

Управление образования администрации
Лысогорского муниципального района Саратовской области
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа №1
р. п. Лысье Горы Саратовской области»

РАССМОТРЕНО
На педагогическом совете МБОУ
«СОШ №1 р. п. Лысье Горы
Саратовской области»

Протокол № 10 от «13» мая 2024г.

«УТВЕРЖДАЮ»
И. о. директора МБОУ
«СОШ №1 р. п. Лысье Горы
Саратовской области»

(Подпись: Л. В. Колотилкина)
Приказ № 40 от «13» мая 2024г.



**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
«Студия научной мультипликации»**

Направленность программы: техническая
Возраст обучающихся: 9-16 лет
Срок реализации программы: 72 часа

Автор-составитель:
Леорда Светлана Владимировна,
педагог дополнительного образования

р. п. Лысье Горы
2024 год

1.1. Комплекс основных характеристик разноуровневой дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы.

1.2. Пояснительная записка

Направленность.

Разноуровневая дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Студия научной мультипликации» имеет техническую направленность и разработана для детей в возрасте 9–16 лет, срок реализации программы – 72 часа. При реализации данной программы используются технологии наставничества модели «Ученик-ученик», где наставником может стать активный учащийся старшей ступени, обладающий лидерскими и организаторскими качествами, нетривиальностью мышления, высокими образовательными результатами.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Студия научной мультипликации» разработана с учетом следующих документов:

1. Федерального закона от 29 декабря 2012 г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Приказа Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
3. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-р);
4. Постановления Администрации Лысогорского района от 15 июня 2023 года № 281 «Об утверждении Положения о персонифицированном дополнительном образовании в новой редакции»
5. Письма Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 г. №09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы);
6. Санитарных правил 2.4. 3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи" (утв. Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 2
7. Приказа № 816 от 23.08.2017 г. Минобрнауки России «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»,
8. Устава МБОУ «СОШ № 1 р.п. Лысье Горы Саратовской области».

Актуальность данной программы определяется потребностью современного общества в специалистах технической направленности, успешно интегрирующихся в информационное пространство. Данная программа носит инновационный характер в рамках школы, синтезируя как подходы, ориентированные на развитие познавательной деятельности ребенка, так и информационную подготовку, направленную на органичное включение информационных технологий в деятельность ребенка. Она основывается на взглядах на возрастные возможности и образовательные потребности ребенка, изучении специфики развития их мышления

и других психических процессов и функций в условиях компьютеризированной игровой и воспитательной деятельности.

Педагогическая целесообразность программы заключается в создании особой среды для развития познавательной активности обучающихся в сфере технического творчества, а также выявления и развития общих и творческих способностей обучающихся и мотивации к дальнейшей деятельности в сфере технического творчества, становлению коммуникативной и информационной культуры, формированию навыков самостоятельной познавательной и практической деятельности, развитию познавательных потребностей и творческого потенциала обучающихся. Программа направлена на развитие информационной культуры и компетенций в области информационных технологий, способствует ранней профессиональной ориентации обучающихся и углублению знаний в области естественных наук. Программа позволит обеспечивать динамическое развитие личности ребенка, удовлетворить его познавательный интерес в области ИКТ, формировать целостное восприятие мира, людей и самого себя, развивать интеллектуальные и творческие возможности. Данная программа также создает возможность целесообразно реализовывать **модель наставничества «Ученик-ученик»**, когда обучающиеся более старшего возраста, имеющие знания и опыт деятельности в графических редакторах, помогают в практической части и направляют обучение младших учеников при знакомстве с графическими редакторами.

Отличительной особенностью дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Студия научной мультипликации» от программы педагога дополнительного образования МОУ «СОШ № 2 г. Ершов Саратовской области Е.В. Осиной «Мультишки» является углубление и расширение знаний обучающихся в области естественных наук с использованием игровой технологии «создание мультипликационных фильмов», а также ее прикладной характер: программа предлагает обучающимся интересные формы деятельности, позволяющие участвовать в социальных акциях, посвященных стимулированию интереса к получению естественнонаучных знаний, а также записывать видеоконтент для школьной группы «ВКонтакте» и официального сайта. Кроме того, отличительной особенностью программы является также ее **разноуровневость**, которая определяет учет разной подготовки учащихся 9-16 лет, предполагает дифференцированный подход в обучении, дает возможность детям заниматься на стартовом и базовом уровнях. На каждом **практическом** занятии предусматривается создание условий для свободного художественного творчества обучающихся, осваивающих программный материал на доступном каждому ребёнку **уровне**: стартовом, базовом. В программе используются различные педагогические технологии: проектная, исследовательская, кейс-технологии и др.

Стартовый уровень: предполагает обеспечение обучающихся общедоступными и универсальными формами организации учебного материала, минимальную сложность предлагаемых заданий, приобретение умений и навыков работы с графическими редакторами.

Базовый уровень: предполагает более глубокое изучение техники графических изображений, умение самостоятельно применять полученные знания и навыки при выполнении творческих заданий по алгоритму.

Адресат программы. Возраст обучающихся, участвующих в реализации программы, составляет 9–16 лет.

Возрастные особенности обучающихся

Организация образовательного процесса и содержательная часть программы разработаны с учётом особенностей целевой группы. Объединение посещают дети в возрасте от 9 до 16 лет, представляющие различные социальные группы, с разным уровнем мотивации к занятиям творчеством, с различными индивидуальными особенностями и особенностями здоровья. У детей с 9 до 12 лет наступает период перехода от детства к взрослости. В период такого становления дети могут быть неуравновешенны, вспыльчивы, склонны к аффектам, эмоциональным взрывам. Возрастные изменения влияют и на познавательную сферу подростка. Замедляются темпы деятельности. Требуется больше времени на выполнение заданий, дети часто отвлекаются. Одновременно происходит и открывание своего собственного мира, своего «Я». Дети начинают сравнивать свои успехи с успехами сверстников. Главная задачей в работе с детьми данной возрастной категории является предоставление возможности выполнять творческие работы, удовлетворяющие личные запросы подростка. Создавать ситуации успеха, не оставлять без внимания малейшие успехи. Для школьников 13-16 лет актуален интерес к выполнению творческих работ по самостоятельному замыслу, к совершенствованию специальных навыков, техник. Отличительной чертой большинства подростков является социальная активность, для поддержки и развития которой используются такие формы работы, как: совместные просмотры творческих работ, персональные и сборные выставки в школах, в административных учреждениях села. Это период, когда наступает самый благоприятный возраст для творческого развития. Учащимся нравится решать проблемные ситуации, находить сходства и различия, определять причину и следствие. Ребятам интересны уроки, в ходе которых можно высказать свое мнение и суждение, а также самому решать проблему, участвовать в дискуссии, отстаивать и доказывать свою правоту.

Выбранная мультипликационная тема близка возрасту и интересам детей и обеспечивает активное участие каждого ребенка в проекте. Программа проекта построена с учетом возрастных особенностей детей, их интересов и возможностей. Сюжетная линия создаваемого мультфильма может быть различной. Все зависит от фантазии и воображения детей. При создании продукта могут быть использованы разнообразные материалы: фотоматериал, мелки, карандаши, природные объекты и так далее. Созданный мультипликационный фильм может использоваться при проведении праздников и конференций, служить частью урока естественнонаучного направления.

Состав группы – 12-15 человек

Формы обучения – очная, допускает сочетание с заочной формой в виде элементов дистанционного обучения в период приостановки образовательной деятельности учреждения (по санитарно-эпидемиологическим, климатическим и другим основаниям). Выбор формы занятий и методов обучения обусловлен возможностями

учащихся, возрастными психофизиологическими особенностями детей и подростков, типом и видом занятий.

Объем и срок освоения программы

Срок освоения программы – 1 год.

Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий разработан в соответствии с санитарно-эпидемиологическими нормами. Занятия проводятся 1 раз в неделю – 2 часа, продолжительность одного занятия составляет 40 минут с 15 минутным перерывом. В случае перехода на удалённое обучение при карантине программа может реализовываться в дистанционном формате.

Цели и задачи программы

Стартовый уровень.

Цель: познакомить учащихся с основными видами анимации, освоить пластилиновую, рисованную, компьютерную анимацию, создать в этих техниках и озвучить мультфильмы, создать благоприятные условия для развития творческих способностей детей при знакомстве с графическими редакторами и видеоредакторами.

Задачи:

Обучающие:

- обучить детей основным видам мультипликации;
- освоить некоторые техники анимации, озвучивания мультфильмов;
- познакомить с особенностями работы в графическом редакторе Paint 3D,
- дать представление об алгоритме создания изображений в графическом редакторе Paint 3D,
- научить пользоваться инструментами редактора Paint 3D.

Развивающие:

- развивать творческий потенциал и познавательный интерес личности ребенка в процессе участия в создании мультипликационных фильмов на естественнонаучные темы;
- развивать у обучающихся потребности к распространению естественнонаучных знаний;
- развивать детское экспериментирование, поощряя действия по преобразованию объектов;
- развивать интерес к совместной со сверстниками и взрослыми деятельности;
- содействовать формированию интереса к творческому труду;
- воспитывать трудолюбие, аккуратность, эстетические чувства.
- развивать воображение;
- содействовать развитию памяти, образного и пространственного мышления,
- способствовать развитию мелкой моторики рук.

Воспитательные:

- воспитывать у детей положительные личностные и коммуникативные качества;
- воспитывать умение работать в коллективе, эффективно распределять обязанности;
- воспитывать настойчивость, целеустремлённость и ответственность за достижение высоких творческих результатов;

- способствовать формированию эстетического чувства красоты и гармонии в жизни и искусстве;
- способствовать формированию ценностного отношения к собственному труду, труду сверстников и его результатам;
- способствовать формированию умения доводить начатое дело до конца.

Базовый уровень.

Цель: познакомить учащихся с основными видами анимации, освоить пластилиновую, рисованную, компьютерную анимацию, создать в этих техниках и озвучить мультфильмы, сформировать умение создавать простейшие графические композиции в редакторах Paint 3D, видеоредакторах CapCute, StopMotion и др.

Задачи.

Обучающие:

- познакомить обучающихся с технологическим процессом создания мультфильмов;
- обучить различным видам анимационной деятельности с использованием разнообразных приемов и различных художественных материалов;
- дать представление о технике создания графических изображений в редакторах Paint 3D;
- учить применять графические изображения в программах Paint 3D.

Развивающие:

- развивать творческий потенциал и познавательный интерес личности ребенка в процессе участия в создании мультипликационных фильмов на естественнонаучные темы;
- развивать у обучающихся потребности к распространению естественнонаучных знаний;
- развивать детское экспериментирование, поощряя действия по преобразованию объектов;
- развивать интерес к совместной со сверстниками и взрослыми деятельности;
- воспитывать потребность в творческой самореализации посредством творческой инициативы;
- воспитывать целеустремленность, чувство ответственности перед поставленной задачей.
- развивать познавательный интерес в области графического искусства.

Воспитательные:

- воспитывать у детей положительные личностные и коммуникативные качества;
- воспитывать умение работать в коллективе, эффективно распределять обязанности;
- воспитывать настойчивость, целеустремленность и ответственность за достижение высоких творческих результатов;
- способствовать формированию эстетического чувства красоты и гармонии в жизни и искусстве;
- способствовать формированию ценностного отношения к собственному труду, труду сверстников и его результатам;
- способствовать формированию умения доводить начатое дело до конца.

1.3 Требования к знаниям и умениям обучающихся

Предметные результаты:

В результате освоения дополнительной общеразвивающей общеобразовательной программы «Студия научной мультипликации» обучающиеся должны знать:

Стартовый уровень

- мультипликационную терминологию;
- иметь представление об истории мультипликации;
- иметь представление о знаменитых отечественных и зарубежных мультипликаторах;
- о традиционных техниках детской анимации (перекладка, пластилиновая анимация, силуэтная анимация, рисованная, компьютерная анимация)
- этапы создания мультфильма,
- назначение и функции различных графических программ и их основных инструментов.

Базовый уровень:

Должны знать:

- нетрадиционные анимационные техники (теневая, вязанная, процарапывание, стеклография, пиксияция, коллажная техника, аниме, игольчатый экран, песочная анимация и др.);
- правила и подходы к созданию сценария, основные виды конфликта, советы компании Pixar по написанию сценария;
- творчество детских мультстудий России, понятие «референс»;
- ракурсы и чередование планов по крупности;
- компьютерные программы и онлайн-сервисы для создания компьютерной анимации.

В результате освоения блока «*Знакомство с методикой съемки*» учащиеся должны уметь

Стартовый уровень:

- изготавливать фоны и персонажи для простейших мультэтюдов из разных материалов (бумага, ткань, песок, фетр, подручные средства и т.д.);
- выставлять оборудование для съемки мультфильма (камера, свет, штатив, подключать камеру к компьютеру);
- делать раскадровки для мультэтюдов с помощью педагога;
- озвучивать мультфильм;
- самостоятельно создавать короткие мультэтюды, бессюжетные зарисовки, видеокниги и слайд-шоу;
- осуществлять запуск и завершение работы программы *Paint 3D*;
- рисовать объекты разной формы;
- заливать объекты цветом;
- изменять размер фигур;
- вращать объекты;
- пользоваться возвратом и отменой действия;
- пользоваться инструментами для создания изображения вручную;
- редактировать холст.

Базовый уровень:

- применять нетрадиционные техники в своих работах;
- писать собственные сценарии для мультфильмов с помощью педагога;
- делать раскадровки с учетом чередования ракурсов и планов по крупности;
- озвучивать мультфильм в соответствии со звуковой партитурой;
- самостоятельно создавать короткие сюжетные мультфильмы;
- использовать логические операции (объединение, подгонка);
- использовать операции с объектами (группировка, копирование, порядок в стопке, выравнивание);
- использовать заливки и градиенты;
- использовать текст;
- создавать простейшее оригинальное изображение и сохранять его в формате «Изображение» на устройство;
- совмещать различные операции,
- использовать видеоредакторы CapCute, StopMotion и др.

Метапредметные результаты:

Стартовый уровень.

Познавательные результаты:

- проявляет познавательный интерес к техническому творчеству в области компьютерной графики;
- готов к работе с информацией.

Регулятивные результаты:

- способен определять и формулировать цель деятельности на занятии под руководством педагога;

Коммуникативные результаты:

- проявляет доброжелательность;
- способен работать в паре.

Базовый уровень.

Познавательные результаты:

- способен использовать в работе инструкции, алгоритм;
- способен к выполнению логических операций сравнения, анализа, обобщения;
- перерабатывать полученную информацию, делать выводы;

Регулятивные результаты:

- способен планировать свою деятельность, выбирать способы ее реализации под руководством педагога;

Коммуникативные результаты:

- способен работать в паре и в группе;
- способен к коммуникации.

Результаты личностного развития:

Стартовый уровень

- проявляет волевые качества (терпение, самоконтроль);
- проявляет уважительное отношение к сверстникам.

Базовый уровень

- сформированность познавательного интереса к декоративно-прикладному творчеству;
- проявляет ответственное отношение к учению, готовность и способность к саморазвитию и самообразованию;
- проявляет ответственность в процессе создания собственных разработок.

1.3. Содержание программы *Учебный план*

№ п/п	Тема	Всего (часов)	Теория (часов)	Практика (часов)
1	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности. Знакомство с техниками мультипликации. Создание сценария мультфильма. Распределение «ролей». Экскурс в историю мультипликации	12	2	10
2	Знакомство с методикой съемки	10	2	8
3	Знакомство с этапами создания мультфильма	10	2	8
4	Создание мультипликационного фильма естественнонаучной направленности	36	6	30
5	Фестиваль-презентация мультфильмов естественнонаучной направленности	4	2	2
	Итого:	72	14	58

Содержание учебного плана.

Тема1. «Вводное занятие.»

Теория: Знакомство с обучающимися. Правила безопасности. Инструктаж по технике безопасности при работе с ПК. Знакомство с функциональными ролями, выбор актива. Распределение обязанностей в группе. Просмотр мультфильмов естественнонаучной направленности. Просмотр мультфильма «Путешествие земляного червяка» (Рисованный реж.Е. Дегтярева, 2010 г.). Экскурс в историю мультипликации. Анимация и мультипликация: в чем отличие. Предыстория анимации. Изобретение первых оптических приборов, волшебный фонарь, стробоскопы М. Фарадея. Открытие метода покадровой съемки.

Практика: Оптические иллюзии как первые шаги анимации. Просмотр и обсуждение представленных мультфильмов, создание простейшего эффекта

движения на бумаге. Знакомство с простейшими оптическими игрушками. Изготовление обучающимися тауматропа, фенакистоскопа, зоетропа, праксиноскопа.

Стартовый: создание тауматропа с помощью шаблонов.

Базовый: прорисовка заготовок для тауматропа из готовых идей.

Тема 2. «Знакомство с методикой съемки»

Теория: Основные элементы съемки и порядок организации процесса. Знакомство с профессией мультипликатора. Знакомство с разными техниками создания мультфильмов, материалами. Методы объемной и плоской анимации. Выбор материалов при создании мультипликационной идеи (изобразительные материалы, новые технологии - мятая бумага разной фактуры, природные материалы и т.д.). Эскизы главных героев и окружения в сценах. Создание рисунков на естественнонаучные темы. Первые шаги отечественной анимации. Первые рисованные мультфильмы («Каток» Д. Черкес, И. Иванов-Вано). Рождение объемной анимации («Прекрасная Люканида», «Стрекоза и муравей» (Вл. Старевич). Анимационные сказки У. Диснея. Первые звуковые фильмы («Пароходик Вилли» У. Дисней). Просмотр мультфильма «Прекрасная Люканида, или Война усачей с рогачами» (Кукольный, реж.В.Старевич, 1912 г.), просмотр отрывков мультфильмов разных видов (кукольный, пластилиновый, рисованный, компьютерный). Просмотр мультфильмов «Главный звездный», реж. Р.Давыдов, 1966 г., «Зеркало времени», реж. В. Тарасов, 1976; «Коля, Оля и Архимед», реж. Ю. Прытков, 1972; «Кто ж такие птички», реж. Ю.Калишер, 1978. Великие отечественные мультипликаторы и их мультфильмы: Ю. Норштейн, Ф. Хитрук, И. Иванов-Вано, С. Котеночкин, А. Татарский, Л. Носырев, Н. Серебряков, Г. Бардин. «Гора самоцветов». великие зарубежные мультипликаторы: У. Дисней, Ежи Котовски, В. Герш, Д. Вукович, И. Юдович. Мультфильмы студии PIXAR. Японское анимэ: Хаяо Миядзаки. Профессии в мультипликации: сценарист, режиссер, оператор, аниматор, художник-фазовщик, художник-компоновщик, актер, монтажер, композитор и т.д. Их роль в создании мультфильмов. Традиционные техники анимации: рисованная, объемная, предметная, компьютерная, сыпучая и др.

Практика: просмотр мультфильмов в каждой технике, обсуждение методов создания и этапов работы над ним.

Стартовый: съемка этюда с ожившей кляксой, съемка с помощью педагога, контроль на каждом этапе съемки.

Базовый: создать фенакистископ, помощь педагога в подготовке оборудования и заготовок для прибора.

Тема 3. «Знакомство с этапами создания мультфильма»

Теория: этапы создания мультфильма. Введение новых понятий: тема, сюжет, фабула, драматический конфликт, кульминация, эпизод. Что такое социальные видеоролики? Разработка сюжета, сценария, ключевые сцены, переходы, создание персонажей для съемки, сцены, основы композиции, съемка кадров и длительность кадров, планирование диалогов и речи озвучивание, титры, монтаж. крупность плана, сцена, кадр, план, композиция. Правила чередования планов. Понятие раскадровки. Схожесть раскадровки и комикса. Понятие «Референс». Наиболее распространённые материалы, из которых можно сделать мультфильм: краски,

бумага, природные материалы и т.д. Знакомство с понятиями «композиция», «пропорция», «сочетание цвета», сбор наглядного материала о внешнем виде персонажа. Способы передачи эмоций персонажа в мультфильме. Анатомия движения. Пластика в мультфильме. Знакомство с интерфейсом программ для покадровой съемки CapCute, StopMotion и др. Каким должно быть освещение. Природа звука. Виды звуков (музыка, речь, шумы, звуковые эффекты, паузы). Музыка в кино: иллюстративная, самостоятельная, элемент сюжета. Речь: закадровая и в кадре. Зачем нужны шумы. Виды шумов: синхронные и асинхронные. Значение паузы. Взаимодействие звука и изображения. Где искать звуки и музыку? Знакомство с устройствами съемки и звукозаписи. Цифровой фотоаппарат и смартфон как устройство для создания мультфильмов, постановка и настройка. Съёмка, сохранение изображений в компьютере. Устройства звукозаписи.

Практика: Работа с камерой и фотоаппаратом, источники света, постановка сцены и выбор композиции. Работа с камерой, микрофоном, диктофоном. Работа с камерой, источниками света, постановка сцены. Установка камеры и осветительных приборов. Размещение на рабочем столе всех материалов. Разработка композиционного плана, перемещение персонажей в кадре. Варианты освещения, выделение светом. Съёмка кадров мультфильма на фотоаппарат. Правила съемки кадров, частота кадров и длительность. Возможности программного обеспечения.

Стартовый: написание сценария с помощью шаблона (вставить слова или предложения), составление раскадровки к готовому мультфильму, нарисовать готового персонажа с помощью референса. Подобрать звуки и музыку к мультфильму из интернета. Сделать монтаж мультфильма с помощью педагога, корректировка на каждом этапе. Создание мультэтюда из предлагаемых педагогом идей.

Базовый: написание сценария на заданную тему по плану, составление раскадровки к анимационным фразам, придумать и нарисовать своего персонажа. Написать звуковую партитуру к мультфильму. Самостоятельно сделать монтаж мультфильма с помощью монтажных программ. Самостоятельная съемка фантазийных мультэтюдов в предложенной теме.

Тема 4. «Создание мультипликационного фильма естественнонаучной направленности»

Теория: принципы работы над сценарием мультфильма. Изучение компьютерных программ для обработки и улучшения звука и видео, а также для создания мультфильмов. Работа над качеством звучания, четкостью дикции и выразительностью голоса. Знакомство с интерфейсом программ видеоредакторов. Использование переходов и видеоэффектов. Создание компьютерных титров.

Практика: формирование творческих групп по актуальным темам в области естественных наук (например, «Мусор вокруг нас», «Наше здоровье», «Остановим загрязнение города», «Что такое воздух?», «Что такое гром?», «Путешествие по Саратовской области», «Как появляется мёд?»). Составляют сюжет и грамотно его оформляют. Работа над сценарием и декорациями мультфильма. На данном этапе ребята выполняют декорации, необходимые для съемки мультфильма (рисование в

графических редакторах), а также задний план (фон) для съемок. Изготовление героев. Покадровая съемка сцен. Работа с текстом, процесс озвучивания и записи на ПК, озвучивание в программе с расчетом времени всего фильма. Монтаж видеофайлов в программах CapCute, StopMotion и др.

Стартовый: создание проекта по предложенной педагогом теме, контроль на каждом этапе исполнения.

Базовый: создание проекта по самостоятельно выбранной тематике.

Тема 5. «Фестиваль-презентация мультфильмов естественнонаучной направленности»

Теория: Вводное занятие по проекту. Выбор темы проекта.

Практика: Работа над сценарием. Изготовление фона для съёмки мультфильма. Работа с заготовками для съемки. Съёмочный процесс. Монтаж и озвучивание мультфильма. Просмотр готового результата. Защита проекта. Обсуждение проектов.

Стартовый: презентация общего проекта.

Базовый: презентация индивидуальных проектов.

1.5. Формы аттестации и их периодичность

В творческом объединении «Студия научной мультипликации» педагогом осуществляется мониторинг эффективности образовательного процесса:

- входной контроль (формы: тестирование, наблюдение, опрос);
- текущий контроль (формы: наблюдение, опрос, тестирование);
- итоговый контроль (формы: тестирование, опрос, создание рисунков, плакатов и мультфильмов естественнонаучной направленности).

Целью контроля является определение уровня достижения предметных, метапредметных, личностных результатов при помощи тестирования, собеседования, опроса, самостоятельной работы, проекта. Основная задача мониторинга – непрерывное отслеживание состояния образовательного процесса. Выявляются следующие вопросы: достигается ли цель образовательного процесса, существует ли положительная динамика в развитии обучающегося по сравнению с результатами предыдущих диагностических исследований, существуют ли предпосылки для совершенствования работы преподавателя и коррекции программы.

По качеству освоения программного материала выделены следующие уровни знаний, умений и навыков:

- высокий – программный материал усвоен полностью, воспитанник имеет высокие достижения;
- средний – усвоение программы в полном объеме, при наличии несущественных ошибок;
- ниже среднего – усвоение программы в неполном объеме, допускает существенные ошибки в теоретических и практических заданиях; участвует в конкурсах на уровне коллектива.

2. Воспитание.

2.1. Цели и задачи.

Целью воспитания является развитие личности, самоопределение и социализация детей на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и

принятых в российском обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства, формирование чувства патриотизма, гражданственности, уважения к памяти защитников Отечества и подвигам Героев Отечества, закону и порядку, человеку труда и старшему поколению, взаимного уважения, бережного отношения к культурному наследию и традициям многонационального народа Российской Федерации, природе и окружающей среде (Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», ст. 2, п. 2).

Задачами воспитания по программе являются:

- усвоение детьми знаний норм, духовно-нравственных ценностей, информирование детей, организация общения между ними на содержательной основе целевых ориентиров воспитания;

- формирование и развитие личностного отношения детей к творчеству, к собственным нравственным позициям и этике поведения в учебном коллективе;

- приобретение детьми опыта поведения, общения, межличностных и социальных отношений в составе учебной группы, применение полученных знаний, организация активностей детей, их ответственного поведения, создание, поддержка и развитие среды воспитания детей, условий физической безопасности, комфорта, активностей и обстоятельств общения, социализации, признания, самореализации, творчества при освоении предметного и метапредметного содержания программы.

Целевые ориентиры воспитания детей по программе:

- освоение детьми понятия о своей российской культурной принадлежности (идентичности);

- принятие и осознание ценностей языка, литературы, традиций, праздников, памятников, святынь народов России;

- воспитание уважения к жизни, достоинству, свободе каждого человека, понимания ценности жизни, здоровья и безопасности (своей и других людей), развитие физической активности;

- формирование ориентации на солидарность, взаимную помощь и поддержку, особенно поддержку нуждающихся в помощи;

- воспитание уважения к труду, результатам труда, уважения к старшим;

- развитие творческого самовыражения, реализация традиционных и своих собственных представлений об эстетическом обустройстве общественного пространства.

2.2. Календарный план воспитательной работы.

№	Названия мероприятий	Сроки	Форма проведения	Практический результат и информационный продукт, иллюстрирующий успешное достижение цели события

1.	Гражданско-патриотическое «Я - гражданин России»	Сентябрь	Беседа «История России в мультипликации»	Фото и видеотчет
2.	Культуротворческое и эстетическое воспитание «Спасибо, учитель!»	Октябрь	Акция «Спасибо, учитель»: съемка короткометражного мультфильма о школе	Видеотчет
3.	Гражданско-патриотическое «Я - гражданин России!»	Ноябрь	Съемка мультфильма «Мы- Едины!»	Видеоматериал
4.	Нравственное и духовное воспитание «Новогодняя сказка»	Декабрь	Съемка мультфильма на экологическую тему: «Новогодняя сказка»	Фотоотчет
5.	Формирование коммуникативной культуры «Я и коллектив»	Январь	Социально-психологический тренинг «Как общаться без конфликтов?»	Фотоотчет
6.	Интеллектуальное воспитание «Творчество и наука»	Февраль	Круглый стол «Наука в мультипликации»	Фотоотчет
7.	Нравственное и духовное воспитание «Произведения мировой литературы в мультипликации»	Март	Фестиваль-показ мультфильмов, созданных обучающимися по мотивам любимых произведений	Фотоотчет, видеоматериалы
8.	Здоровьесберегающее воспитание «Здоровый образ жизни в мультипликации»	Апрель	Изготовление видеоролика экологической направленности «Мама, папа, я - здоровая семья!»	Фотоотчет

9.	Культуротворческое и эстетическое воспитание «День Победы»	Май	Мероприятие, посвященное 9 мая «ВОВ в мультипликации»	Фотоотчет, видеоматериалы.
----	---	-----	---	----------------------------

3. Комплекс организационно-педагогических условий.

3.1. Методическое обеспечение программы

В работе используются все виды деятельности, развивающие личность:

- игра, труд, общение, творчество. При этом соблюдаются следующие правила:
- виды деятельности должны быть разнообразными, социально значимыми, направленными на реализацию личных интересов членов группы;
- деятельность должна соответствовать возможностям отдельных личностей, рассчитана на выдвижение детей, владеющих умениями ее организовывать и осуществлять, способствовать улучшению статуса отдельных учеников в группе, помогать закреплению ведущих официальных ролей лидеров, чье влияние благотворно.
- необходимо учитывать основные черты коллективной деятельности: разделение труда, кооперацию детей, взаимозависимость, сотрудничество детей и взрослых.

При определении содержания деятельности учитываются следующие принципы:

- связи теории с практикой (практике отводится 70% учебного времени);
- систематичности и последовательности;
- доступности и посильности;
- сознательности и активности;
- наглядности;
- прочности овладения знаниями и умениями (достигается реализацией всех вышеперечисленных принципов).

Постоянный поиск новых форм, методов и приемов организации учебного и воспитательного процесса позволяет делать работу с детьми более разнообразной, эмоционально и информационно насыщенной.

Формы организации учебной деятельности:

- индивидуальная;
- индивидуально-групповая.
- практики наставничества, ученик-ученик.

Основной вид занятий – практический.

Используются следующие **методы обучения:**

- объяснительно-иллюстративный;
- репродуктивный;
- проблемный.

Педагогические приемы

- формирование взглядов (убеждение, пример, разъяснение);
- организация деятельности (приучение, упражнение, показ, подражание, требование);
- стимулирования и коррекции (поощрение, похвала, оценка, взаимооценка);

-сотрудничества, позволяющего педагогу и воспитаннику быть партнерами в увлекательном процессе образования;

-свободного выбора, когда обучающимся предоставляется возможность выбирать для себя направление специализации, степень сложности задания и т. д.

Для поддержания постоянного интереса обучающихся к занятиям предусматривается смена видов деятельности. Каждое занятие спланировано таким образом, чтобы в конце ребенок видел результаты своего труда. Это необходимо для того, чтобы проводить постоянный сравнительный анализ работ, нужный не только для педагога, но и для детей.

3.2. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение.

Теоретические занятия проводятся в учебном кабинете, который соответствует санитарно-гигиеническим нормам и требованиям. Помещение оснащено персональным компьютером с доступом в интернет, мультимедийным проектором с экраном.

Дидактическое обеспечение.

1. Методическая литература;
2. Словари и справочники;
3. Презентации;
4. Научно-популярная литература;
5. Материалы, необходимые для занятий (бумага, краски, кисти, карандаши, фломастеры, ножницы, природные материалы и др.)

Кадровое обеспечение.

Реализация программы осуществляется педагогом дополнительного образования, имеющим высшее образование.

3.3. Оценочные материалы.

Средством обратной связи, помогающим корректировать реализацию образовательной программы, служит педагогический мониторинг: входной, промежуточный, итоговый. В рамках мониторинга производится сбор диагностических материалов, их анализ на всех этапах реализации программы. Отслеживается результативность в достижениях воспитанников объединения.

Основной формой контроля предметных результатов является проект.

Оценка усвоенных знаний производится в конце обучения в виде организации проектных мероприятий: выставки рисунков и плакатов на экологическую тему, фестиваля-презентации мультфильмов.

3.4. Список литературы

Литература для педагога:

1. Дерябо С.Д., Ясвин В.А. Экологическая педагогика и психология. – Ростов-на-Дону: «Феникс», 1996.
2. Захлебный А.Н., Суравегина И.Т. Экологическое образование школьников во внеклассной работе. Пособие для учителя. – М., 1984.
3. Об охране окружающей природной среды: Федеральный Закон РФ. –«Российская газета» от 3.03. 1992.
4. Отношение школьников к природе /Под ред. И.Д. Зверева, Т.И. Суравегиной. – М., 1988.

5. Почикаева Н.М. Искусство речи: Практическое пособие для учащихся училищ искусств и культуры, учителей и руководителей художественной самодеятельности. – М: ИКЦ«МарТ»; Ростов-н/Д: Издательский центр «МарТ», 2005.
6. Суравегина И.Т. Школьная экология //Биология в школе, № 3, 1999.
7. Суравегина И.Т. Сенкевич В.М. Экология и мир: Методическое пособие для учителя. – М.: «Новая школа», 1994.
8. Яковлев Ю. Б. Формирование экологических представлений на основе интеграции естественнонаучных и гуманитарных знаний //Наука и школа: №3, 1993.

Литература для обучающихся:

1. Зверев А.Т. Экологические игры. – М., 1998.
2. Кирьянов Д. AdobePremiera Pro CS3 и After Effects CS3. С-Петербург, "БХВ-Петербург", 2008.
3. Ревич Ю. Самоучитель работы на ПК "БХВ- Петербург", 2008.

Интернет-ресурсы:

- 1.Официальный сайт газеты «Зеленый мир»: [Электронный ресурс] // Зеленый мир. Экологическое досье мира и России: URL: <http://zmdosie.ru/ogazete>.
- 2.Официальный сайт газеты «Природно-ресурсные ведомости»: [Электронный ресурс] // Природа России. Национальный портал: URL: <http://www.priroda.ru/paper/>