на формирование уверенности в себе, позиционирование своей личности как творческой индивидуальности, умеющей быть успешной в разных сферах общественной жизни.

ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ

Залог успешного обучения – это развитие и активное использование детьми своих творческих способностей;навыквзаимодействия с другими людьми, умение находить компромисс, умениеслушать и высказывать свое мнение.

Цель компетентностного компонента: сформировать коммуникативную компетентность каждого учащегося.

Задачи:

1. Содействовать формированию умению мыслить нестандартно, ярко, отстаивая собственную точку зрения через тематические дискуссии;
2. Способствовать формированию умений вести диалог, задавать и отвечать на вопросы;
3. Оказать содействие в овладении различными социальными ролями в коллективе;
4. Создать условия для развития успешности каждого учащегося через участие в мероприятиях.

Ожидаемый результат

Учащиеся по программе «Школа мультипликации», имеют сформированную коммуникативную компетентность через участие в дополнительно-развивающих мероприятиях. Реализация данного компонента программы поможет учащимся:

- научиться свободно владеть возможностями языка;
- уметь представлять свой творческий продукт, защищать его и приобретать опыт публичного выступления;
- взаимодействовать с коллективом в разных ситуациях;
- иметь собственную точку зрения и аргументировать её в беседе, диалоге, дискуссии.

Данный компонент программы реализуется за счет рабочего времени педагогического работника, определенного Законом об Образовании п.6 ст. 47, в объеме, пропорциональном реализуемому общеразвивающему компоненту дополнительной образовательной программы.

ПРОГРАММА МЕРОПРИЯТИЙ

Месяц	Мероприятия	Форма проведения
	2 г.о.	
сентябрь	«Лучшие мультфильмы студии «Союзмультфильм»	Арт-перемена, дискуссия
октябрь	"Мой любимый мультфильм"	Практикум (подготовка к конкурсу)
ноябрь	«Новогодние мультфильмы»	Арт-перемены, обсуждение
декабрь	«Зимняя сказка»	Викторина, обсуждение
январь	Кто озвучивает мультфильмы?	Познавательная беседа
февраль	Подарок папе	Мастер-класс
март	«Русские народные сказки о животных»	Экскурсия в библиотеку Дворца
апрель	«Выразительное чтение»	Практикум (подготовка к конкурсу)
май	Угадай мультфильм	Викторина, обсуждение
	3 г.о.	
сентябрь	«История мультипликации»	Арт-перемена (учащиеся-спикеры)

октябрь	«Сказочница зима»	Мини-викторина
ноябрь	"Новогодняя сказка"	Практикум (подготовка к конкурсу)
декабрь	«Новогодний сюрприз»	Мастер-класс, познавательная беседа
январь	«Скороговорки»	Экскурсия в библиотеку Дворца, обмен мнениями
февраль	«Сказка на новый лад»	Практикум (подготовка к конкурсу)
март	«Рисовать легко и весело» (нетрадиционные техники рисования)	Арт-перемены
апрель	Студии мультипликации	Виртуальные экскурсии
май	«История российской мультипликации»	Викторина

Педагогический контроль

Мониторинг развития коммуникативной компетентноси проводится в форме наблюдения за учащимися 2 раза в год (октябрь и май). Диагностика проводится с помощью характеристик коммуникативной компетенции:

- Актерские способности
- Умение организовывать и вести беседу
- Умение аргументировать. Коммуникативная способность человека, проявляющаяся в умении вовремя найти нужные аргументы для подтверждения собственного мнения, выстроить аргументы в наиболее эффективном порядке, излагать аргументы в доступной форме для слушателя (оформлять аргументы), следить за сочетаемостью аргументов между собой, не нарушая принципы формальной логики.
- Дружелюбие

Таблица фиксации результатов по критериям наблюдения

№	ФИО	Актерские способности	Умение организовывать и вести беседу	Умение аргументировать	Дружелюбие	Итого	Уровень

Результаты по критериям наблюдения:
3 балла - высокий уровень
2 балла – средний уровень
0-1 баллов - низкий уровень
Уровень развития:
9-12 баллов – высокий уровень
5-8 баллов – средний уровень
До 4 баллов – низкий уровень

МЕТОДИЧЕСКОЕОБЕСПЕЧЕНИЕ

В содержание занятий включаются следующие формы работы:
- познавательные беседы, развивающие игры, экскурсия (развитие познавательной компетенции);
- викторины, сюжетно-ролевые ситуации, коммуникативные игры (для развития социально – коммуникативной компетенции).

При проведении мероприятий педагог использует наглядные пособия, разнообразный дидактический материал.

Методы и приёмы.

Для развития коммуникативной компетенции используются наглядные, словесные и практические методы. Наглядные методы сопровождаются словом, а в словесных используются наглядные приёмы. К практическим методам относятся различные дидактические упражнения, игры.

Формирование ключевых компетенций учащихся ТО «Школа мультипликации» с учётом индивидуальных особенностей детей способствует проектированию гибких педагогических технологий личностно-ориентированного, развивающего образования сообразно психофизиологическим особенностям учащихся, обеспечивает возможность динамики развития учащихся с целью формирования ключевых компетенций.

Умение слушать

Содержание навыка: смотреть на собеседника, не перебивать его, поощрять его речь кивками и «поддакиваниями», пытаться понять суть сообщаемого. Если учащийся внимательно слушает говорящего, ему легче воспринимать и запоминать информацию, проще задавать интересные вопросы и поддерживать диалог с собеседником.

Умение задавать вопросы

Содержание навыка: умение почувствовать, что ему что-то не понятно, способность определить, кто может помочь ответить на интересующие вопросы, вежливо обратиться к взрослому с вопросом.

Умение общаться

Содержание навыка: доброжелательное отношение к людям, проявление доверия к новому человеку, открытость для контактов с незнакомыми людьми, ожидание от них доброжелательной реакции.

Умение выражать симпатию

Содержание навыка: дружелюбие, положительное отношение к сверстникам, умение выразить свое отношение.

Умение проявлять инициативу

Содержание навыка: активность в решении собственных проблем и удовлетворении потребностей

Умение выражать чувства

Содержание навыка: возможность проявлять как позитивные чувства (радость, удовольствие), так и те чувства, которые негативно оцениваются социумом (сердиться, грустить, завидовать).

Условия реализации

Для успешной работы по данной программе компетентностного компонента необходимы следующие условия:

* Дидактический материал (пособия, фотографии, журналы, книги).
* Ауди, видео материалы.

Список литературы

1. Развитие коммуникативной культуры учащихся на уроках и во внеклассной работе. Москва, 2015. –С.124-135.
2. Диагностика и развитие коммуникативности в общении [Текст] / Под ред. . − М.: Московский университет, 2010. − 104 с.
3. Компетентность в общении: Социально - психологический тренинг [Текст] / . М.: МГУ, 1989. -216 с.