

**Содержание**

[1. Комплекс основных характеристик программы 3](#_Toc115363892)

[1.1. Пояснительная записка](#_Toc115363893) 3

[1.2. Цель и задачи программы 6](#_Toc115363894)

[1.3. Планируемые результаты освоения программы 9](#_Toc115363895)

[1.4. Учебный план 10](#_Toc115363896)

[1.5. Содержание учебного плана 12](#_Toc115363897)

[2. Комплекс организационно-педагогических условий 17](#_Toc115363898)

[2.1. Календарный учебный график 17](#_Toc115363899)

[2.2. Формы аттестации/контроля 29](#_Toc115363900)

[2.3. Оценочные материалы 30](#_Toc115363901)

[2.4. Методическое обеспечение программы](#_Toc115363902) 40

[2.5. Условия реализации программы 42](#_Toc115363903)

[2.6. Воспитательный компонент 45](#_Toc115363904)

[3. Список литературы 49](#_Toc115363905)

# КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

## **Пояснительная записка**

**Нормативно-правовое обеспечение программы:**

Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (ст. 2, ст. 15, ст.16, ст.17, ст.75, ст. 79);

Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей и признании утратившим силу Распоряжения Правительства РФ от 04.09.2014 № 1726-р» (вместе с «Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года»);

Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ»;

Постановление главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

Локальные акты ОО (Устав, Положение о проектировании ДООП в образовательной организации, Положение о проведение промежуточной аттестации обучающихся и аттестации по итогам реализации ДООП).

***Нормативные документы, регулирующие использование электронного обучения и дистанционных технологий:***

Приказ Министерства образования и науки РФ от 23.08.2017 года № 816 «Порядок применения организациями, осуществляющих образовательную деятельность электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;

Письмо Министерства образования и науки Ульяновской области от 21.04.2020 № 2822 Методические рекомендации «О реализации дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий».

Методические рекомендации от 20.03.2020 № б/н по реализации образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования, образовательных программ среднего профессионального образования и дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

Положение об организации образовательного процесса с использованием электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

**Уровень освоения программы**: стартовый

**Направленность (профиль):** техническая

**Актуальность программы:** обусловлена ее технической значимостью. Обучающиеся приобретают опыт работы с информационными объектами. Получение базовых знаний и навыков в области создания мультипликации научит планировать процесс создания мультфильма, креативно мыслить, работать в коллективе. Работа с 3D графикой – одно из самых популярных направлений использования персонального компьютера, причем занимаются этой работой профессиональные мульипликаторы, художники и дизайнеры.

Раннее приобщение ребенка к применению компьютерных технологий, используемых при создании мультфильма, имеет ряд положительных сторон, как в плане развития его личности, так и для обучения в школе, в дальнейшей профессиональной подготовке, облегчая социализацию ребенка, вхождение его в информационное общество.

**Отличительной особенностью программы**: Процесс создания творческих работ воспитывает у обучающихся усидчивость и развивает их творческий поиск. Учит детей обсуждать проекты, работать в коллективе (прислушиваться к мнению товарищей, отстаивать свое мнение), учит находить и использовать в своей работе необходимую информацию. Мультипликация – это групповой творческий процесс. В ходе работы происходит распределение функций и ролей между участниками в соответствии с теми работами, которые необходимо выполнить, а именно: написание текста сценария, выбор музыки, озвучивание. Качественная подготовка литературно–художественной части является залогом успешности будущей работы, поэтому при планировании данной деятельности выделено достаточно времени на разработку предварительного сценария и подготовку художественного оформления. Завершается данная работа просмотром и обсуждением готовых результатов, что является необходимым шагом к созданию новых работ. Программа позволяет осуществить проектный подход к занятиям. Творчество детей проявляется в создании своего персонаж, поэтому работы каждого ребенка уникальны и неповторимы. Такие занятия создают условия для самостоятельной творческой деятельности.

**Новизна программы** заключается в приоритетном внимании к технической составляющей создания анимационных фильмов на основе использования 3d-моделирование в blender, в возможности увидеть использование мультимедийного оборудования для решения разнообразных творческих задач, реализации своих творческих способностей и творческого потенциала. Также в процессе реализации программы большое внимание уделяется художественной составляющей анимации, способствующей развитию креативности, коммуникации, ценностно-смысловых установок детей. Обучающиеся соприкоснутся со многими профессиями фото и киноиндустрии, анимации и мультипликации, области искусства, дизайна, рекламы и полиграфии. Программа предусматривает усвоение теоретических знаний и формирование деятельностно-практического опыта технической направленности.

**Адресат программы****:**

Программа адресована детям 12-17 лет.

**Наполняемость группы**: 12 человек

**Объем программы:** общее количество часов – 72:

**Срок освоения программы**: 4 месяца

**Форма обучения**: очная, возможно применение дистанционных технологий.

 **Режим занятий:**

2 раза в неделю по 2 академических часа (40 минут), 4 часа в неделю, 72 часа в год;

Между учебными занятиями предусмотрен перерыв 10 минут. Продолжительность одного академического часа – 40 минут, при электронном обучении или обучении с применением дистанционных технологий – 30 минут.

**Особенности организации образовательного процесса:**

Форма организации образовательной деятельности - групповая. Для наиболее успешного выполнения поставленных учебно-воспитательных задач программой предусмотрено проведение теоретических и практических занятий. Теоретическая часть занятий проводится в форме бесед, круглых столов, мультимедийных занятий с просмотром иллюстративного материала и мультипликационных фильмов. Основная форма работы – практические занятия. Также в процессе обучения воспитанники увидят множество увлекательных отечественных и зарубежных мультфильмов, познакомятся с историей и этапами развития данного вида творчества. Основная форма проведения занятий – групповая. Общение ребят друг с другом под руководством взрослого дает возможность для коллективной деятельности, в результате чего повышается интерес к творчеству. Использование такого приема, как отчет о проделанной работе с воспитанниками, предварительное устное планирование, работа по технологическому пошаговому плану способствует развитию речи, навыков планирования своей работы, умения последовательно выполнять работу. В качестве подведения итогов у воспитанников выбрана презентация готового мультфильма не случайно. Проведение презентаций очень полезный навык, ребенок учится защищать свой проект, свою идею, развивает умение выступать перед аудиторией, приобретает уверенность в себе. Во взрослой жизни выпускнику придется часто презентовать себя и свою работу, эти навыки необходимы для достижения успеха.

**Цель и задачи программы**

**Цель программы:** создать условия для приобретения обучающимися навыков работы с программными инструментами и передовыми техническими средствами для создания анимационных фильмов.

**Задачи программы**

Образовательные:

познакомить обучающихся с классическими и современными шедеврами анимации, дать представление об ее истории;

познакомить с технологиями создания мультипликационного фильма;

изучить основы создания детской анимации, специальную терминологию;

обучатить компьютерным технологиям как основе научно-технического прогресса в мультипликации;

формировать навыки моделирования через создание виртуальных объектов в предложенной среде конструирования, планированию общей работы, разработке и изготовлению персонажей;

применить полученные знания при создании собственного мультипликационного фильма;

формировать навыки самостоятельной исследовательской деятельности

Развивающие:

способствовать выявлению и развитию творческих способностей, образного мышления, моторики, художественного вкуса;

развивать детское экспериментирование, поощряя действия по преобразованию объектов;

развивать интерес к совместной со сверстниками и взрослыми деятельности;

развивать речь, воображение, абстрактное и творческое мышление, актерских способностей посредством создания визуальных образов мультипликации;

развивать навыки проектно-исследовательской деятельности;

способствовать развитию мотивации к исследовательской и проектной деятельности;

способствовать формированию коммуникативных компетенций, навыков конструктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми.

Воспитательные:

способствовать формированию личности, разделяющей традиционные российские духовные ценности;

воспитывать в детях уважение друг к другу, к общему делу;

воспитывать умение доводить начатое дело до конца;

поддерживать стремление детей к отражению своих представлений посредством анимационной деятельности;

способствовать формированию устойчивого интереса к анимационному творчеству, в том числе для выбора будущей професси.

## **Планируемые результаты освоения программы**

**Образовательные результаты:**

***Предметные***

знают правила техники безопасности, требования к организации рабочего места;

понимают особенности мультипликационной анимации и особенности работы на всех этапах создания анимационного мультфильма;

способны на каждом этапе расширять круг задач на основе использования полученной в ходе обучения информации и навыков;

умеют применять на практике инструменты, материалы и приспособления для создания анимационных мультфильмов;

умеют использовать терминологию моделирования;

умеют работать в среде графических 3D редакторов;

умеют создавать новые примитивные модели из имеющихся заготовок путем разгруппировки-группировки частей моделей и их модификации;

умеют самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;

умеют создавать, применять и преобразовывать графические объекты для решения учебных и творческих задач;

создают мультфильмы и защищают творческие проекты.

***Метапредметные***

умеют осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий с использованием учебной литературы;

освоили навыки неписьменного повествования языком компьютерной анимации;

научились принимать и сохранять учебную задачу, планировать своё действие в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации в сотрудничестве с учителем;

вносят необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учёта характера сделанных ошибок;

научились договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов;

получили возможность научиться учитывать и координировать в сотрудничестве отличные от собственной позиции других людей.

***Личностные***

сформирована широкая мотивационная основа творческой деятельности, включающая социальные, учебно-познавательные и внешние мотивы;

сформирована ориентация на понимание причин успеха в создании мультфильма;

сформирован учебно-познавательный интерес к новому учебному материалу и способам решения новой частной задачи;

получена возможность для формирования выраженной устойчивой учебно-познавательной мотивации учения и адекватного понимания причин успешности/ неуспешности учебной деятельности.

## **Учебный план**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **N п/п** | **Название раздела, темы** | **Количество часов** | **Форма контроля** |
| **Всего** | **Теория** | **Практика** |
| **1.Модуль 1** |
| **1** | **Введение в Мультипликацию** | 4 | 2 | 2 | Тестовое задание |
| **2** | **Ключевые принципы работы в программе Blender** | 6 | 2 | 4 | Практическое задание |
| **3** | ***Изучение моделинга, работа с основными инструментами, мешами*** | 12 | 4 | 8 | Практическое задание |
|  | **Модификаторы и референс**  | 14 | 4 | 10 | Практическое задание |
| **2.Модуль 2** |
| **5** | **Материалы** | 8 | 2 | 6 | Практическое задание |
| **6** | **UV – развёртка**Изучение развёрткиПравильное наложение швовНаложение текстуры на объект | 12 | 4 | 8 | Практическое задание |
| **7** | **Различие лоу поли и мид поли на практике** | 6 | 2 | 4 | Практическое задание |
| **8** | **Повторение всего изученного, первый проект и его защита** | 10 | 2 | 8 | Защита проекта |
|  | **Итого** | 72 | 22 | 50 |  |

**СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА**

***Модуль 1***

1. ***Введение в Мультипликацию***

**Теория**.

Знакомство с российскими мультфильмами, мультфильмами студии Союзмультфильм, с известными мультипликаторами, профессиями в анимации, мультипликационными техниками.

**Практика**. Знакомство с презентацией программы «Мультипликация», коллективный просмотр и обсуждение мультфильмов.

**Форма контроля**. Тест

**Оборудование:** Ноутбуки, мышь компьютерная, программное обеспечение для 3D моделирования (Blender 3.0.+);

***2. Ключевые принципы работы в программе Blender***

**Теория**.

Средства управления и ориентирования в Blender, настройка. Интерфейс программы. Навигация в окне 3D-вида. Настройки Blender. Перемещение, вращение и масштаб.Объекты и данные Знакомство с основными хоткеями программы. Изучение методов выдавливания, вставки, масштабирования, поворота. Использование функций по осям. Добавление объектов.

**Практика**. Создание простых Low-Poly моделей.

**Форма контроля**. Мини выставка.

**Оборудование.** Ноутбуки, мышь компьютерная, программное обеспечение для 3D моделирования (Blender 3.0.+);

***3. Изучение блока моделинга, работа с основными инструментами, мешами.***

**Теория**. Изучение коллекций и слоёв, переименования объектов, области видимости объекта,работат с пропорциональным редактированием, измерение объекта, изучение структуры объекта.

**Практика.** Создание лоу поли модели.

**Форма контроля**. Практическая работа. Устный опрос.

**Оборудование:** Ноутбуки, мышь компьютерная, программное обеспечение для 3D моделирования (Blender 3.0.+);

***4.Модификаторы и референс.***

**Теория**. Изучение базовых модификаторов, добавление и настройка референса,быстрый способ сделать из референса простою модель.

**Практика.** Создание low-pole модели.

**Форма контроля**. Практическая работа. Устный опрос.

**Оборудование:** Ноутбуки, мышь компьютерная, программное обеспечение для 3D моделирования (Blender 3.0.+);

***Модуль 2***

***5.Материалы***

**Теория**. Изучение материалов, добавление цвета на объект, настройка цвета.

**Практика.** Видео мастер класс Союзмультфильм Создание полностью покрашенного loy-pole .

**Форма контроля**. Практическая работа. Устный опрос.

**Оборудование:** Ноутбуки, мышь компьютерная, программное обеспечение для 3D моделирования (Blender 3.0.+);

***6.UV-развёртка.***

**Теория**.Понятие развёртки, разбор развёртки на примере куба, наложение текстур на объект, теорию по шейдингу .

**Практика.** Видео мастер класс Союзмультфильм. Создание модели с использованием развёртки и наложение текстур.

**Форма контроля**. Практическая работа. Устный опрос.

**Оборудование:** Ноутбуки, мышь компьютерная, программное обеспечение для 3D моделирования (Blender 3.0.+);

***7. Различие Лоу, Мид и Хай поле моделей.***

**Теория**.Различие 3-х одинаковых моделей, как модификаторы влияют на количество трисов, изученине сетки в 3-х типах моделей.

**Практика.** Видео мастер класс Союзмультфильм. Переход из лоу поле модели в мид и в хай поле модели.

**Форма контроля**. Практическая работа,тест.

**Оборудование:** Ноутбуки, мышь компьютерная, программное обеспечение для 3D моделирования (Blender 3.0.+);

1. ***Проект и его защита.***

**Теория**.Повторение всего изученного.

**Практика**. Индивидуальный проект на основе мид поле модели с использованием базовых модификаторов, развёртки и наложении текстур.

**Форма контроля**. Защита проекта.

**Оборудование:** Ноутбуки, мышь компьютерная, программное обеспечение для 3D моделирования (Blender 3.0.+);

# 2 Комплекс организационно-педагогических условий

**2.1 Календарный учебный график 1 модуль – 36 часов**

**Место проведения:** ЦЦОД « IT-куб» (Заволжье)

**Время проведения занятий:**

**Изменения расписания занятий:**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№п/п** | **Тема занятия** | **Кол-во часов** | **Форма занятия** | **Форма контроля** | **Дата проведения занятия** | **Причина изменения даты** |
| **планируемая** | **фактическая** |
| **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** | **7** | **8** |
|  |
| 1 | **Введение в Мультипликацию**История мультипликации | 2 | Лекция (презентация) | Устный опрос |  |  |  |
| 2 | Виды мультипликацииПрофессии в мультипликации | 2 | Комбинированное занятие(консультация) | Устный опрос |  |  |  |
| 3 | История и предпосылки появления Blender.Понятие интерфейса моделирования. Настройка компонентов. Пояснение интерфейса программы. Основы добавления и перемещения объектов.  | 2 | Урок-игра(презентация) | Выставка  |  |  |  |
| 4 | Смотр и понятие простых алгоритмов создания модели.  | 2 | Комбинированное занятие (консультация) | Выставка  |  |  |  |
| 5 | Изучение базовых методов изменения объекта. (Scale). | 2 | Комбинированное занятие (консультация) | Практическая работа. |  |  |  |
| 6 | Изучение базовых методов изменения объекта. (Move). | 2 | Комбинированное занятие (консультация) | Практическая работа. |  |  |  |
| 7 | Изучение базовых методов изменения объекта. (Rotate). | 2 | Комбинированное занятие (мастер класс) | Практическая работа. |  |  |  |
| 8 | Изучение базовых методов изменения мэша объекта. (Extrude). | 2 | Комбинированное занятие (мастер класс) | Практическая работа. |  |  |  |
| 9 | Прапорциональное редактирование . | 2 | Комбинированное занятие (мастер класс) | Практическая работа. Устный опрос. |  |  |  |
| 10 | Привязка и точное моделирование. | 2 | Комбинированное занятие (мастер класс) | Практическая работа. Устный опрос. |  |  |  |
| 11 | Изучение базовых методов изменения мэша объекта. (Duplicate). | 2 | Комбинированное занятие (консультация) | Практическая работа. Устный опрос. |  |  |  |
| 12 | Настройка базовых функций. Использование контекстного меню объекта. | 2 | Комбинированное занятие (мастер класс) | Практическая работа. Устный опрос. |  |  |  |
| 13 | Добавление референса в сцену и точечное моделирование. | 2 | Комбинированное занятие (мастер класс) | Практическая работа. Устный опрос. |  |  |  |
| 14 | Базовый модификатор (симметрия). | 2 | Комбинированное занятие (чат–занятие) | Практическая работа. Устный опрос. |  |  |  |
| 15 | Базовый модификатор (массив). | 2 | Комбинированное занятие (онлайн–консультация) | Практическая работа. Устный опрос. |  |  |  |
| 16 | Изучение топологии объекта. | 2 | Комбинированное занятие (мастер класс) | Практическая работа. Устный опрос. |  |  |  |
| 17 | Базовый модификатор триангуляция. | 2 | Комбинированное занятие (мастер класс) | Практическая работа. Устный опрос. |  |  |  |
| 18 | Изучение аддона bool tool. | 2 | Комбинированное занятие (чат–занятие) | Практическая работа. Устный опрос. |  |  |  |
|  | **Итого** | **36 часов** |  |  |  |  |  |

**Календарный учебный график модуль 2 - 36 часов**

**Место проведения:** ЦЦОД « IT-куб» (Заволжье)

**Время проведения занятий:**

**Изменения расписания занятий:**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№п/п** | **Тема занятия** | **Кол-во часов** | **Форма занятия** | **Форма контроля** | **Дата проведения занятия** | **Причина изменения даты** |
| **планируемая** | **фактическая** |
| **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** | **7** | **8** |
| 1 | Изучение цвета. | 2 | Комбинированное занятие (лекция) | Практическая работа. Устный опрос. |  |  |  |
| 2 | Понимание BSDF. | 4 | Комбинированное занятие (лекция) | Практическая работа.  |  |  |  |
| 3 | Разбор типов BSDF. | 2 | Комбинированное занятие (онлайн–консультация) | Практическая работа. Устный опрос. |  |  |  |
| 4, | Понятие развёртки. | 2 | Комбинированное занятие (лекция) | Практическая работа. Устный опрос. |  |  |  |
| 5 | Изучение развёртки на базовых моделях. | 2 | Комбинированное занятие (мастер класс) | Практическая работа. Устный опрос. |  |  |  |
| 6 | Изучения Mark-Seam, Clear-Seam и Unwrap. | 4 | Комбинированное занятие (мастер класс) | Практическая работа. Устный опрос. |  |  |  |
| 7 | Основы наложения материалов и присущих им текстур путём добавления их в сцену Shading. Подготовка к изучению нодов. | 4 | Комбинированное занятие (чат–занятие) | Практическая работа. Устный опрос. |  |  |  |
| 8 | Изучение лоу поли модели и её сетки. | 2 | Комбинированное занятие (лекция) | Практическая работа. Устный опрос. |  |  |  |
| 9 | Изучение мид поли модели и её сетки. | 2 | Комбинированное занятие (лекция) | Практическая работа. Устный опрос. |  |  |  |
| 10 | Изучение хай поли модели и её сетки. | 2 | Комбинированное занятие (лекция) | Практическая работа. Устный опрос. |  |  |  |
| 11 | Повторение ввсего изученного и создание проекта. | 8 | Комбинированное занятие (консультация) | Практическая работа.  |  |  |  |
| 12 | Комбинированное занятие (консультация) |  |  |  |
| 13 | Защита проекта | 2 | Комбинированное занятие (консультация) | Проект |  |  |  |
|  | **Итого:**  | **36 часов** |  |  |  |  |  |

## **2.2. Формы аттестации/контроля**

**Формы аттестации/контроля для выявления предметных
и метапредметных результатов*:***

*Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов.*

Инструменты достижений учащихся должны способствовать росту их самооценки и познавательных интересов. Для этого используются: аналитические справки, грамоты, дипломы, готовые работы, дневник наблюдений, журнал учета посещаемости, мониторинг, наблюдения, фотоотчёты.

*Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов.*

Диагностика работ, игры на развитие творческих способностей, собеседование и рисунок на свободную тему , праздничные просмотры фильмов, защита творческой работы, практическая работа, премьерные показы короткометражных мультфильмов, беседы.

*Мониторинг образовательной деятельности и личностных качеств учащихся*, результаты которого заносятся в диагностические таблицы, позволяющие выявить и показать уровень освоения программы каждым учащимся.

**Особенности организацииаттестации/контроля:**

Определены два вида аттестации: промежуточная и итоговая.

Результативность выполнения программы отслеживается путем проведения текущего контроля, промежуточной и итоговой аттестации.

***Текущий контроль*** проводится после изучения очередного раздела. В процессе его проведения выявляется степень усвоения учащимися нового материала, отмечаются типичные ошибки, ведется поиск способов их предупреждения и исправления. Внимание каждого ребенка обращается на четкое выполнение работы и формирование трудовых навыков. Формы проведения: опрос обучающихся, собеседование с ними, наблюдения во время выполнения практических заданий, просмотр и оценка выполненных работ.

***Промежуточная аттестация***проводится после завершения изучения разделов каждого раздела. Ее цель - выявление уровня освоения программного материала за первое полугодие и проведение по результатам контроля (при необходимости) корректировки тематических планов. Формы проведения: опрос учащихся и выставка работ, наблюдение и педагогический анализ.

***Итоговая аттестация***проводится в конце учебного года, она позволяет определить уровень усвоения программы за весь период обучения.

## **2.3.Оценочные материалы**

Программа оснащена пакетом диагностических методик, которые позволяют установить уровень освоения программного материала, сформированности метапредметных УУД и личностного развития обучающегося.

С целью диагностики разработаны задания в занимательной форме, методика их обработки, оценки и систематизации:

*Выделяется 3 уровня усвоения программного материала:*

* *минимальный уровень* (обучающийся может выполнить задание только под руководством педагога и при его непосредственном участии, практически не использует при этом специальных терминов);
* *средний уровень* (обучающийся может самостоятельно выполнить задание, испытывая при этом небольшие затруднения, требующие частичного участия педагога);
* *максимальный уровень* (обучающийся может самостоятельно выполнить задание, применяет в речи специальные термины).

**Оценка проектной деятельности обучающихся**

1)Процесс 1) Работа над проектом

2)Результат проекта 2) Продукт проекта (что получилось в итоге)

3) Оформление проекта 3) Оформление проектной папки, видеоряда

4) Защита проекта 4) Презентация своего продукта: уровень презентации,

**Критерии оценивания работы над проектом**

 **Актуальность проекта**(обоснованность проекта в настоящее время, которая предполагает разрешение имеющихся по данной тематике противоречий);

**самостоятельность**(уровень самостоятельной работы , планирование и выполнение всех этапов проектной деятельности самими учащимися, направляемые действиями координатора проекта без его непосредственного участия);

**проблемность** (наличие и характер проблемы в проектной деятельности, умение формулировать проблему, проблемную ситуацию);

**содержательность** (уровень информативности, смысловой емкости проекта);

**научность** (соотношение изученного и представленного в проекте материала, а также методов работы с таковыми в данной научной области по исследуемой проблеме, использование конкретных научных терминов и возможность оперирования ими)

**работа с информацией**(уровень работы с информацией, способа поиска новой информации, способа подачи информации - от воспроизведения до анализа);

**системность**(способность рассматривать все явления, процессы в совокупности, выделять обобщенный способ действия и применять его при решении задач в работе);

**интегративность** (связь различных областей знаний);

**Критерии оценивания «продукта» проектной деятельности**

**Полнота реализации проектного замысла**( уровень воплощения исходной цели, требований в полученном продукте, все ли задачи оказались решены);

**соответствие контексту проектирования**(важно оценить, насколько полученный результат экологичен, т. е. не ухудшит ли он состояние природной среды, здоровье людей, не внесет ли напряжение в систему деловых (межличностных) отношений, не начнет ли разрушать традиции воспитания, складывавшиеся годами);

**соответствие культурному аналогу, степень новизны**(проект как «бросок в будущее» всегда соотносится с внесением неких преобразований в окружающую действительность, с ее улучшением. Для того чтобы оценить сделанный в этом направлении вклад, необходимо иметь представление о соответствующем культурном опыте.);

**социальная (практическая, теоретическая) значимость;**

**эстетичность;**

**потребность дальнейшего развития проектного опыта**(некий предметный результат, если он оказался социально значимым, требует продолжения и развития. Выполненный по одному предмету учебный проект обычно порождает множество новых вопросов, которые лежат уже на стыке нескольких дисциплин).

**Критерии оценивания оформления проектной работы**

**Правильность и грамотность оформления** (наличие титульного листа, оглавления, нумерации страниц, введения, заключения, словаря терминов, библиографии);

**композиционная стройность, логичность изложения**(единство, целостность, соподчинение отдельных частей текста, взаимозависимость, взаимодополнение текста и видеоряда, Отражение в тексте причинно-следственных связей, наличие рассуждений и выводов);

 **качество оформления**(рубрицирование и структура текста, качество эскизов, схем, рисунков);

**наглядность** (видеоряд: графики, схемы, макеты и т.п., четкость, доступность для восприятия);

**самостоятельность**.

**Критерии оценивания презентации проектной работы (продукта):**

**Качество доклада**(композиция, полнота представления работы, подходов, результатов; аргументированность и убежденность);

**объем и глубина знаний по теме**(или предмету) (эрудиция, наличие межпредметных (междисциплинарных) связей);

**полнота раскрытия выбранной тематики исследования при защите**;

**представление проекта**(культура речи, манера, использование наглядных средств, чувство времени, импровизационное начало, держание внимания аудитории) ;

**ответы на вопросы** (полнота, аргументированность, логичность, убежденность, дружелюбие);

**деловые и волевые качества докладчика** (умение принять ответственное решение, готовность к дискуссии, доброжелательность, контактность) ;

**правильно оформленная презентация**

## **2.4. Методическое обеспечение программы**

При реализации программы применяются следующие методы обучения: словесный, наглядный, практический.

Словесные методы обучения используются на этапе изучения нового материала. В процессе разъяснения педагог посредством слова излагает, объясняет учебный материал, а обучающиеся посредством слушания, запоминания и осмысления активно его воспринимают и усваивают, используются такие формы как:

объяснение

рассказ

беседа.

Наглядные методы обучения достаточно важны для учащихся в творческом объединении. В процессе просмотра видеоматериалов, демонстрации раскадровок, персонажей, использование технических средств развивается абстрактное мышление обучающихся.

Практические методы обученияиспользуются на этапе закрепления изученного материала и охватывают весьма широкий диапазон различных видов деятельности обучаемых. Во время использования практических методов обучения применяются приемы: постановки задания, планирования его выполнения, оперативного стимулирования, регулирования и контроля, анализа итогов практической работы, выявления причин недостатков. Формы работы:

упражнение

практические задания

обсуждение

Выбор методов обучения зависит от психофизиологических, возрастных особенностей детей, темы и формы занятий. При этом в процессе обучения все методы реализуются в теснейшей взаимосвязи.

Учебно-наглядные пособия: - стенды со справочным материалом,

- презентации к лекционному материалу

- учебные и методические пособия (учебники, учебно-методические пособия, пособия для самостоятельной работы, сборники упражнений и др.).

Методическое обеспечение программы:

<https://gitlab.com/R4mpage/blender-toolkit>

**Используются современные педагогические технологии.**

***Технология сотрудничества.*** Основная идея этой технологии – создать условия для активной совместной деятельности учащихся в разных учебных ситуациях.

***Технология проблемного обучения.*** В преодолении посильных трудностей у учащихся возникает постоянная потребность в овладении новыми знаниями, новыми способами действий, умениями и навыками. При проблемном обучении воспитанники становятся активными участниками процесса поиска решения, а не просто заучивают этапы получения результата.

***Технология игровой деятельности.*** Игровые технологии помогают детям раскрепоститься, появляется уверенность в себе. Как показывает опыт, действуя в игровой ситуации, приближенной к реальным условиям жизни, школьники легче усваивают материал любой сложности.

***Личностно-ориентированная технология.*** Максимальное развитие индивидуальных познавательных способностей ребенка на основе использования имеющегося у него опыта жизнедеятельности.

Здоровье сберегающая технология.Это система мер, включающая взаимосвязь и взаимодействие всех факторов образовательной среды, направленных на сохранение здоровья ребенка на всех этапах его обучения и развития. Постоянная смена деятельности снимает, как физическую, так и психологическую нагрузку, а значит, защищает здоровье.

***Информационно-коммуникационная технология*.** Использование средств информационных технологий позволяет сделать процесс обучения и развития детей достаточно простым и эффективным. Компьютер используется в процессе создания мультфильма.

Информационно-коммуникационная технология расширяют возможности образовательной среды, как разнообразными программными средствами, так и методами развития креативности обучаемых. К числу таких программных средств относятся моделирующие программы, поисковые, интеллектуальные обучающие, экспертные системы, программы для проведения игр.

***Алгоритм учебного занятия***

1. Организационная часть. Сообщений темы, цели и плана занятий.

2. Основная часть. Проверка у детей знаний и умений, готовность к изучению новой темы.

3. Знакомство с новым материалом.

4. Физ. минутка.

5. Инструктаж по технике безопасности.

6. Практическая работа.

7. Заключительная часть. Подведение итогов.

 При проведении практических занятий проводится контроль над правильным использованием оборудования, инструментов, соблюдение правил техники безопасности при работе.

 После каждого занятия подводится итог, обобщается проделанная работа.

## **2.5.Условия реализации программы**

Образовательная деятельность проводится в светлом, имеющем достаточное освещение помещении, в котором создана удобная для творчества среда, способствующая возникновению атмосферы сотрудничества, сотворчества педагога и ребёнка. Во время занятий обучающиеся сидят за столами, соответствующими по высоте их возрасту. Педагог имеет доступ к каждому ребенку, что позволяет ему оказать каждому из них своевременную помощь и поддержку, дать совет.

**Организационно-методическое обеспечение:**

конспекты занятий;

регулярность посещения занятий;

наличие учебно-методической и материальной базы

закрепление полученных знаний, умений и навыков;

обратная связь с обучающимися и родителями.

Реализация программы предполагает наличие учебного кабинета, **оборудованного:**

учебной доской и экраном;

учебной мебелью (ученическими стульями и столами, рабочим местом преподавателя);

огнетушителем;

столами для творческой работы;

шкафом для хранения материалов;

**Материально-техническое обеспечение** **программы:**

**Информационные средства обучения:**

Дидактический материал подбирается и систематизируется в соответствии с учебно-тематическим планом, возрастными и психологическими особенностями учащихся, уровнем их развития и способностями. Для обеспечения наглядности и доступности изучаемого материала педагог может использовать:

инструкционные карты, необходимые для выполнения индивидуальной практической работы;

компьютерные программы;

видеозаписи мультфильмов, подборки кинофрагментов (фильмы для просмотра выбираются в зависимости от возраста детей и целей показа) наглядные пособия по мультипликации

наглядный раздаточный материал по темам учебного курса;

электронные презентации по основным разделам программы;

журналы, книги, альбомы по мультипликации.

наглядные пособия (плакаты);

комплект технологических инструкций;

инструкции по технике безопасности

**Материалы:**

Перечень оборудования, инструментов и материалов

Учебные столы, стулья

**Оборудование**: ноутбук, интерактивная доска

Необходимым минимальным условием является наличие интернет-браузера и подключение к сети Интернет.

**Кадровое обеспечение программы:**

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

## **2.6. Воспитательный компонент**

Воспитательный компонент данной программы основывается на реализации целей и задач:

Примерной программы воспитания в регионе

Программы развития учреждения

воспитательной миссии, традиций учреждения;

специфике образовательной деятельности (направленности) ДООП

традициях учреждения;

связях с социальными партнерами

**Цель воспитания** – личностное развитие обучающихся, проявляющееся:

в освоении обучающимися социальных знаний, приобретении опыта социального взаимодействия;

в формировании опыта самоопределения (личностного и профессионального);

в овладении учащимися способами саморазвития и самореализации в современном мире, в том числе формирования современных компетентностей и

грамотностей, соответствующих актуальным вызовам будущего.

*Воспитательный компонент ДООП* реализуется через учебное занятие, которое являетсячастью всего образовательного процесса в учреждении. Составители программы рассматривают занятие как лабораторию, где происходит развитие личности ребенка, его социализация, где ребенок и педагог выступают равноправными субъект ми образовательного процесса.

*Воспитательный потенциал занятия* предполагает создание условий для развития познавательной активности учащихся, их творческой самореализации. С этой целью на занятиях в рамках данной программы предполагается следующее:

демонстрация детям примеров ответственного, гражданского поведения, проявления человеколюбия и добросердечности;

подбор соответствующих текстов для чтения, задач для решения, проблемных ситуаций для обсуждения на занятиях;

применение интерактивных форм работы, которые дают учащимся возможность приобрести опыт ведения конструктивного диалога, командной работы и взаимодействия с другими детьми;

включение в занятие игровых технологий, которые помогают поддержать мотивацию детей к получению знаний, налаживанию позитивных межличностных отношений в объединении, помогают установлению доброжелательной атмосферы во время занятия;

включение проектных технологий, позволяющих учащимся приобрести навык генерирования и оформления собственных идей, навык самостоятельного решения проблемы, навык публичного выступления перед аудиторией, аргументирования и отстаивания своей точки зрения и т.д.;

включение в образовательный процесс технологий самодиагностики, рефлексии, позволяющих ребенку освоить навык выражения личностного отношения к различным явлениям и событиям.

*Воспитательные эффекты* ДООП достигаются через:

актуализацию воспитательных практик (мероприятий, дел, игр и пр.) в процессе реализации ДООП;

организацию игровых учебных пространств;

обновление содержания совместной творческой деятельности педагога и обучающихся,

разработку современного образовательного и воспитательного контента;

содействие в становлении детско-взрослых научных сообществ;

проектирование дискуссионных образовательных пространств;

проектирование игровых образовательных пространств;

организацию и педагогическую поддержку социально-значимой деятельности и социальных проб обучающихся;

формирование и развитие сетевых (наука, бизнес, образование и т.д.) образовательных детско-взрослых сообществ;

организацию и педагогическую поддержку просветительской, исследовательской, поисковой, практико-ориентированной, рефлексивной деятельности учащихся, направленной на освоение социальных знаний, формирование позитивного отношения к общественным ценностям, приобретения опыта социально-значимых дел.

Данной программой предусмотрена организация и проведение мероприятий в рамках реализации Плана воспитательной работы с обучающимися, проходящими обучение по данной программе, и участие в мероприятиях учреждения.

# Список литературы

**Для педагога:**

1. Иткин, В.Д. Что делает мультипликационный фильм интересным

 /  В.Д. Иткин // Искусство в школе.- 2006.- № 1.-С. 52-53.

2. Кудрявцева, В.В. Создать атмосферу сказки /В.В. Кудрявцева

 // Искусство в школе. – 2006.-№. 3.- С. 23-24.

3. Куприянов, Н.Н. Занятия анимацией – «витамин игры» /Н.Н. Куприянов// Искусство в школе.- 2007.- №. 4.- С. 15-16.

4 *Интернет-ресурсы:*

- Мультипликация. Статья в Википедии.

- Мультфильм. Статья в Википедии.

- Страничка мультипликатора

- Анимация и я [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://multazbuka.ru/>

(Дата обращения: 24.05.2020г.)

5. Иткин, В.В. Карманная книга мульт-жюриста: Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. /В.В. Иткин. – Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2006. – 21с.

6. Красный, Ю.Е. Мультфильм руками детей: Книга для учителя / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М. : Просвещение, 1990. – 175 с.

7. Крыжановский Б.Н. Искусство мультипликации. / Б.Н. Крыжановский. – М.: Искусство, 1984. – 118 с.

8. Курчевский В.В. Детское мультипликационное кино: Вопросы эстетического и нравственного воспитания. – М. : ВГИК, 1988. – 54 c.

9. Райт, Д. Э. Анимация от А до Я. От сценария до зрителя / Джин Энн Райт; Пер. с англ. - М. : ГИТР, 2006. – 351 с.

10. Родари, Дж. Грамматика фантазии: Введение в искусство придумывания историй / Джанни Родари. Пер. с итал. Ю.А.Добровольской. - М. : Прогресс, 1978. – 240 с.

11. Тихонова, Е. Р. Рекомендации по работе с детьми в студии мультипликации. / Е.Р. Тихонова. – Новосибирск : Детская киностудия «Поиск», 2011. – 59 с.

12. Газман, О.С. Каникулы: игра, воспитание: Книга для учителя / О.С. Газман; Под ред. О.С. Газмана. – М. : Просвещение, 1988. – 157 с.

13. Красный, Ю.Е. Мультфильм руками детей: Книга для учителя / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М. : Просвещение, 1990. – 175 с.

14. Михайлова, О.А. Методические рекомендации по составлению дополнительной образовательной программы: Методические рекомендации / О.А. Михайлова – Самара : Издательство СДДЮТ, 2008. – 48 с.

**Для обучающихся:**

1. Симонович С. В., Компьютер в нашей школе. 2001г

2. Алексеев А.Г., Общая информатика. Евсеев А.Г. – М. : АСТ-ПРЕСС, 2001г.

3. Кузин В.А., Изобразительное искусство. – Москва, 2005г.

4. Сост. Т.К. Каракаш, А.А. Мелик-Пашаев, науч. ред. А.А. Мелик-Пашаев. В мире искусства. Словарь основных терминов по искусствоведению, эстетике, педагогике и психологии искусства / – М., 2001. – 384 с.

5. Вано И.П., Рисованный фильм. – М. : Госкиноиздат, 2000. – 87 с.

6. Крыжановский Б.Н., Искусство мультипликации. – К. : 2001. – 118 с.

**Для родителей (законных представителей):**

1. В. Паронджонов, Занимательная информатика.  – М.: «РОСМЭН», 2008. – 190 с.

2. Н.В. Матвеева, Е.Н. Челак, Н.К.Конопатова и др. / Информатика и ИКТ: учебник для 3 класса / – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2010. – 191 с.

3. Н.В. Матвеева, Е.Н. Челак, Н.К.Конопатова и др. / Информатика и ИКТ: учебник для 4 класса / – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2011. – 239 с.

4. С.В. Симонович и др., Информатика: Базовый курс / – СПб: «Питер», 2011. – 640 с.

5. Леонтьев В.П., Новейшая энциклопедия персонального компьютера 2009 – М.: ОЛМА-ПРЕСС, 2009– 920 с.

6. Первин Ю.А., Информатика дома и в школе. Книга для ученика. – СПб.: БХВ-Петербург, 2003. – 352