

**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 «27» мая 2024 г.

Председатель МС,

зам. директора по НМР

Половинко Н.Н.

\_\_\_\_\_

УТВЕРЖДЕНО:

Приказ № \_\_\_\_\_

от «\_\_» \_\_\_\_\_ 2024 г.

Директор МАУ ДО «ДТДиМ» МО г.

Братска

Мельник О.В. \_\_\_\_\_

МП

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

**«Школа мультипликации»**

Направленность – техническая

Срок реализации – 2 года

Возраст учащихся – 9-11 лет

Уровень: базовый

Разработчик:

педагог дополнительного образования

Кушнерчук С.И.

Братск, 2024

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеразвивающая программа 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).

**Направленность** – техническая.

**Уровень программы - базовый.** Предполагает участие в постановке и решении таких заданий и задач, для которых необходимо использование специализированных предметных знаний, концепций. Расширяет материал начального уровня, доказывает, иллюстрирует и конкретизирует основное знание, показывает применение понятий. Этот уровень несколько увеличивает объем сведений, помогает глубже понять основной материал, делает общую картину более цельной. Требуется глубокое знание системы понятий, умения решать проблемные ситуации в рамках программы.

В программах технической направленности осуществляется ознакомление с государственной символикой с учетом возрастных особенностей учащихся с использованием объяснительно-иллюстративных (рассказ, беседа), частично-поисковых, игровых, проектных, мультимедийных методов, приемов цифрового конструирования.

В программу включено формирование функциональной грамотности, а именно креативного мышления, как способность человека к продуктивному творческому подходу и умение смотреть на вещи с уникальной точки зрения, замечать неочевидные закономерности, подходить к решению проблем нетрадиционно и использовать воображение при выполнении задач.

Эта способность человека предполагает продуктивно участвовать в процессе **выработки, оценки и совершенствования** идей, направленных на получение:

- инновационных (новых, новаторских, оригинальных, нестандартных, непривычных) и эффективных (действенных, результативных, экономичных, оптимальных) решений, и/или
- нового знания, и/или
- эффектного (впечатляющего, вдохновляющего, необыкновенного, удивительного и т.п.) выражения воображения.

**Актуальность программы.** 21 век – век компьютерных технологий, повышая роль медиа образования 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.

### **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.

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.

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

Задачи	Планируемые образовательные результаты
<p><b>Обучающие</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• научить различать виды анимации;</li> <li>• обучить основным этапам и технологическому процессу создания мультфильма;</li> <li>• научить придумывать короткие сюжеты для создания мультипликационных зарисовок;</li> <li>• освоить различные виды анимационной деятельности с использованием разнообразных приемов и различных художественных материалов;</li> <li>• научить работать с техническими средствами: камерой, фотоаппаратом, компьютером, микрофоном;</li> <li>• освоить работу с программным обеспечением для анимационной деятельности;</li> <li>• познакомить учащихся с процессами разработки и изготовления кукол, фонов и декораций, создания схем-рисунков и съёмки кадров.</li> </ul>	<p><b>Предметные</b></p> <p>В результате освоения программы учащийся будет знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• основные виды анимации;</li> <li>• основные этапы создания мультфильма;</li> </ul> <p><i>должен уметь:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• создавать под руководством взрослого персонажей из пластилина, бумаги и других художественных материалов, а также фоны и декорации для мультфильма;</li> <li>• 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 видеомонтажа);</li> <li>• совместно создают под руководством педагога короткие мультипликационные этюды, продолжительностью 1-5 минуты.</li> </ul>
<p><b>Развивающие</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• развивать интерес к лучшим образцам мультипликации, к творчеству известных мультипликаторов и желание к самостоятельному и коллективному творчеству;</li> <li>• способствовать развитию фантазии, изобретательности, чувства композиции, цвета, формы, логического мышления и пространственного воображения;</li> <li>• способствовать развитию эмоционального интеллекта благодаря просмотру известных детских мультфильмов и проигрыванию эмоциональных состояний героев.</li> </ul>	<p><b>Метапредметные</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Проявляет интерес к самостоятельному творчеству для создания коллективного творческого продукта</li> <li>• У учащегося будут развиты: фантазия, воображение, эстетический и художественный вкус;</li> <li>• различает и проигрывают различные эмоциональные состояния персонажей;</li> </ul>
<p><b>Воспитательные</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• воспитывать эстетический вкус, культуру зрительского восприятия младших школьников;</li> <li>• способствовать созданию коллектива, который становится развивающей обогащающей средой, где каждый – личность, а все вместе – участники детских творческих проектов.</li> </ul>	<p><b>Личностные</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Проявляет инициативность в соответствии с возрастом, доводят начатое дело до конца при самостоятельной работе и работе в команде.</li> <li>• будут сформированы первоначальные знания об особенностях профессий в анимации.</li> </ul>

**Адресат программы** – 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.

**Срок реализации программы, форма обучения.**

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.

Форма обучения - групповая. Количество учащихся в группе – 10 человек. 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.

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 Microsoft Teams, электронных почт, электронных образовательных ресурсов по изучаемым темам).

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, в которой реализуются все этапы проектной деятельности: поисковый - определение идеи, аналитический – разработка сценария, изготовление героев и декораций, практический – съёмка, озвучивание, монтаж, презентационный – просмотр, контрольный – рефлексия.

Метод, прием	Цель использования	Описание действий педагога	Раздел программы, тема, вид деятельности
Метод творческого проекта (основополагающий метод при реализации ДОП)	Формирование проектного мышления учащихся через поэтапное создание творческого продукта с использованием полученных знаний, умений и навыков (учащийся сначала исследует проблему (тему), затем визуализирует ее в художественные, литературные образы и, наконец, преобразует в	Создание педагогических условий, необходимые для развития художественно-творческих способностей детей на занятиях мультипликацией: грамотное планирование этапов проекта от идеи к воплощению, индивидуализация учебного процесса, развитие самостоятельности учащихся, правильное планирование учебной деятельности и исследовательской работы в	Системно реализуется в течение учебного года в каждом разделе программы.

	творческий проект, актуально и продуктивно).	течение работы над проектом, продуктивное завершению работы над творческим продуктом; создание и использование УМК и ЭУМК, создание комфортной обстановки на занятиях, использование современных материалов для творчества.	
Объяснительно – иллюстративный метод	Способствует правильной организации восприятия и первичного осмысления учащимися новой информации	Беседа, лекция, демонстрация наглядного материала. Прежде, чем приступить к выполнению творческого проекта, необходимо, в первую очередь, познакомить учащихся с источниками идей, взятых либо из мира художественной литературы, культуры, истории.	Системно реализуется в течение учебного года во время изучения новой темы во всех разделах программы.
Репродуктивный метод	Направлен на формирование и закрепление базовых предметных умений и навыков посредством выполнения практических упражнений и повторения пройденного материала.	Педагог использует данный метод при овладении учащимися базовых ЗУН	Системно реализуется в течение учебного года во время изготовления героев и декораций.
Метод проблемного обучения	Является неотъемлемой частью методики творческого проекта, так как именно исследование учащимися проблемы (темы) является стартовым этапом в реализации проекта.	Педагог разрабатывает задания по созданию проблемной ситуации с помощью различных приёмов: (мозговой штурм, дискуссия, анализ).	Системно реализуется в течение учебного года на всех этапах работы над творческим проектом (мультфильмом).
Приёмы ТРИЗ – технологии (приёмы изобразительно го фантазирования, ассоциаций, сочетания несочетаемого и т.д.)	Цель использования приёмов ТРИЗ – технологии – развитие креативного мышления учащихся.	Педагог разрабатывает упражнения, необходимые для системного и целенаправленного развития креативного мышления учащихся.	Периодически реализуется в течение учебного года в начале работы над новым творческим продуктом (мультфильмом) для определения идеи, разработка сценария.
Методы рефлексии	способность устанавливать границы собственных возможностей, знать, что знаю, умею и чего не знаю.	Подготавливает к самопрезентации, задает вопросы.	Представление творческого продукта (мультфильма).

Для создания ситуации успеха учащегося использую следующие методы:

<b>Операция</b>	<b>Назначение</b>	<b>Речевая парадигма</b>
Снятие страха	Помогает преодолеть неуверенность в собственных силах, робость, боязнь самого дела и оценки окружающих	«Мы все пробуем и только начинаем учиться. У вас всё получится».
Авансирование успешного результата	Помогает педагогу выразить свою твердую убежденность в том, что его учащийся обязательно справится с поставленной задачей.	«У вас обязательно получится...»

**Формы обучения:** коллективная, групповая, парная, самостоятельная.

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

#### **Алгоритм организации учебного занятия**

Занятия проходят в игровой форме, задача педагога – стимулирование творческой активности детей на занятиях, обеспечение смены видов деятельности. В данной программе нет жесткой структуры занятий. Каждое занятие состоит из заданий и упражнений из разных блоков программы (используется 2-3 блока в одном занятии). Педагог использует те или иные упражнения в зависимости от этапов создания мультфильма. Педагог чередует подвижные или игровые виды деятельности и виды деятельности, требующие сосредоточения. Например, просмотр фрагмента мультфильма, обсуждение, создание персонажей к задуманному ранее мультфильму. Таким образом, на каждом занятии виды деятельности детей несколько раз меняются, что позволяет избежать переутомления и способствует удержанию внимания.

Возможно деление детей на подгруппы, во время занятия половина детей выполняет съемку мультфильма, остальные готовят персонажей к съемке.

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.

1 этап. Мотивационно-организационный (Приветствие. Обсуждение с детьми темы, определение групповых и индивидуальных задач на занятии. Просмотр фрагмента мультфильма, обсуждение, игра или упражнение.)

2 этап. Операционно-деятельностный (Творческая работа по созданию персонажей мультфильма. Дети делают свои работы на основе рассказа-показа и обсуждения. Педагог помогает тем, кому необходима помощь.)

3 этап. Рефлексивно-оценочный (Просмотр работ, подведение итогов; педагог обращает внимание детей на то, что получилось хорошо в каждой работе.)

#### *Требования к учащимся:*

- Учащиеся 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.

## УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Наименование темы	Количество часов				Форма промежуточной аттестации / контроля
		всего	теория	практ	При дистанционном обучении	
<b>2 год обучения</b>						
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
<b>Всего</b>		<b>144</b>	39	105	<b>144</b>	
<b>3 год обучения</b>						
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
<b>Всего</b>		<b>144</b>	24	120	<b>144</b>	
<b>ИТОГО:</b>		<b>288</b>	63	225	<b>288</b>	

### 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»	2								
Входящий контроль									
Тема 2: «Пластилиновая	10	18	10						



анимация»									
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
<b>3 год обучения</b>									
<b>Темы / месяц</b>	<b>сентябрь</b>	<b>октябрь</b>	<b>ноябрь</b>	<b>декабрь</b>	<b>январь</b>	<b>февраль</b>	<b>март</b>	<b>апрель</b>	<b>май</b>
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. Профессии в мультипликации. 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. Знакомство с профессиями режиссер, сценарист. (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. Знакомство с особенностями работы художника при создании мультфильмов. Работа над учебным 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. 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. Знакомство с профессией аниматор и оператор. 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. Съёмка, 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 съёмки «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 итогового творческого 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. Съёмка 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.**

**Организационно-педагогические условия**

Для успешной работы по данной программе необходимы следующие условия:

**1. Кадровые:**

Учебный процесс должны организовывать квалифицированные педагоги, имеющие среднее специальное образование и опыт педагогической деятельности в сфере дополнительного образования детей.

**2. Материально-техническое обеспечение:**

Занятия должны проводиться в специально оборудованном, освещенном, хорошо проветриваемом учебном кабинете.

Кабинет должен представлять собой просторное помещение с подбором и соответствием данного возраста столами и стульями.

Оборудование кабинета:

- 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 поккадровой 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

**Методическое обеспечение  
к дополнительной общеразвивающей программе**

№	Методическое обеспечение	Содержание
1	УМК	<p>Знаково-символический компонент УМК</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Учебные пособия, (шаблоны, журналы, книги);</li> <li>- дидактические материалы (раздаточные карточки),</li> <li>- плоскостная образная изобразительная наглядность (иллюстрации, рисунки, открытки, плакаты и т.п.).</li> </ul> <p>Физический компонент УМК</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Предметная наглядность (образцы марионеток, фонов);</li> <li>- учебно-практическое оборудование (игры, реквизит).</li> </ul> <p>Технологический компонент УМК</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Аудиовизуальные средства (кинофильмы, видеофильмы, телевидение);</li> <li>- комбинированные средства (ноутбук, мультимедийное оборудование).</li> </ul> <p>Программный компонент УМК:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- материалы и инструментарий к ДОП (практические задания, протоколы, таблицы фиксации результатов), устанавливающие результат освоения программы.</li> </ul> <p>Методические разработки:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• конспекты занятий,</li> <li>• разработки игр, викторин, конкурсов</li> <li>• сценарии досугово-развивающих, воспитательных мероприятий, родительских собраний и т.п.</li> <li>• сборник заданий для учащихся по формированию функциональной грамотности</li> </ul> <p>Программное обеспечение:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• офисные приложения MS Word, MS PowerPoint; интернет-браузер Firefox, Yandex; программы для просмотра видео, аудио материала; программа для осуществления поккадровой съемки AnimaShooter, программа для монтажа аудио- и видео-материалов Movavi).</li> </ul>
2	ЭУМК	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Программное обеспечение</li> <li>2. ДОП, Программа летней школы</li> <li>3. Технологические карты или планы-конспекты учебных занятий Оценочные материалы</li> <li>4. Презентации и видеоматериалы по темам занятий</li> <li>5. Оценочные материалы</li> <li>6. Методические материалы</li> </ol>
3	Методические продукты	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Методическое пособие «Использование ТРИЗ технологии для развития творческих способностей учащихся при реализации ДОП «Школа мультипликации»;</li> <li>- Методическая разработка «Последовательность работы над реализацией познавательного-творческого проекта»</li> <li>- Электронное методическое учебное пособие «АРТ-эксперименты»</li> </ul>

В рамках реализации дополнительной общеразвивающей программы «Школа мультипликации» в течение учебного года отслеживаются результаты творческих

достижений учащихся (участие в конкурсах, выставках, конференциях) на различных уровнях: Дворца, города, региона, России и фиксируются в Карте творческой активности.

### **Оценочные материалы**

Программой предусмотрено проведение педагогического контроля:

*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).

*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).

*Промежуточная аттестация за 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.

*Промежуточная аттестация по окончанию обучения* – выполнение и защита итогового индивидуального творческого проекта.

В Приложении № 4 представлены план презентации творческого проекта, разработаны критерии оценивания, способы интерпретации результатов и их фиксации.

### **МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ**

#### **1. Модель профориентации**

Ранняя профориентация позволяет познакомить учащихся с трудовой деятельностью взрослых, что имеет решающее значение и для формирования у ребенка первоначальных представлений о профессиях в жизни общества.

Реализация профориентации через мероприятия компетентностного компонента, систему конкурсных мероприятий творческого объединения, на учебных занятиях.

На занятиях юные мультипликаторы познают секреты производства рисованных, пластилиновых, кукольных мультфильмов, а также узнают о том, кто придумывает и оживляет любимых персонажей, кто наделяет их голосом и характером. Знакомятся с разнообразием профессий в мире анимации. Занятия в детском мультипликационном коллективе не только помогают реализовать детям их творческие замыслы. Здесь учащиеся могут попробовать себя в качестве сценариста, режиссёра, художника, аниматора, оператора. В содержание учебных занятий включены темы для знакомства младших школьников с данными профессиями и их особенностями.

Формы реализации модели:

- индивидуальные: беседа,
- групповые: сюжетно-ролевые игры, дидактические игры, дискуссии, просмотр видеороликов, виртуальные экскурсии на мультстудии.

#### **2. Задания на формирование функциональной грамотности**

В программу включено формирование функциональной грамотности, а именно креативного мышления, как способность человека к продуктивному творческому подходу и умение смотреть на вещи с уникальной точки зрения, замечать неочевидные закономерности, подходить к решению проблем нетрадиционно и использовать воображение при выполнении задач.

#### **Задание 1.**

**Подходит, не подходит.**

**Учащимся демонстрируется изображение любого предмета.**

Берется любой предмет. Называется 5 свойств, которые к нему подходят. После этого называют 5 неподходящих свойств предмета. Задача детей представить и нарисовать этот предмет с одним неподходящим свойством.

Например, «машина».

Подходящие: синяя, быстрая, дорогая, старая, тяжелая.

Неподходящие: легкая, ватная, алмазная, двухколёсная, деревянная.

### Задание 2.

«Житель страны Алфавит»: из заданных букв русского алфавита придумать образ – жителя страны Алфавит.

### Задание 3.

«Новый образ персонажа»:

Учащимся предлагается нарисовать какого-либо персонажа (например, колобка) не такого, как вы его знаете из сказок, а другого - измените его образ.

### Задание 4.

«Изобрази графически музыку»

(Учащимся включают прослушать музыкальное произведение.)

Попробуй с помощью цвета и линий изобразить музыку на бумаге.

### Задание 5.

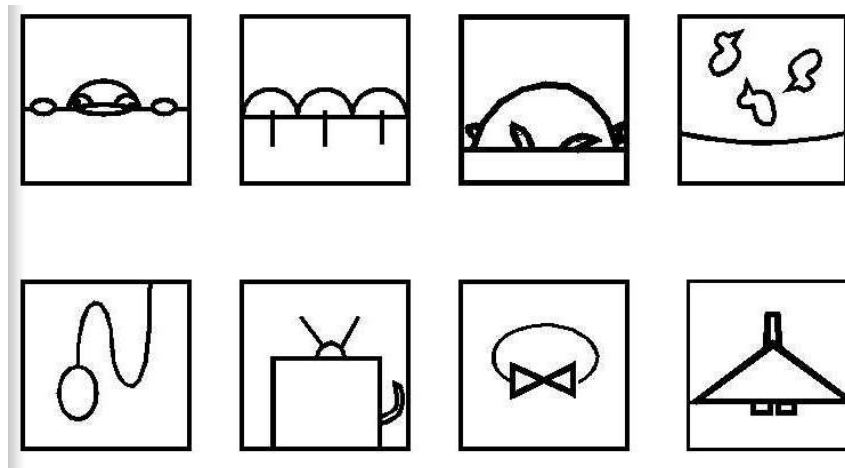
«Все наоборот»

Нарисуй иллюстрацию к стихотворению (сказке), но с противоположным сюжетом.

Друдл – это незаконченная картинка, которую требуется дорисовать или додумать.

Лучший ответ – тот, который придёт в голову не каждому, но стоит его услышать – и решение кажется очевидным.

Пример:



### Варианты заданий с друдлами:

(Учащимся раздаются карточки с картинками-друдлами)

#### Задание 1.

Как ты думаешь, что изображено на картинке? Дорисуй картинку, чтобы она стала понятна всем.

#### Задание 2.

Постарайтесь увидеть в картинке-друдле то, чего не увидят другие. Запиши свои варианты ответа.

---

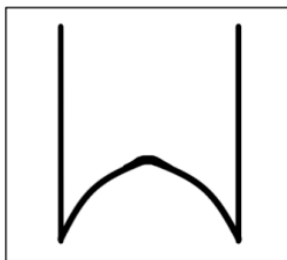
---

---

### Задание 3.

Выберите самые оригинальные названия для рисунка.

Пример:



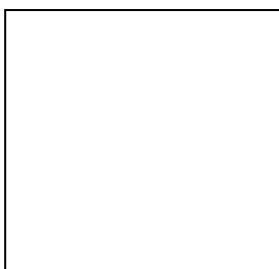
Пронумеруй варианты ответа, начиная от самого оригинального.

- ◆ Гора
- ◆ Перевернутый эскиз логотипа Макдональдса
- ◆ Привидение в дверном проёме
- ◆ Муравейник между деревьев
- ◆ Раскрытый клюв птицы
- ◆ Въезд в туннель

### Задание 4.

Попробуй себя в роли создателя картинок-друдлов. Нарисуй такой друдл, к которому бы подошло название... (например, «Иллюстрация к сказке «Репка»)

Нарисуй картинку-друдл и опиши свою идею.



---

---

---

**Анаграмма** – это способ перестановки букв, в результате которого получается новое слово или сочетание слов. Решить анаграмму – значит определить исходное слово.

**Варианты заданий с анаграммами:**

#### Задание 1.

Учащимся раздаются карточки с группами анаграмм.

1. Переставь буквы и составь слова, относящиеся к теме ... (Например, сказка «Колобок»). Все буквы должны быть использованы.

2. Определить, какое слово в группе лишнее и почему?

клокоб, лиас, лкво, бксаао

колобок, лиса, волк, собака

#### Задание 2.

Работа в парах. Один учащийся в роли шифровальщика, другой отгадчика. Шифровальщик задумывает понятие и шифрует его. Отгадчику предстоит не только отгадать понятие, но и выбрать лишнее или дать определение понятия.

3. 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)



4. В 2024-2025 году в программу включен модуль рабочей программы воспитания. (Приложение 6). Программой «Школа мультипликации» в модуле программы воспитания предусмотрено изучение государственной символики, развитие интереса к техническому творчеству через знакомство с историей и традициями народных промыслов.

#### **Электронно – образовательные ресурсы**

1. Сайт учреждения:<http://dtdmbratsk.ru/contacts/index.php>
2. Видеохостинг <https://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»/Велинский Д.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, выполнять 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 художественным и материалами	Артистические	Самостоятельной 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.

**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; навык взаимодействия с другими людьми, умение находить компромисс, умение слушать и высказывать свое мнение.

**Цель компетентностного компонента:** сформировать коммуникативную компетентность каждого учащегося.

### Задачи:

1. Содействовать формированию умения 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
	<b>2 г.о.</b>	
сентябрь	«Народные промыслы в моей семье»	Беседа, 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»	Экскурсия в библиотеку Дворца
апрель	«Выразительное чтение»	Практикум (подготовка к конкурсу)
май	Угадай мультфильм	Викторина, обсуждение
	<b>3 г.о.</b>	
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 компетентности** 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

### МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

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.



## МОДУЛЬ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ВОСПИТАНИЯ

### Пояснительная записка

В рамках программы «Школа мультипликации» осуществляется ознакомление с государственной символикой.

В качестве основных обучающих методов при изучении государственной символики используются: рассказ, беседа, мультимедийные технологии с учётом возрастных особенностей учащихся. В результате которых учащиеся получают информацию о флаге, гербе, гимне в формах, доступных для школьников среднего звена:

- учащиеся получают информацию о малой родине, отечественных праздниках, о государственных символах;

- с помощью педагога связывают государственные символы с важными историческими событиями страны через творческие формы работы (создание мультфильма)

Формирование гражданской позиции — это процесс воспитания, в ходе которого развиваются основы ценностного отношения к миру, любовь к близким, родному краю, стране и уважение к труду взрослых.

*Базовые ценности - труд, отечество, мир, техника, человек.*

**Цель воспитательной программы** – содействие повышению интереса детей к техническому творчеству

**Задачи воспитания:**

- воспитание технической творческой активности, выражающийся в новизне, способности преобразовать структуру объекта, склонности к творческой деятельности;

- формирование у детей технического и образного мышления, умения выражать собственный замысел через рисунок, набросок;

- развитие у детей любознательности и интереса к различным техническим устройствам и объектам;

- воспитание у детей взаимопонимания, доброжелательности и желания доставлять своим творчеством радость людям;

- воспитание у детей усидчивости, терпения и трудолюбия;

- формирование умения рационально распределять собственное время, составлять план работы и адекватно анализировать результаты собственной деятельности.

**Формы работы:** виртуальные экскурсии, КТД (при реализации основных технологических этапов)

### Содержание

Сохранение культурного наследия у младших школьников, повышение интереса детей к техническому творчеству реализуется посредством просмотров фотографий, фильмов, видеозаписей, бесед с родителями на основе которых учащиеся выполняют творческий продукт - онлайн журнал, отражающий процесс создания - коллективного творческого продукта - мультфильма.

#### Блок 1. «Мы живём в России».

В рамках этого блока учащиеся познакомятся с разнообразием народных промыслов нашей страны, научатся выделять характерные черты, находить различия и сходство разных промыслов. Применяют полученные знания при создании элементов для своего мультфильма.

#### Блок 2. Творческий продукт - онлайн журнал.

Процесс работы над творческим продуктом – мультфильмом, созданным в стиле одного из народных промыслов будет отражен в онлайн журнале. От сбора информации,

зарисовок, эскизов - до создания элементов для мультфильма (марионеток, фонов, декораций).

#### Планируемые результаты

- Умеет **преобразовывать**, изменять полученные новые знания и создавать на их основе новый творческий продукт
- Умеет работать с презентациями.
- Умеет выражать собственный замысел через рисунок, набросок.
- Проявляет интерес к различным техническим устройствам (веб-камера, фотоаппарат, компьютер)
- Проявляет уважительное доброжелательное отношение к другому человеку, его мнению;
- Умеет рационально распределять собственное время, работать по плану, анализировать результаты собственной деятельности.
- Проявляет интерес к самостоятельному творчеству для создания коллективного творческого продукта.

#### ПРИЛОЖЕНИЕ 7

### **Модель системы конкурсных мероприятий Учащихся ТО «Школа мультипликации»**

Основными целями и задачами Олимпиады являются выявление и развитие у обучающихся творческих способностей и интереса к английскому языку, поддержка

одаренных детей, в том числе содействие в их профессиональной ориентации и продолжении образования; пропаганда лингвистических и социокультурных знаний,

связанных с историей и культурой англоязычных стран и, в конечном итоге, формирование будущей интеллектуальной элиты государства.

Вы можете возразить, что одаренных детей единицы или вообще нет в ваших школах,

что уровень английского языка в среднестатистической школе достаточно низок и не хватает педагогических кадров, но на это я могу возразить следующие

Основными целями и задачами Олимпиады являются выявление и развитие у обучающихся творческих способностей и интереса к английскому языку, поддержка

поддержка

одаренных детей, в том числе содействие в их профессиональной ориентации и продолжении образования; пропаганда лингвистических и социокультурных знаний,

знаний,

связанных с историей и культурой англоязычных стран и, в конечном итоге, формирование будущей интеллектуальной элиты государства.

Вы можете возразить, что одаренных детей единицы или вообще нет в ваших школах,

что уровень английского языка в среднестатистической школе достаточно низок и не хватает педагогических кадров, но на это я могу возразить следующие

Основными целями и задачами Олимпиады являются выявление и развитие у обучающихся творческих способностей и интереса к английскому языку, поддержка

поддержка

одаренных детей, в том числе содействие в их профессиональной ориентации и продолжении образования; пропаганда лингвистических и социокультурных знаний,

знаний,

связанных с историей и культурой англоязычных стран и, в конечном итоге,

формирование будущей интеллектуальной элиты государства.

Вы можете возразить, что одаренных детей единицы или вообще нет в ваших школах,

что уровень английского языка в среднестатистической школе достаточно низок и не хватает педагогических кадров, но на это я могу возразить следующие

**Цель:** развитие индивидуальности каждого учащегося, предоставление возможности к демонстрации и мотивации через участие в конкурсной деятельности.

Основными **задачами** данной системы являются:

- ✓ выявление и развитие у учащихся творческих способностей;
- ✓ расширение кругозора;
- ✓ поддержка одаренных детей, в том числе содействие формированию самооценки собственных возможностей;
- ✓ создание комфортной развивающей среды, помогающей гармоничному эмоциональному и социальному развитию одарённых детей.

### **Характеристика системы конкурсных мероприятий**

1. Система разработана для учащихся ТО «Школа мультипликации».

Набор конкурсных мероприятий планируемых для проведения в ТО:

#### ***Для учащихся 1 года обучения***

- Творческий конкурс "Мой любимый мультфильм". цель: создание условий для развития, раскрытия творческих способностей участников конкурса, сплочение коллектива. На конкурс будут представлены рисунки и поделки, выполненные по мотивам любимых мультфильмов детей. Учащиеся будут представлять свои работы, рассказывая о мультфильме, который они любят. После проведения конкурса в учебном кабинете будет организована выставка работ.

- Конкурс «Я - актер». Направлен на повышение речевой активности детей, повышение уровня выразительности при озвучивании мультфильмов. Учащиеся подготавливают отрывок из любого литературного произведения и представляют его на конкурсе.

#### ***Для учащихся 2 года обучения***

- Конкурс "Новогодняя сказка". Направлен на развитие у учащихся интереса к сочинительству. Детям будет предложено написать сценария для новогоднего мультфильма. По лучшему сюжету будет снят мультфильм.

- Конкурс сценариев «Сказка на новый лад». Направлен на развитие у учащихся интереса к сочинительству. Детям будет дана за основу всем известная сказка, а они должны будут изменить сюжет на свое усмотрение (придумать другое окончание, перенести героев в другую эпоху и т.п.). По лучшему сюжету будет снят мультфильм.

- Отборочный тур компетентностной олимпиады Дворца "Моя ступенька к успеху"

2. График проведения конкурсных мероприятий

<b>Месяц</b>	<b>1 год обучения</b>	<b>2 год обучения</b>
<b>СЕНТЯБРЬ</b>	<i>Набор учащихся</i>	
<b>ОКТАБРЬ</b>	<u>Творческий конкурс "Мой любимый мультфильм"</u> .	
<b>НОЯБРЬ</b>		Конкурс <u>"Новогодняя сказка"</u> .

<b>МАРТ</b>	Отборочный тур компетентностной олимпиады Дворца «Моя ступенька к успеху»	Отборочный тур компетентностной олимпиады Дворца «Моя ступенька к успеху»
<b>АПРЕЛЬ</b>	<u>Конкурс «Я - актер».</u>	<u>Конкурс сценариев «Сказка на новый лад».</u>

Такая система конкурсов способствует разностороннему творческому развитию учащихся.

3. Участие в данных конкурсах фиксируется в картах творческой активности.

4. Необходимо разработать критериальную базу и контрольно-измерительные материалы для каждого конкурсного мероприятия таким образом, чтобы большинство учащихся почувствовали себя успешными (т.е. не 1, 2, 3 место, а за креативность, лучшее представление работы, приз зрительских симпатий и т.п.).

5. Система поощрительных мер для участников конкурсных мероприятий.

Поощрительные меры являются действенным инструментом в повышении мотивации к обучению и росту своих достижений

- награждение благодарственным письмом, грамотой, дипломом;

- награждение подарками;

- обеспечение участия в конкурсах, олимпиадах различных уровней;

- информация о достижениях в портфолио учащихся и на официальном сайте Дворца.

#### **Ожидаемые результаты**

К концу данного курса учащиеся обобщают и закрепляют изученный материал; отрабатывают и демонстрируют определенные умения и навыки в конкурсах и олимпиадах разного уровня.

Итогом участия в системе конкурсных мероприятий, учащихся ТО «Школа мультипликации» является компетентностная олимпиада Дворца "Моя ступень к успеху" (апрель) и готовность учащихся к участию в конкурсах и олимпиадах разного уровня (городских, региональных и международных конкурсов).