МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ

ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
ЦЕНТР ТЕХНИЧЕСКОГО ТВОРЧЕСТВА ДЕТЕЙ И ЮНОШЕСТВА «ТЕХНОПАРК»

ГОРОДСКОГО ОКРУГА ГОРОД НЕФТЕКАМСК

РЕСПУБЛИКИ БАШКОРТОСТАН

Принята на заседании Утверждаю.

педагогического совета Директор МБУ ДО ЦТТДиЮ «Технопарк»

от «\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2019 г. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Р. Т. Ганиев

Протокол №\_\_\_\_\_\_\_ от «\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2019 г.

Приказ № \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

|  |
| --- |
|  |
|  |

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая

программа технической направленности

**«Мультипликация»**

Возраст обучающихся: 5-10 лет

Срок реализации: 1 год

Автор-составитель:

Тагирова Айгуль Радиковна,

педагог дополнительного образования

г. Нефтекамск, 2019 г.

**I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Для большинства детей знакомство с искусством начинается именно с мультипликации: раньше, чем читать и даже говорить, дети начинают смотреть мультики. По мнению ведущих исследователей искусства мультипликации, это искусство впитывает и перерабатывает все, что несут все важнейшие области искусства: литература, живопись, музыка, кукольный театр, цирковая клоунада и другие. Мультфильм – этого своего рода сводный курс общеобразовательных знаний. Краткость фильма, соответствующая особенностям детского восприятия, занимательный его характер – это главные предпосылки сильного впечатления, производимого искусством «мультика» на детей. Движение, действие, быстрая смена эпизодов в наибольшей мере соответствуют психологической потребности младших школьников.

Огромное значение имеет культурная и воспитательная роль мультипликации. Сказка для ребенка – энциклопедия жизни, она учит ребенка тому, что доброе начало восторжествует, а зло будет наказано. А возможность самому воплотить сказку наяву, буквально сделать ее своими руками – это и очень важный жизненный опыт, и повышение самооценки, и гармонизация всей личности ребенка.

Также большое значение имеет психологическая и человеческая роль хорошей мультипликации. Многие родители сейчас жалуются на то, что их детям нечего стало смотреть – только поток американской и японской анимации, наполненной сценами насилия, войны, агрессии. Очень мало отечественного продукта, продолжающего традиции «Ну, погоди!» и «Винни-Пуха», «Чебурашки» и «Каникул в Простоквашино». Мультфильмов, созданных руками детей – и вовсе почти нет. Задача данной программы – восполнение этих пробелов и создания действительно «добрых мультиков», учащих растущего человека прекрасному.

Направленность дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы – **техническая**.

**Актуальность программы:**

Для того, чтобы стать участником программы, ребенку совершенно не нужно обладать каким-то специфическими навыками. Например, для этого вовсе не обязательно изначально хорошо рисовать. Мультфильмы бывают не только рисованные – их можно делать из всего, что найдется под рукой: из манной крупы, пластилина, магнитиков, веточек, камушков, песка, соли, и множества других доступных материалов. А обучение рисованию как таковому – происходит как бы незаметно, не в форме экзаменов и контрольных, а в форме увлекательных и веселых занятий. Дети учатся рисовать, творить и думать – общаясь и развлекаясь. Актуальность программы состоит в ее технической значимости. Обучающиеся приобретают опыт работы с информационными объектами, с помощью которых осуществляется видеосъемка и проводится монтаж отснятого материала с использованием возможностей специальных компьютерных инструментов.

**Педагогическая целесообразность** состоит в том, что создание мультипликаций обогащает обучающихся практическим опытом, выявляют интересы и способности каждого ребенка, показывает путь, по которому ребенок может достичь реализации своих способностей.

Мультипликация предоставляет большие возможности для развития творческих способностей, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда детей. В процессе создания мультипликационного фильма у детей развиваются сенсомоторные качества, связанные с действиями руки ребенка, обеспечивающие быстрое и точное усвоение технических приемов в различных видах деятельности, восприятие пропорций, особенностей объемной и плоской формы, характера линий, пространственных отношений; цвета, ритма, движения.

**Новизна** программы состоит в следующем:

1. Программа не столько прививает навыки и умение работать с графическими программами, сколько способствует формированию эстетической культуры. Программа не даёт ребёнку “уйти в виртуальный мир”, учит видеть красоту реального мира.

2. Системно – деятельностный подход при организации образовательного процесса с обязательной демонстрацией мультипликационных фильмов и практической работой по созданию собственных фильмов.

3. Базовой составляющей содержания программы являются разнообразные виды изобразительной деятельности: рисование, лепка, конструирование, прикладные работы из различных материалов.

**Отличительной особенностью** данной программы является то, что она предполагает комплексное освоение современных технологий в процессе видеосъёмки небольшого фильма. Дети получают представления о том, что у экранных искусств есть свои особые выразительные средства, отличные от средств других видов искусства. Это - сценарий, кадр, план, ракурс, монтаж, звук, цвет, движение и т. д.

**Адресат программы.** Программа объединения «Мультипликация» рассчитана на детей от 5 до 10 лет разного уровня подготовки.

**Объем и срок освоения программы.** Программа рассчитана на 1 год обучения. Общее количество учебных часов, запланированных на весь период обучения, необходимых для освоения программы составляет 144 часа.

**Режим занятий.** Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа. Продолжительность одного занятия 45 минут, между ними 10-минутный перерыв.

**Цель**: содействие эстетическому развитию и художественному образованию детей в процессе создания мультипликационного фильма.

**Задачи:**

***Личностные:***

* анализировать и сопоставлять, обобщать, делать выводы, проявлять настойчивость в достижении цели.
* правильно взаимодействовать с партнерами по команде (терпимо, имея взаимовыручку и т.д.);
* выражать себя в различных доступных и наиболее привлекательных для ребенка видах творческой и игровой деятельности;
* содействовать воспитанию, аккуратности, интереса и уважения к труду.

***Метапредметные:***

* развивать творческие способности, воображение, внимание и память, логическое и креативное мышление;
* способствовать формированию умений создания самостоятельных творческих работ в сфере медийного информационного продукта;
* планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей;
* развивать творческие способности, воображение, внимание и память, логическое и креативное мышление;
* адекватно воспринимать предложения и оценку учителя, родителя и др. людей;
* контролировать и оценивать процесс и результат деятельности;
* договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности;
* формулировать собственное мнение и позицию.

***Предметные (образовательные):***

* обеспечить условия для того, чтоб ребёнок умел «оживлять» на экране самые различные предметы и пользоваться основными анимационными техниками;
* импровизировать;
* развивать навыки компьютерной грамотности;
* работать в группе, в коллективе;
* освоить специальную терминологию;
* выступать перед публикой, зрителями.
* знакомство с культурой республики Башкортостан; с календарными праздничными датами.

**Форма и режим занятий**

Возможные формы организации деятельности учащихся на занятии:

- индивидуальная;

- групповая;

- фронтальная;

- индивидуально-групповая;

- работа по подгруппам.

**Способы определения результативности:**

Результативность определяется:

1. Просмотром промежуточных и конечных мультипликаций.

2. Демонстрацией конечного информационного продукта и его анализа.

3. Участие в конкурсах различного уровня.

**Формы контроля реализации программного материала (диагностика знаний):**

- первичная аттестация;

- промежуточная аттестация;

- итоговая аттестация.

**Формы подведения итогов реализации программы:**

- участие в конкурсах и анимационных фестивалях;

- тестирование;

- защита проекта.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мультипликация» ежегодно обновляется в связи с развитием науки, техники, социальной сферы и изменениями в законодательных актах системы образования.

**II. УЧЕБНЫЙ ПЛАН.**

ПЕРВЫЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№**  **п/п** | **Тема занятия** | **Количество часов** | | | **Формы**  **контроля** |
| **Теория** | **Практика** | **Всего** |
| 1 | Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности. | 1 | 1 | 2 | Опрос |
| 2 | Знакомство с анимацией, просмотр роликов, движение простейших фигур из пластилина. | 2 | 8 | 10 | Викторина |
| 3 | Анимационные фокусы. Примеры постановок. | 1 | 5 | 6 | Тестирование |
| 4 | Проверка знаний, умений и навыков по анимационным фокусам. | 1 | 1 | 2 | Опрос |
| 5 | Живая линия (графика). | 1 | 3 | 4 | Конкурс |
| 6 | Волшебные пиксели. | 1 | 3 | 4 | Конкурс |
| 7 | Игра «Кто прячется в комке пластилина?». | 1 | 1 | 2 | Игра |
| 8 | Работа над сценарием и эскизами героев. Создание раскадровки. (Рыбный мир). | 2 | 2 | 4 | Опрос |
| 9 | Распределение ролей, прорисовка декораций и персонажей. | 1 | 3 | 4 | Игра |
| 10 | Обсуждение материалов для создания фона и героев | 2 | 2 | 4 | Опрос |
| 11 | Моделирование героев мультипликации. | - | 2 | 2 | Выставка |
| 12 | Работа со светом, композицией кадра. Создание анимации 2D. | 1 | 3 | 4 | Тестирование |
| 13 | Выбор звука для будущего мультфильма. | 1 | 1 | 2 | Опрос |
| 14 | Обзор программы на компьютере, работа с фотографиями. | 1 | 1 | 2 | Опрос |
| 15 | Получение готовой мультипликации. Наложение звука. | - | 2 | 2 | Опрос |
| 16 | Проверка знаний, умений и навыков по созданию анимации 2D. | 1 | 1 | 2 | Игра |
| 17 | Создание мультипликаций из собственных игрушек и других материалов. | - | 6 | 6 | Тестирование |
| 18 | Самостоятельная разработка собственных небольших сюжетов и персонажей. | 1 | 3 | 4 | Опрос |
| 19 | Самостоятельное создание фона для собственных мультипликаций. | 1 | 1 | 2 | Опрос |
| 20 | Совместная работа над раскадровкой каждого сюжета. | 1 | 1 | 2 | Викторина |
| 21 | Проверка знаний, умений и навыков по раскадровке. | - | 2 | 2 | Опрос |
| 22 | Совместная съемка собственных анимаций 2D. | - | 20 | 20 | Опрос |
| 23 | Работа над сценарием социального ролика. Создание раскадровки. | 2 | 2 | 4 | Опрос |
| 24 | Распределение ролей, создание героев каждого ребенка. | 1 | 3 | 4 | Игра |
| 25 | Работа над декорациями будущего ролика. | - | 2 | 2 | Тестирование |
| 26 | Работа со светом, композицией кадра. Создание анимации 3D. | - | 6 | 6 | Викторина |
| 27 | Работа с фотографиями, получение готовой мультипликации на социальную тему. | - | 4 | 4 | Конкурс |
| 28 | Проверка знаний, умений и навыков по анимации 3D. | 1 | 3 | 4 | Опрос |
| 29 | Создание сложных анимаций с помощью всех возможных материалов. | 4 | 23 | 27 | Тестирование |
| 30 | Итоговое занятие. | 1 | - | 1 | Защита проекта |
|  | **Всего часов** | **29** | **115** | **144** |  |

Таблица 1

**III. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ.**

ПЕРВЫЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ.

**Раздел 1. Вводное занятие**

**Теория:** Беседа о мультипликации. Правила техники безопасности, правила поведения в ЦТТД и Ю. Игры на знакомство.

**Практика:**Просмотр отрывка из мультфильма Брэк.

**Раздел 2. Знакомство с анимацией, просмотр роликов, движение простейших фигур из пластилина**

**Теория:**Знакомство детей с историей движущегося изображения в искусстве. Первые анимационные опыты в Европе ХIХ века. Развитие анимации в России.

**Практика:** Просмотр коротких роликов. Работа с пластилином. Съемка перехода одной фигуры в другую. Создание анимации в компьютере.

**Раздел 3. Анимационные фокусы. Примеры постановок**

**Теория:** Знакомство с понятием «аттракцион» в экранных искусствах. Чем трюковые съемки и аттракционы в кино и на видео отличаются от анимационных.

**Практика:** Творческие упражнения. Примеры постановок. Просмотр информационных материалов.

**Раздел 4. Проверка знаний, умений и навыков по анимационным фокусам**

**Теория:**  Разбор ошибок и их решение

**Практика:**Свои примеры анимационных фокусов

**Раздел 5. Живая линия (графика)**

**Теория:**  Понятие о разнообразии выразительных характеристик линии и точки. Характеристика карандашей, угля, мелков, фломастеров и т.п. Виды линий в природе и технике.

**Практика:**Рисование линий, съемка, создание короткой анимации на компьютере.

**Раздел 6. Волшебные пиксели**

**Теория:** Знакомство с особенностями движения на экране персонажей, состоящих из мелких фрагментов.

**Практика:** Создание изображений из кусочков изорванной бумаги, мозаики, крупы и др. Фотографирование. Их «оживление» на компьютере.

**Раздел 7. Игра «Кто прячется в комке пластилина?»**

**Теория:** Объяснение правил игры

**Практика:** Работа в парах: один придумывает персонажа, другой вылепливает его из одноцветного кусочка пластилина. После этого все дети угадывают, кто кого слепил.

**Раздел 8. Работа над сценариями и эскизами героев. Создание раскадровки (Рыбный мир)**

**Теория:** Разбор понятия сценария и эскиза. Подготовка сюжета.

**Практика:** Просмотр роликов. Объяснение понятия раскадровки с помощью упражнений с детьми.

**Раздел 9. Распределение ролей, прорисовка декораций и персонажей**

**Теория:** Распределение ролей, обсуждение характеров персонажей, их движений

**Практика:** Рисование будущих декораций. Работа с бумагой, красками, фломастерами и др.

**Раздел 10. Обсуждение материалов для создания фона и героев**

**Теория:** Обсуждаются различные способы создания фона для будущей мультипликации.

**Практика:** Дети фантазируют, предлагают свои материалы, приносят их, учатся работать с различными материалами.

**Раздел 11. Моделирование героев мультипликации**

**Практика:** Дети лепят объемные фигуры, намазывают пластилин на картон, проволоку, веточки и др.

**Раздел 12. Работа со светом, композицией кадра. Создание анимации 2D**

**Теория:** Понятия кадр и режиссёр. Объяснение смысла правильного выбора положения камеры и света.

**Практика:** Постановка героев, камеры, лампы. Создание анимации 2D.

**Раздел 13. Выбор звука для будущей мультипликации**

**Теория:** Обсуждение, голосование за подобранные звуки.

**Практика:** Прослушивание звуков (музыка, звуки природы, речь). Просмотр примеров удачных роликов.

**Раздел 14. Обзор программы на компьютере, работа с фотографиями**

**Теория:** Описание работы в специальной программы для монтажа Windows Movie Maker.

**Практика:** Скидывание фотографий на компьютер. Работа в программе.

**Раздел 15. Получение готовой мультипликации. Наложение звука**

**Практика:** Работа в программе, разбор возможностей программы. Просмотр готовой работы.

**Раздел 16. Проверка знаний, умений и навыков по созданию анимации 2D**

**Теория:** Обсуждение ошибок при создании анимации 2D

**Практика:** Ответы на тесты в игровой форме

**Раздел 17. Создание мультипликаций из собственных игрушек и других материалов Практика:** Дети приносят свои любимые игрушки, придумывают сюжеты для мультипликаций, рисуют фон, «оживляют» игрушки

**Раздел 18. Самостоятельная разработка собственных небольших сюжетов и персонажей**

**Теория:** Объяснение принципа создания собственных сюжетов и персонажей.

**Практика:** Прорисовка эскизов будущих персонажей, их создание с помощью различных материалов.

**Раздел 19. Самостоятельное создание фона для собственных мультипликаций**

**Теория:** Обсуждение способа создания фона

**Практика:** Создание фона с помощью бумаги, фломастеров, краски и других материалов

**Раздел 20. Совместная работа над раскадровкой каждого сюжета**

**Теория:** Объяснения принципа раскадровки сюжета.

**Практика:** Отрисовка кадров на бумаге.

**Раздел 21. Проверка знаний, умений и навыков по раскадровке**

**Практика:** Рисование кадров предложенных сюжетов

**Раздел 22. Создание собственных анимаций 2D**

**Практика:** Распределение ролей. Постановка героев, камеры, лампы. Работа с фотоаппаратом. Работа в программе. Создание всех анимации 2D. Просмотр готовых мультипликаций. Работа над ошибками.

**Раздел 23. Работа над сценарием социального ролика. Создание раскадровки**

**Теория:** Обсуждение сценария сюжета на социальную тему

**Практика:** Отрисовка кадров на бумаге.

**Раздел 24. Распределение ролей, создание героев каждого ребенка**

**Теория:** Обсуждение ролей, характеров и образов будущих героев

**Практика:** Моделирование персонажей с помощью пластилина и других материалов

**Раздел 25. Работа над декорациями будущего ролика**

**Практика.** Создание эскиза, декорации из любых материалов

**Раздел 26. Работа со светом, композицией кадра. Создание анимации 3D**

**Практика:** Постановка персонажей по местам, регулирование света. Создание анимации 3D.

**Раздел 27. Работа с фотографиями, получение готовых мультипликаций детей**

**Практика:** Скидывание фотографий на компьютер, работа в программе Windows Movie Maker. Просмотр готовой мультипликации.

**Раздел 28. Проверка знаний, умений и навыков по анимации 3D**

**Теория:** Обсуждение возникших проблем, работа над ошибками

**Практика:** Ответы на тесты в форме игры.

**Раздел 29. Создание сложных анимаций с помощью всех возможных материалов**

**Теория:** Обсуждение сюжетов, раскадровок, персонажей, декораций

**Практика:** Прорисовка персонажей и их моделирование. Работа с кадрами, создание фона, распределение ролей. Работа с фотоаппаратом. Озвучка мультипликаций. Работа в программе. Создание сложных анимаций со сменой положения камеры.

**Раздел 30. Заключительное занятие.**

**Теория:** Подведение итогов работы за год, поощрение наиболее отличившихся, обсуждение планов на летний период и следующий учебный год.

**Планируемые результаты** освоения программы**:**

В результате освоения программного материала обучающиеся

**Будут знать**:

- структуру работы мультипликаторов;

- значение понятий: живопись, графика, пейзаж;

- различные виды декоративного творчества в анимации (лепка);

- этапы создания анимационного фильма;

- техническое оснащение, необходимое для создания анимации;

- особенности материалов техники анимационной деятельности.

**Будут уметь**:

- создавать коллективный литературный сценарий;

- создавать экспликацию (раскадровку) мультфильма;

- создавать персонажей для мультфильма, используя разнообразные

художественные материалы;

- создавать персонажей для мультфильма в различных анимационных техниках;

- подбирать музыкальное и звуковое сопровождение;

- пользоваться инструментами и графическими материалами (карандашами, гуашью, акварелью, тушью, кистью, палитрой, белой и цветной бумагой; перьями и

палочками);

- передавать движения фигур человека и животных;

- проявлять творчество в создании своей работы.

Диагностический материал первого года обучения **(приложение 1)**

**IV. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ.**

Форма организации деятельности – студия. Профиль деятельности студии принадлежит к визуальному творчеству, как средству передачи информации (экранные технологии). Все это с одной стороны, предполагает самые прямые связи творческого процесса с реальной живой действительностью, а с другой предоставляет неисчерпаемые возможности для развития наблюдательности, для творческого осмысления жизненного материала.

Организация деятельности студии предполагает и основывается на работе в команде. За время обучения все учащиеся объединения попробуют себя в различных творческих ситуациях.

Кроме групповой работы, применяется и индивидуальная работа. Индивидуальное освоение ключевых способов деятельности происходит на основе системы заданий и алгоритмических предписаний. Большинство заданий выполняется с помощью персонального компьютера и необходимых программных средств. В задачи педагога входит создание условий для реализации ведущей подростковой деятельности - авторского действия, выраженного в проектных формах работы. Выполнение проектов завершается публичной защитой результатов и рефлексией.

Основной тип занятий — практикум. Единицей учебного процесса является блок занятий.

Для реализации программы используются разнообразные формы и методы проведения занятий:

• лекции с проблемным изложением, эвристические беседы, из которых дети узнают много новой информации;

• творческие мастерские, работа в съемочных группах для закрепления теоретических знаний и осуществления собственных идей;

• тренинги, игры;

• тематические видеопробы, которые способствуют анализу теоретической работы;

• защита проектов, резюмирующих работу и одновременно привлекающими внимание потенциальных студийцев.

• рефлексивные часы проблемного разбора самого удачного/неудачного ролика месяца.

Программно-методическое и информационное обеспечение направлено на грамотное и увлекательное проведение занятий.

Разнообразные занятия дают возможность детям проявить свою индивидуальность, самостоятельность, способствуют гармоничному и духовному развитию личности.

Во время обучения происходит знакомство с теоретическими основами мультипликации. Особое внимание следует уделять развитию способности слушать, исполнять, демонстрировать. На занятиях необходимо предлагать задания, активизирующие творческую активность.

**Методы воспитания:** убеждение, поощрение, упражнение, мотивация. **Педагогические технологии**: группового обучения, игровые, коллективной творческой деятельности, проектного обучения, здоровьесберегающие.

*Игровые технологии* – это игры, способствующие развитию качеств, присущих творческой личности*.* Эмоциональность, память, наблюдательность, любознательность, чувство юмора, развиваются через коллективные игры, которые сплачивают группу, поднимают настроение, активизируют детей.

*Технология коллективной творческой деятельности* - организуется совместная деятельность детей и педагога, вместе продумываются все этапы и тонкости изготовления задуманного изделия. Коллективная работа способствует разностороннему развитию учащихся, формирует нравственные качества детей. Дружно творить – вот что помогает детям получать для себя знания и умения, чувствовать при этом себя единым целым с коллективом.   
 При выполнении коллективных заданий, на учащегося возлагается большая ответственность, от качества их работы, зависит результат коллективной работы. Коллективное исполнение работ – это наиболее эффективная форма организация труда, так как при наименьших затратах сил и времени удается выполнить трудоемкую работу. Такая форма работы способствует сплочению коллектива, а возможность соревнования между индивидуальными исполнителями позволяет ускорить работу и улучшить ее качество. Коллективное выполнение заданий содействует воспитанию общительности и дружеских взаимоотношений в коллективе.

*Технология проектного обучения* - ребята учатся создавать дизайн-проекты по решению доступных им проблем и умело защищать их перед другими. Поощряется смелость в поисках новых форм, проявление фантазии, воображения.

*Здоровьесберегающие технологии.* Важное значение в проведении занятий имеет организация динамических пауз. Введение этих упражнений в процесс занятия обеспечивает своевременное снятие физической усталости и оживление работоспособности детей. Количество таких пауз (физкультминутки) в течение занятия зависит от возраста детей, от сложности изучаемого материала, от состояния работоспособности. Занятия строятся с учетом индивидуальных и возрастных особенностей, степени подготовленности, имеющихся знаний и навыков.

**Формы организации учебного занятия:** беседа, защита проектов, мастер-класс, практическое занятие, представление, турнир, фестиваль, экскурсия, ярмарка.

**Учебное занятие** состоит из нескольких обязательных структурных элементов:   
- приветствие: организация рабочего места, проверка отсутствующих, настрой на работу;  
- сообщение новых знаний или постановка проблемы: сообщается тема занятия, цель и задачи;

- практическая работа: вводный инструктаж, этапы изготовления работы, текущий инструктаж, во время практической работы физкультминутка;

- подведение итогов: просмотр и анализ работ, рефлексия, задание на дом (при необходимости)

**Программа построена на принципах:**

Доступности – при изложении материала учитываются возрастные особенности детей, один и тот же материал по-разному преподаётся, в зависимости от возраста и субъективного опыта детей. Материал располагается от простого к сложному. При необходимости допускается повторение части материала через некоторое время.

Наглядности – человек получает через органы зрения почти в 5 раз больнее информации, чем через слух, поэтому на занятиях используются как наглядные материалы, так и обучающие программы.

Сознательности и активности – для активизации деятельности детей используются такие формы обучения, как занятия-игры, конкурсы, совместные обсуждения поставленных вопросов и дни свободного творчества.

**Обеспечение программы методическими видами продукции:** разработка игр, беседы, конкурсы, экскурсии, обсуждение, опрос, наблюдения, обзор и анализ материалов.

Для успешной реализации программы применяются словесные методы (рассказ, беседа, обсуждение, объяснение), иллюстративно-демонстрационные (иллюстрации, фотографии, просмотр произведений изобразительного и прикладного искусства), эмоциональные методы (поощрение, познавательная игра), социальные методы (развитие желания быть полезным, создание ситуации взаимопомощи, заинтересованность в результатах), практические (упражнение, познавательные игры). Используется дидактический материал: шаблоны, карточки с заданиями, готовые изделия, плакаты с этапами работы. Содержание программы предусматривает использование самых разнообразных форм работы с обучающимися, позволяющих им максимально проявить свою активность и изобретательность, творческий потенциал, выполнять воспитательные задачи по формированию личности, развивать эмоциональное восприятие. В начале занятий дается обоснование изучаемого материала, отмечается актуальность, тематически разъясняется для чего это необходимо. Детям объясняется структура и функции системы, которую предстоит изучить.

**Материально-техническое обеспечение**

***Помещение*** для проведения занятий должно отвечать санитарным нормам проектирования промышленных предприятий, строительным нормам и правилам; объем помещения на каждого учащегося должен составлять не менее 15 куб. м., а площадь не менее 4,5 при высоте потолка не менее 3м; освещенность горизонтальных поверхностей на уровне 0,8 м от пола должна быть при лампах – не менее 400 ЛК; при люминисцентных лампах накаливания – 200 ЛК. Вентиляция должна быть естественной и обеспечивать воздухообмен, температуру и состояние воздушной среды, предусмотренные санитарными нормами.   
 ***Оборудование:***- парты и стулья в соответствии с СанПиНом;

- наглядные пособия и материалы; шкафы для их хранения;

- компьютер;

· доска;

· стол для педагога;

· раздаточный материал;

· Постоянный доступ в интернет;

- Цифровой фотоаппарат;

- Лампа.

**Требования безопасного труда**

С первого занятия педагог должен познакомить учащихся с правилами техники безопасности в кабинете.

Материально - техническое и информационное оснащение образовательного процесса должно обеспечивать возможность:

- реализации индивидуальных образовательных планов детей, осуществление их самостоятельной образовательной деятельности;

- получение информации различными способами;

- создание материальных объектов;

- обработки материалов с использованием инструментов;

- проектирования, конструирования и организации своей индивидуальной и групповой деятельности с использованием ИКТ;

- проведения массовых мероприятий.

**Кадровое обеспечение программы.**

Тагирова Айгуль Радиковна педагог дополнительного образования с педагогическим стажем 1 год. Осуществляет дополнительное образование обучающихся в соответствии с образовательной программой. Имеет высшее педагогическое образование. Регулярно повышает свою квалификацию на курсах для работников образования.

*Диагностический инструментарий, применяемый для определения уровня обученности уровня воспитанности обучающихся.*

Система оценки «внешнего» результата образовательной деятельности.

Критерии и показатели уровня освоения детьми содержания дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Критерии** | **Показатели** | **Индикаторы** | **Баллы** | **Методы диагностики** |
| **Теоретическая подготовка** | | | | |
| Уровень теоретических знаний по основным разделам УТП программы | Соответствие теоретических знаний программным требованиям | - не усвоил теоретическое содержание программы | 0 | Наблюдение, тестирование,  конкурс, викторина |
| - овладел менее чем 0,5 объема знаний, предусмотренных программой | 1 |
| - объем усвоенных знаний составляет более 0,5 | 2 |
| - освоил весь объем знаний, предусмотренных программой за конкретный период | 3 |
| Уровень владения специальной терминологией | Осмысленность и правильность использования специальной терминологии | - не употребляет специальные термины | 0 | Наблюдение,  собеседование,  викторина, тест  конкурс |
| - знает отдельные специальные термины, но избегает их употреблять | 1 |
| - сочетает специальную терминологию с бытовой | 2 |
| - специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием | 3 |
| **Практическая подготовка** | | | | |
| Уровень умений и навыков,предусмотрен-ных программой (по разделам УТП) | Соответствие практических умений и навыков программным требованиям | - не овладел умениями и навыками | 0 | Наблюдение, контрольное задание |
| - овладел менее чем 0,5 предусмотренных умений и навыков | 1 |
| - объем усвоенных умений и навыков составляет более 0,5 | 2 |
| - овладел практически всеми умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период | 3 |
| Уровень владения специальным оборудованием и оснащением | Отсутствие затруднений в использовании специального оборудования и оснащения | - не пользуется специальными приборами и инструментами | 0 | Наблюдение, контрольное задание |
| - испытывает серьезные затруднения при работе с оборудованием | 1 |
| - работает с оборудованием с помощью педагога | 2 |
| - работает с оборудованием самостоятельно, не испытывает особых трудностей | 3 |
| Уровень креативности | Наличие творческого подхода при выполнении практических заданий | - начальный (элементарный) уровень развития креативности – ребенок в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания педагога | 0 | Наблюдение, контрольное задание |
| - репродуктивный уровень – в основном, выполняет задания на основе образца | 1 |
| - творческий уровень (I) – видит необходимость принятия творческих решений, выполняет практические задания с элементами творчества с помощью педагога | 2 |
| - творческий уровень(II) – выполняет практические задания с элементами творчества самостоятельно | 3 |

Система оценки «внутреннего» результата образовательной деятельности.

Критерии и показатели оценки динамики личностного роста обучающихся.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Качества личности | Степень проявления | | | |
| Ярко проявляются  3 балла | Проявляются  2 балла | Слабо проявляются  1 балл | Не проявляются  0 баллов |
| 1.Активность, организатор -ские способности | Активен, проявляет устойчивый познавательный интерес, целеустремлен, трудолюбив и прилежен, добивается высоких результатов, инициативен, организует деятельность других. | Активен, проявляет устойчивый познаватель-ный интерес, трудолюбив, добивается хороших результатов. | Малоактивен, наблюдает за деятельностью других,забывает выполнить задание.  Результатив -ность низкая. | Пропускает занятия, мешает другим. |
| 2.Коммуни -кативные умения, коллективизм | Легко вступает и поддерживает контакты, разрешает конфликты конструктивным способом, дружелюбен со всеми, инициативен, по собственному желанию и, как правило, успешно выступает перед аудиторией | Вступает и поддерживает контакты, не вступает в конфликты, дружелюбен со всеми, по инициативе руководителя или группы выступает перед аудиторией | Поддерживает контакты избирательно, чаще работает индивидуально, публично не выступает. | Замкнут, общение затруднено, адаптируется в коллективе с трудом, является инициатором конфликтов. |
| 3.Ответствен-  ность, самостоя -тельность, дисциплини -рованность | Выполняет поручения охотно, ответственно, часто по собственному желанию, может привлечь других. Всегда дисциплинирован,соблюдает правила поведения,требует соблюдения правил другими. | Выполняет поручения охотно, ответственно. Хорошо ведет себя независимо от наличия или отсутствия контроля, но не требует этого от других. | Неохотно выполняет поручения. Начинает работу, но часто не доводит ее до конца. Справляется с поручениями и соблюдает правила поведения только при наличии контроля и требовательности педагога или товарищей. | Уклоняется от поручений, выпоняет поручения недобросовестно. Часто не дисциплинирован, нарушает правила поведения, не всегда реагирует на воспитательные воздействия. |
| 4.Нравствен -ность, гуманность | Доброжелателен, правдив, верен своему слову, вежлив, заботится об окружающих, пресекает грубость, недобрые отношения к людям. | Доброжела -телен, правдив, верен своему слову, вежлив, заботится об окружающих, но не требует этих качеств от других. | Помогает другим по поручению преподавателя, не всегда выполняет обещания, в присутствии старших чаще скромен, со сверстниками бывает груб. | Недоброжела -телен, груб, пренебрежи -телен,высокомерен с товарищами и старшими, часто говорит неправду,неискренен. |
| 5.Креатив -ность, склонность к исследова -тельской и проектной деятельности | Имеет высокий творческий потенциал. Самостоятельно выполняет исследовательские, проектные разработки. Является автором проекта, может создать творческую команду и организовать ее деятельность. Находит нестандартные решения, новые способы выполнения заданий. | Выполняет исследова -тельские, проектные работы, может разработать свой проект с помощью преподавателя. Способен принимать творческие решения, но, в основном, использует традиционные способы решения. | Может работать в творческой группе при постоянной поддержке и контроле. Способен принимать творческие решения, но, в основном, использует традиционные способы решения. | В творческую деятельность не вступает. Уровень выполнения заданий, как правило, репродуктивный. |

**V.СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ**

**Нормативно-правовые документы:**

1. Конституция Российской Федерации.
2. Конвенция ООН о правах ребенка.
3. Федеральный закон Российской Федерации от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
4. Закон Республики Башкортостан «Об образовании в Республике Башкортостан».
5. Концепция развития дополнительного образования детей (Утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 04.09.2014 г. №1726-р).
6. Приказ МОиН РФ от 9.11.2018 г. № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
7. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы).Письмо Министерства образования и науки РФ от 18 ноября 2015 г. п 09-3242.
8. Федеральный закон от 24.07.1998 г. №124-ФЗ (ред.от 28.12.2016г.) «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации».
9. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 4.07.2014 г. №41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей».
10. Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 г.«О направлении Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые)». Методические рекомендации разработаны Министерством образования и науки РФ совместно с ГАОУ ВО «Московский государственный педагогический университет», ФГАУ «Федеральный институт развития образования», Автономная некоммерческая организация дополнительного профессионального образования «Открытое образование».
11. Письмо Минобрнауки России от 11.12.2006 г. № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей».
12. Целевая программа «Развитие образования Республики Башкортостан на 2018-2022гг».
13. Комплексная программа развития МБУ ДО ЦТТДиЮ на 2018-2020г.г.
14. Устав МБУ ДО ЦТТДиЮ «Технопарк».

**Основная литература.**

**1.** Амонашвили Ш.А. Здравствуйте, дети! – М.: Просвещение, 1983.

2. Красный, Ю.Е. «Первые встречи с искусством», (в соавторстве с А.Артболевской, В.Левиным и Л.Курдюковой). – М, «Искусство в школе», 1995.

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

4. А. А. Мелик-Пашаев, 3. Н. Новлянская. Художник в каждом ребенке.– М.: Просвещение, 2008.

**Дополнительная литература.**

1. А. А. Мелик-Пашаев, 3. Н. Новлянская. Ступеньки к творчеству.– М.: Издательство: Бином. Лаборатория знаний, 2012.

2. Джанни Родари. Грамматика фантазии, (перевод с итальянского Ю.А.Добровольской). – М.: «Прогресс», 1978.

3. Красный, Ю.Е. «Азбука чувств». – Киев, «Освіта», 1993.

4. Е. Г. Макарова. Как вылепить отфыркивание. В 3 т. Т.1. Освободите слона. – М.: Самокат, 2011.

**Электронные ресурсы.**

1. http://fb.ru/article/322268/raskadrovka---eto-chto-takoe-kak-delat-raskadrovku

2. http://toontema.ru/blog/plasti-animation/

3. http://salenn.ru/novosti-i-obzory/obzory/plastilinovaya-realnost-ili-kak-sozdayutsya-multfilmy-id58539c3aec4c51a5628b4568