

**Управление образования администрации МО г. Березники
Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования
«Дворец детского (юношеского) творчества»**

СОГЛАСОВАНО

Педагогическим советом

Протокол № 1

«29» сентября 2025 г.



УТВЕРЖДАЮ

Директор МАУ ДО ДДЮТ

О.А. Шарипова

«29» сентября 2025 г.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
о мультипликации**

«Мир в объективе»

Мультистудии «Кадр»

Направленность: техническая

Предметная область: мультипликация

Уровень освоения: общекультурный (базовый)

Возраст учащихся: 7-18 лет

Срок реализации: 2 года

Составитель:
педагог дополнительного образования
Бугрина Анастасия Александровна

Березники, 2025г.

СОДЕРЖАНИЕ

1	РАЗДЕЛ № 1	
	КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ	
1.1	ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	3 стр.
	<i>Введение.</i>	
	<i>Нормативно-правовая база</i>	
	<i>Направленность программы</i>	
	<i>Уровень освоения</i>	
	<i>Актуальность</i>	
	<i>Отличительная особенность.</i>	
	<i>Целевая группа, особенности состава учащихся</i>	
	<i>Срок обучения:</i>	
	<i>Формы организации образовательного процесса:</i>	
	<i>Особенности организации образовательного процесса.</i>	
	<i>Практическая значимость</i>	
1.2	ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ	6 стр.
1.3.	СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ	
	<i>Учебный план</i>	8 стр.
	<i>1 год. Тематический план, содержание</i>	
	<i>2 год. Тематический план, содержание</i>	
1.4.	ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ	16 стр.
	РАЗДЕЛ № 2	
	КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ	
2.1	КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК	17 стр.
2.2.	УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ	17 стр.
2.3	ОЦЕНКА КАЧЕСТВА ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ ОБУЧАЮЩИМИСЯ	18 стр.
2.4	МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ	35 стр.
	<i>Принципы построения и реализации программы</i>	
	<i>Методы обучения</i>	
	<i>Перечень методических материалов</i>	
	<i>Особенности организации образовательного процесса в период карантина и дистанционного режима.</i>	
2.5.	СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ	32 стр.
2.6	ТЕРМИНОЛОГИЧЕСКИЙ СЛОВАРЬ	42 стр.
3	ВОСПИТАТЕЛЬНЫЙ КОМПОНЕНТ ПРОГРАММЫ	43 стр.

РАЗДЕЛ № 1

КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1 ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мир в объективе» создана для организации образовательного процесса в МАУ ДО «Дворец детского (юношеского) творчества» в мультстудии «Кадр».

В процессе создания программы учтены положения следующих нормативных документов:

- Федеральный закон «Об образовании в РФ» №273 от 29.12.2012 г.;
- Концепция развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 04.09.2014 №1726-р);
- Приказ Министерства Просвещения России от 09.11.2018 №196 "Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам";
- СП 2.4.3648-20 Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи;
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (письмо Минобрнауки РФ от 18.11.2015 №09-3242);
- Устав МАУ ДО «Дворец детского (юношеского) творчества».

Введение. Смотреть мультфильмы интересно и увлекательно. Но насколько интереснее и увлекательнее придумать и снять мультфильм самому! Занимаясь мультипликацией, ребенок приобретает опыт в неограниченном числе видов деятельности. Выразительные средства мультипликации являются наиболее естественными для детского и подросткового возраста: они стимулируют их творческую активность и раскрепощают мышление.

Направленность программы: техническая.

Уровень освоения: общекультурный (базовый)

Актуальность мультипликации заключается в универсальности ее языка, позволяющего организовать всеобъемлющую систему комплексного обучения детей всех возрастных групп. Чтобы создать мультфильм самостоятельно, дети должны сочинить рассказ или сказку (литературное творчество), написать сценарий (драматургия), нарисовать раскадровку, эскизы героев (изобразительная деятельность), смастерить куклы и декорации (пластика, изобразительное искусство, технология разработки различных материалов), придумать героям движения, одушевить их (ритмика, театр), снять фильм (кино-фото дело), озвучить его (музыка, шумы, использование различной аппаратуры), смонтировать и показать (работа с техникой). Нельзя отказаться ни одного вида деятельности, не ограничив и не обеднив при этом конечный результат – детский мультфильм, а, следовательно, и творческие возможности детей, их способность к самовыражению. При отсутствии

государственных программ для мультстудий каждый разработчик такой образовательной программы новатор, но подобные программы существуют и среди них образовательные программы мультстудий уже известных в стране: «Поиск» г. Новосибирск, «Подарок» г. Пенза. Данная программа максимально адаптированная к условиям реализации во Дворце творчества и представляет собой комплекс предметов художественной и технической направленности и включает в себя такие разделы, как «Литературное оформление», «Художественное оформление», «Техническое оформление мультфильма».

Отличительная особенность Отличительные особенности дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Мир в объективе» от уже существующих программ в этой области заключается в том, что она предполагает систематическую разноплановую деятельность. Учащиеся работают с такими видами искусства, как живопись, графика, скульптура, театр, киноискусство. А также изучают компьютерные программы «Movie Maker», «Adobe Photoshop», «Киностудия Windows Live», «технику перекладки», лепку и stop-motion (покадровая анимация), фотографию.

Процесс освоения программы осуществляется на основе использования интегрированных занятий, сочетающих изучение компьютерных технологий с созданием пластилиновых и бумажных героев, написанием сценария и практических занятий, связанных с фотосъемкой, а также на основе воспитательных принципов, которые выражаются в сценарном содержании мультфильма и процессе работы над ним.

Такой интегративно-целостный подход способствует не только воспитанию художественного вкуса у детей, но главное - вводит их в мир, в социум через моделирование различных жизненных ситуаций в мультфильме, анализ вариантов действий мультипликационного героя с точки зрения нравственных ценностей, что формирует жизненные принципы и ценностно смысловые установки программы, а также в том, что в ходе прохождения программы обучающийся может выбрать для себя наиболее подходящее ему направление творческой деятельности, **этапы реализации программы** ему это позволяют.

1 этап (1 год обучения) – знакомство с основами мультипликации. Дети, занимаясь последовательно сочинением сюжета, рисунком, пластикой и моделированием, каждый раз переводят приобретенные навыки на язык мультипликации, создают 1-2 минутные этюды. Знакомство с режиссурой и драматургией, с технологиями изготовления кукол и декораций.

Занятия проводятся в игровой форме, в их основе лежит творческая деятельность, т.е. создание оригинальных творческих работ.

2 этап (2 год обучения) - Приемы видеосъемки, устройством видеоаппаратуры, изучают компьютерные программы по мультипликации, видеосъемке, монтажу и т.д., создают 2 – 3 минутные мультфильмы на авторские сюжеты. Формирование

творческих подгрупп по направлениям: сценаристы, художники - мультипликаторы, монтажеры, озвучатели.

По желанию ребенок может посещать как одну творческую группу, так и несколько, в составе творческой группы создают авторские 3 – 5 минутные мультфильмы.

Программа предусматривает коллективную работу, работу по подгруппам и при необходимости индивидуальную работу.

Целевая группа: дети 7-18 лет.

Особенности состава учащихся. Программа предназначена для обучения всех желающих (и девочек и мальчиков) и не требует специального допуска врача.

Данная программа педагогически целесообразна, т.к. ее реализация органично вписывается в единое образовательное пространство образовательной организации и позволяет применять ее в инклюзивных группах. Занятия помогают ребенку социализироваться, благоприятно влияют на становление личности ребенка с ОВЗ в целом.

Срок обучения: 2 года

Формы организации образовательного процесса: очная, групповая, возможна частично дистанционная форма организации.

(Для профилактики и предотвращения распространения гриппа, ОРВИ, новой коронавирусной инфекции в условиях карантина или режима самоизоляции реализация дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы проводится в дистанционном режиме с использованием электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.)

Особенности организации образовательного процесса. Обучение по программе ведется в разновозрастных группах по 15 человек. Занятия проходят либо в традиционной форме академического занятия по изобразительному искусству, либо в форме творческой мастерской при выполнении декораций и персонажей будущих мультфильмов. При работе над сюжетом форма занятия может быть игровой, проблемно – ориентированной для активизации творческих способностей обучающихся.

Для профилактики и предотвращения распространения гриппа, ОРВИ, новой коронавирусной инфекции в условиях карантина или режима самоизоляции реализация дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы проводится в дистанционном режиме с использованием электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

Практическая значимость мультипликации заключается в универсальности ее языка, позволяющего организовать всеобъемлющую систему комплексного обучения детей всех возрастных групп. Чтобы создать мультфильм самостоятельно, дети должны сочинить рассказ или сказку (литературное творчество), написать сценарий (драматургия), нарисовать раскадровку, эскизы героев (изобразительная

деятельность), смастерить куклы и декорации (пластика, изобразительное искусство, технология разработки различных материалов), придумать героям движения, одушевить их (ритмика, театр), снять фильм (кино-фото дело), озвучить его (музыка, шумы, использование различной аппаратуры), смонтировать и показать (работа с техникой). Нельзя отказаться ни одного вида деятельности, не ограничив и не обеднив при этом конечный результат – детский мультфильм, а, следовательно, и творческие возможности детей, их способность к самовыражению.

Программа «Мир в объективе» является общеразвивающей и представляет собой комплекс предметов художественной и технической направленности и включает в себя такие разделы, как «Литературное оформление», «Художественное оформление», «Техническое оформление мультфильма». Программа имеет художественно – эстетическую направленность, рассчитана на детей 7-18 лет, на 2 года обучения.

1.2 ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

Цель программы – обучение детей основам мультипликационного дела, видеосъемки и монтажа.

При реализации данной цели решаются воспитательные и организационно-практические **задачи**:

- овладение навыками наблюдения, сравнения, отражения своих впечатлений в творческих работах.
- Развитие интереса к художественно-техническому творчеству.
- Формирование комплексного представления о кинематографии.
- Овладение приемами работы с аудио - и видеоаппаратурой.

Опираясь на базовые компоненты в процессе создания мультипликационного фильма (драматургия, изобразительное искусство, актерское мастерство), ребенку предоставляется возможность попробовать себя во всех видах деятельности.

– **Предметные:**

- обучение основам изобразительной грамоты и формирование художественных знаний, умений и навыков;
- формирование определенных навыков и умений в деятельности мультипликатора; закрепить их в анимационной деятельности;
- обучение различным видам анимационной деятельности с применением различных художественных материалов.
- познакомить учащихся с основными видами мультипликации;
- освоить перекладную, рисованную, пластилиновую и кукольную анимации;
- создать в этих техниках и озвучить мультфильмы;
- научить различным видам анимационной деятельности с применением различных художественных материалов;
- познакомить учащихся с основными технологиями создания мультфильмов
- планированию общей работы, разработке и изготовлению марионеток, фонов и декораций;

- установке освещения, съёмке кадров, озвучиванию и сведению видео и звукорядов.
- обучить компьютерным технологиям как основе научно-технического прогресса в создании мультипликации.
- **Метапредметные:**
 - расширять представление об окружающем мире;
 - развивать творческие склонности и способности детей;
 - развитие образного мышления, художественно-творческих, способностей личности ребенка;
 - создавать мотивацию к использованию собственных умений, интереса к решению учебных и жизненных задач.
 - развивать речь.
 - формировать навыки творческого мышления.
 - развивать коммуникативные умения: умение общаться и взаимодействовать в коллективе, работать в парах, группах, уважать мнение других.
- **Личностные:**
 - формирование нравственных качеств личности ученика, эмоционально-эстетического восприятия окружающего мира;
 - формирование внимания, аккуратности, целеустремленности;
 - формирование этических норм в межличностном общении.
 - воспитывать умение работать в группе;
 - самостоятельно оценивать и анализировать свою деятельность и деятельность других детей;
 - воспитывать положительное отношение к сверстникам и взрослым.
 - воспитывать интерес к получению новых знаний.
 - воспитывать культуру общения в группе и за ее пределами.
 - воспитывать ответственность.
 - воспитывать уважение к труду.

По желанию ребенок может посещать как одну творческую группу, так и несколько, в составе творческой группы создают авторские 3 – 5 минутные мультфильмы.

Программа предусматривает коллективную работу, работу по подгруппам и при необходимости индивидуальную работу.

Программа разработана для детей школьного возраста и рассчитана на 2 года обучения. Группы 1 года обучения занимаются 140 часа в год (2 раза в неделю по 4 часа). Группы 2 года обучения занимаются 210 часов в год (3 раза по 6 часов в неделю). Комплекуются группы по 15 человек.

1.3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1.3.1 УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№	Тема	1 год обучения			2 год обучения		
		теория	практическая часть.		теория	Практическая часть	
1	Введение в образовательную программу	2			2		
2	Нарисованная книжка	4	16	20			
3	Слайд-фильм	4	16	20			
4	Фигура - марионетка	2	16	18			
5	Фоны	2	14	16			
6	Мультипликационный этюд	8	26	34			
7	Монтаж	4	28	32	2	12	14
8	Пластилиновый мультфильм				4	20	22
9	Кукольный мультфильм				2	20	22
10	Музыкальный мультфильм				4	20	24
11	Мультфильм с использованием готовых форм				4	10	14
12	Мультфильм с использованием графических компьютерных программ (paint, Photoshop)				4	20	24
13	Мультфильм с использованием насыпных технологий				2	10	12
14	Итоговый проект				5	65	70
15	Социальная практика, участие в конкурсах городского и краевого уровня					6	6
итого		24	116	140	27	183	210



1 год обучения – 140 час.



2 год обучения – 210 час.

1.3.2 СОДЕРЖАНИЕ

1 год обучения

Тематическое планирование 1 год обучения

Количество часов в год – 140; в неделю 4 часа.

№	Тема	Теор. часы	Практ. часы	Итого
I	Вводное занятие «Мультфильм своими руками»	2		2
II	Нарисованная книжка	4	16	20
1	Разработка сюжета и действующих героев	0,5	1,5	2
2	Эскизы фонов и действующих героев	0,5	3,5	4
4	Разработка стилистического единства	0,5	1,5	2
3	Разработка макета книжки, разбивка сюжета по сценам	1	3	4
4	Прорисовка книжки в карандашном рисунке	0,5	3,5	4
5	Цветовое решение книжки	1	3	4
III	Слайд фильм	4	16	20
1	Разработка сюжета и действующих героев	0,5	1	2
2	Эскизы фонов и действующих героев	0,5	1	2
4	Разработка стилистического единства	0,5	1	2
5	Разбивка сюжета по сценам - кадрам	0,5	1	2
6	Прорисовка сцен –кадров в карандашном рисунке	0,5	4	6
7	Цветовое решение слайд фильма	0,5	4	6
8	Перевод рисунков в цифровые форматы (сканирование или фотографирование)	-	1	1
9	Монтаж слайд фильма в программе PowerPoint	1	3	4
IV	Фигура - марионетка	2	16	18
1	Эскиз персонажа к небольшому этюду, детализировка	0,5	1,5	2
2	Выполнение персонажа в профиль (правый, левый), анфас	-	6	6
3	Изготовление шарнирной марионетки	-	2	2
4	Покадровая съемка персонажа в движении	-	2	2
5	Монтаж этюда в программе Move Maker	1,5	4,5	6
V	Фоны	2	14	16
1	Разработка фонов и деталей фона к небольшому этюду с участием изготовленной марионетки	1	1	2
2	Изготовление фонов и деталей фона	0,5	5,5	6
3	Пробные съемки кадров	0,5	3,5	4
4	Обработка отснятого материала на ПК	-	4	4
VI	Мультипликационный этюд	8	26	34
1	Разработка сюжета для небольшого этюда с	6	10	16

	использованием готовой марионетки и фона, раскадровка			
2	Покадровая съемка сюжета	2	16	18
V	Монтаж	4	28	32
1	Работа в программе Move Maker	1	11	12
2	Наложение эффектов	1	9	10
3	Звуковое оформление этюда	-	6	6
4	Итоговое занятие	2	2	4
	ИТОГО	24	116	140

Содержание 1 года обучения

I. Вводное занятие.

На вводном занятии обучающиеся знакомятся с мультипликацией, как видом художественного и технического творчества. Знакомятся с оборудованием. Просматривают подборку из детских мультфильмов в сопровождении рассказа педагога.

II. Нарисованная книжка

Эта тема знакомит обучающихся с основными понятиями мультфильма – сценарий, главный герой, сцена, фон, общий план, ближний план, стилистическое единство. Разрабатывая макет книжки по собственному рассказу, дети учатся воспринимать текст в образах и сценах, что готовит их к следующему основному понятию – кадр. Предполагаемый объем книжки от 3 - 5 до 10 страниц, не включая обложки и последнего листа с информацией об авторе. Количество страниц зависит от возраста ребенка. Разрабатывая макет книжки, обучающиеся знакомятся с понятием «стилистическое единство». Выбранный ими художественный материал, цвет, форма изображения деталей повторяющихся в сценах, декоративное оформление листа, шрифт – все это делает книжку цельной, законченной работой.

III. Слайд фильм.

Следующий шаг в освоении мультипликации, создание слайд фильма. В отличие от книжки, в нем больше страниц на одну сцену, в которых сохраняется фон, детали, а действующий герой изображается в разных ракурсах, позах создавая представление о движении, появляется понятие – кадр. Фигуры героев делаются отдельно от фона, во время съемки кадра разные изображения героев накладываются на один и то же фон, формат листа А2,3. Знакомство со съемкой происходит в процессе работы над слайд фильмом.

Одновременно могут разрабатываться несколько сценариев. Важно учесть пожелания детей, ведь на этом этапе можно выявить активных сочинителей, любителей рисования или активных монтажеров, что поможет объединить детей в малые группы.

Среди обучающихся найдутся дети, тяготеющие к графике, хорошо владеющие рисунком, чаще всего это дети более старшего возраста. Они могут переводить рисунки в цифровой формат при помощи сканера, так как формат рисунка не должен превышать формата А4.

IV. Фигура - марионетка

Разработка образа главного героя важная часть работы над мультфильмом. Создавая куклу – марионетку обучающиеся готовятся оживлять героя в кадре. Разрабатываются три куклы одинакового размера: анфас, левый профиль, правый профиль. Шарнирным креплением крепится голова, руки и ноги, для животных это лапы и хвост. Старшие дети могут отделить локоть и кисть руки, бедро и колено ноги, сделать подвижным пояс, шею.

Съемка первых движений (поднятие руки, шаг) выполняется на нейтральном фоне. Рассчитывается сколько нужно кадров для выполнения движения. Производится монтаж.

V. Фоны.

Для готовой фигурки – марионетки сочиняется небольшой сюжет. В соответствии с ним продумываются общие фоны. Желательно что бы был фон на природе и в интерьере. Продумываются детали фона и выполняются отдельными элементами. Для природы это – солнце, облака, деревья, кусты, цветы и т.п.; для интерьера – окно, дверь, мебель.

Работу по съемке лучше начинать без фигуры главного героя, снять общий план, ближний план, бегущие по небу облака, движение качающиеся от ветра деревья или цветы. Монтаж отснятого материала.

VI. Мультипликационный этюд.

Сочиненный предварительно сюжет развивается в небольшой рассказ, главным действующим героем становится готовая фигурка – марионетка. При необходимости изготавливаются другие действующие герои, детали фона. В одном сюжете могут быть объединены герои, выполненные разными детьми, в таком случае их можно объединить в одну рабочую группу. Сюжет разбивается на сцены, сцены - на кадры, продумываются движения, общие и крупные планы.

Съемка этюда выполняется группой учащихся 3-4 человека, виды деятельности детей меняются, каждый должен поснимать, подвигать марионетку, поработать с фоном.

VII. Монтаж.

Работа над съемкой отдельных групп заканчивается не одновременно, одни заканчивают раньше, другие позже, следовательно, и к монтажу группы приступают не все сразу, что позволяет распределить эту работу по времени.

Монтаж этюда кропотливая и продолжительная по времени работа. Всем участникам рабочей группы дается возможность попробовать себя в роли монтажера. На готовый этюд накладываются видео эффекты, из возможностей компьютерной программы, это придает этюду дополнительное стилистическое единство. Оформляются название и титры.

В соответствии с сюжетом распределяются роли и записываются голоса героев и шумы, подбирается музыка, накладывается на видео.

Готовые мультипликационные этюды демонстрируются на **итоговом занятии** с приглашением родителей.

Тематическое планирование

2 год обучения

Количество часов в год – 210; в неделю 6 часов.

№	Тема	Теор. Часы	Практ. Часы	Итого
I	Монтаж	2	12	14
1	Монтаж мультфильма в программе Move Maker	1	6	7
2	Звуковое оформление мультфильма	1	6	7
II	Пластилиновый мультфильм	4	20	24
1	Разработка сюжета	1	-	1
2	Эскизы фонов и действующих героев на бумаге	1	1	2
4	Выполнение героев в материале	1	7	8
3	Разработка макета декораций	1	3	4
4	Разбивка сюжета по сценам	-	1	1
5	Покадровая съемка сюжета	-	8	8
III	Кукольный мультфильм	2	20	22
1	Разработка сюжета	1	-	1
2	Эскизы фонов и действующих героев на бумаге	1	-	1
3	Выполнение героев в материале	-	6	6
4	Разработка макета декораций	-	6	6
5	Разбивка сюжета по сценам	-	1	1
6	Покадровая съемка сюжета	-	7	7
IV	Музыкальный мультфильм	4	20	24
1	Подбор музыкальной темы	1	-	1
2	Разработка сюжета, выбор способа создания мультфильма	1	1	2
4	Эскизы фонов и действующих героев на бумаге	1	1	2
3	Выполнение действующих героев, деталей, фонов	1	5	6
4	Разбивка сюжета по сценам	-	1	1
5	Покадровая съемка сюжета	-	12	12
V	Мультфильм с использованием готовых форм	4	10	14
1	Разработка сюжета	1	1	2
2	Подбор предметов на роли героев	1	2	3
3	Разработка макета декораций	2	7	9

VI	Мультфильм с использованием графических компьютерных программ (paint, Photoshop)	4	20	24
1	Разработка сюжета	1	-	1
2	Подбор музыкального и литературного сопровождения	1	1	2
4	Определение способа рисования содержания мультфильма	1	-	1
5	Рисование мультфильма в выбранной программе	1	19	20
VII	Мультфильм с использованием насыпной технологии (песок, крупа)	2	10	12
1	Разработка сюжета	0,5	1,5	2
2	Подбор материала для насыпания	0,5	1,5	2
3	Разработка эффектов	0,5	1,5	2
4	Разбивка сюжета по сценам	0,5	1,5	2
5	Пробная и чистовая съемка на камеру	-	4	4
VI	Итоговый проект	5	65	70
1	Разработка сюжета	2	2	4
2	Выбор технологии изготовления мультфильма	0,5	3,5	4
3	Поэтапное изготовление мультфильма	0,5	59,5	60
4	Итоговое занятие	2	-	2
5	Участие в конкурсах, различного уровня, мероприятиях, проектах Дворца творчества, города, края.	-	6	6
	ИТОГО	27	183	210

Содержание 2 года обучения

I. Пластилиновый мультфильм.

При создании пластилинового мультфильма соблюдаются все этапы создания мультипликационного фильма. Приветствуется собственный сценарий, составленный по рассказу, придуманному самим ребенком. При необходимости можно объединить детей в творческие группы по 2 -3 человека, распределить между ними обязанности. Перед тем как изготовить мультфильм в материале, необходимо выполнить эскизные работы, выдержать единый стиль, это тем более необходимо, если над мультфильмом будет работать группа обучающихся. При разработке и изготовлении декораций можно использовать подсобный материал (коробки, готовые формы), для экономии пластилина, при этом нужно учитывать, что использовать в открытом виде другой материал нельзя, необходимо выдерживать единство стиля. Съемка мультфильма ведется в горизонтальной плоскости, камера устанавливается на штатив.

II. Кукольный мультфильм.

Отличительной особенностью работы над кукольным мультфильмом является технология изготовление героев и декораций. По придуманному детьми сюжету и разработанным эскизам героев выполняются куклы, процесс изготовления кукол и

декораций трудоемкий и продолжительный по времени. Рекомендуется запускать в работу не более двух мультфильмов, а число участников творческой группы можно увеличить до 5-6 человек. Если количество действующих героев не большое, то работу над куклами и декорациями можно вести параллельно, если же героев много, то работа выполняется поэтапно. Необходимо контролировать рабочий настрой в группе, учить ребят слаженно и согласованно работать в команде и распределять обязанности, не допускать конфликтов из-за значимости выполняемых заданий.

При разработке кукол для мультфильма необходимо учесть особенности при ее изготовлении, а именно – в конечности куклы должна быть вставлена эластичная проволока, которая позволит конечностям сгибаться и быть зафиксированными в определенном положении, голова должна свободно поворачиваться. Крайне редко используются готовые игрушки.

Выполнение декораций не менее ответственный этап в работе над мультфильмом, здесь возможно использование разнообразного материала, вплоть до готовых игрушечных наборов посуды или мебели, которые имеет почти каждая девочка, можно использовать ткань, картон, цветную бумагу, ветки деревьев и многое другое, что подсказывает фантазия.

III. Музыкальный мультфильм.

При создании музыкального мультфильма соблюдаются все этапы создания мультипликационного фильма. Приветствуется собственный сценарий, составленный по рассказу, придуманному самим ребенком. При необходимости можно объединить детей в творческие группы по 2 -3 человека, распределить между ними обязанности. Перед тем как изготовить мультфильм в материале, необходимо выполнить эскизные работы, выдержать единый стиль, это тем более необходимо, если над мультфильмом будет работать группа обучающихся. При разработке сюжета мультфильма необходимо подробно разобрать музыкальное произведение, по которому выполняется мультфильм, выяснить у ребенка или группы детей, какие ассоциации оно у них вызывает. Так же нужно помочь выбрать обучающимся технику выполнения мультфильма, для того что бы она органично дополняла музыку.

IV. Мультфильм с использованием готовых форм.

Отличительной особенностью работы над мультфильмом с использованием готовых форм является подбор этих форм. Это может быть посуда, школьные принадлежности, фрукты и другие всевозможные предметы. По придуманному детьми сюжету и выбранным героям подбираются декорации, ими могут стать детали интерьера (кухонный стол, ученический стол, угол комнаты и т.п.), декорации можно выполнить самим.

При работе с готовыми формами можно использовать накладные детали, позволяющие оживить вещь (элементы лица, руки, головные уборы, аксессуары).

V. Мультфильм с использованием графических компьютерных программ (paint, Photoshop)

При создании мультфильма при помощи этих компьютерных программ немногим отличается от рисованного покадрового мультфильма. Особенность в том, что рисунки выполняются на компьютере и сохраняются сразу в нужной папке, не нужно вести съемку, высокое качество рисунков позволяет добиться копирования уже созданных и внесение в них небольших изменений. Эффектно смотрятся мультфильмы имитирующие рисование кистью.

VI. Мультфильм с использованием насыпной технологии (песок, крупа).

Отличительной особенностью работы над мультфильмом в технике насыпного рисунка, является то, что можно снимать как покадровый мультфильм, так и непрерывное видео, где частью сюжета являются руки выполняющие рисунки на песке. Работа над таким мультфильмом требует четкости при выполнении рисунков, рисунки должны быть продуманы заранее и выполнены в карандаше. Продумана последовательность рисунков, отработаны движения рук.

VII. Итоговый проект.

Итоговый проект это мультфильм выполненный студийцем самостоятельно от начала до конца по собственному сценарию, в выбранной технике.

Готовые мультфильмы демонстрируются на итоговом занятии с приглашением родителей, на экранах и цифровых плеерах во Дворце творчества. Коллектив участвует в конкурсах, организуемых по данному направлению, различного уровня, а так же в мероприятиях и проектах Дворца творчества и города.

1.4. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

В процессе обучения, обучающиеся приобретают ключевые компетенции, которые включают в себя совокупность взаимосвязанных качеств личности (знаний, умений, навыков, способов деятельности), задаваемых по отношению к определенному кругу предметов и процессов, и необходимых для качественной продуктивной деятельности по отношению к ним.

Предметные компетенции:

- Знание различных технологий выполнения мультипликационного фильма;
- Знание правил написания сценария мультфильма, разбивки его на кадры, сцены, эпизоды;
- Владение компьютерной техникой видеоаппаратурой, периферийными устройствами.

Метапредметные компетенции:

- умение формулировать понятия, определять категории, сравнивать, обобщать, классифицировать;
- строить логическое рассуждение, делать умозаключения и выводы;
- самостоятельно принимать решения, определять цели, планировать деятельность;
- осуществлять поиск и обработку нужной информации;

- работать индивидуально и в группе.

Личностные компетенции:

- освоение социальных и нравственных норм, правил поведения;
- формирование осознанного и ответственного отношения к собственным поступкам;
- умение сотрудничать для достижения общих результатов;
- развитие эстетического сознания через освоение художественного наследия народов России и мира, творческой деятельности эстетического характера.

РАЗДЕЛ № 2

КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1 КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Год обучения	Целевая группа Возраст	Количество часов по программе в год	Недельная нагрузка	Режим занятий	Количество групп и ФИО педагога, реализующего программу с данной группой	Сроки реализации (кол-во недель в год, каникулы, сроки)	Сроки проведения аттестации
1	7-18 лет	140	4 час в неделю	2 раз в неделю по 2 часу	1 группа Бугрина А.А.	36 уч. недель начало уч/г 01.09. 2025	С 01.04.2026 по 25.05.2026
2	7-18 лет	210 ч.	6 час в неделю	2 раз в неделю по 2 часу		каникулы с 28.12.2025 по 10.01.2026 - окончание уч/г 25.05.2026	

2.2. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Кадровое обеспечение: Бугрина Анастасия Александровна – педагог высшей квалификационной категории

Материально-техническое обеспечение

Помещение: кабинет, оснащенный ученическими партами

Адрес реализации ДООП: МАУ ДО ДДЮТ – г. Березники, Ломоносова 89а

Оборудование для педагога и учащихся:

- мультстанок
- цифровой фотоаппарат
- штатив
- компьютер
- сканер
- учебные столы и стулья
- медиапроектор,

- демонстрационная магнитная доска.

Материалы и инструменты:

- краски гуашевые и акварельные
- карандаши простые и цветные
- пластилин
- клей ПВА
- ножницы
- цветная бумага
- ватман А1.

Форма одежды для детей:

2.3 ОЦЕНКА КАЧЕСТВА ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ ОБУЧАЮЩИМИСЯ

	Формы аттестации:	Форма предъявления и демонстрации образовательных результатов	Формы фиксации образовательных результатов
Входной контроль	Наблюдение педагога	-	-
Оперативный контроль	Наблюдение педагога	-	-
Текущий контроль (Промежуточная аттестация) - по годам, - по уровням (Если есть необходимость)	творческие работы, самостоятельные работы зачет, контрольная работа, творческая работа, тестирование, конкурс.	открытые уроки, демонстрация и публикация мультимедийных фильмов.	диагностическая карта индивидуальная, реестр одаренных, ведомость, аналитические материалы.
Итоговая аттестация	Создание мультимедийного эскиза от 20 до 40 секунд	Итоговый праздник «МультиЛЭНД»	По окончании обучения по программе обучающемуся выдается сертификат об окончании обучения по программе

Диагностические материалы для промежуточной аттестации

Диагностика 1 (Приложение 1)

Определение уровня развития художественно-образного мышления 1 и 2 годов обучения

Рекомендации: Определение уровня развития художественно-образного мышления проводится с учащимися 1 года обучения и 2 года обучения.

Условия: учащимся предлагается на одном листе бумаги формата А4 разработать 4 эскиза на тему «Образы в произведениях»

Инструкция для учащихся: «Ребята сегодня на занятии предлагаю вам побыть в качестве художников-мультипликаторов. На листе формата А4 создайте образы, отражаемые в данных произведениях на выбор».

Оценка результатов: *Высокий уровень:*

- Учащийся без усилий оригинально и вариативно решает проблему создания художественного образа за счёт высокого уровня развития воображения и фантазии как основ художественно-образного мышления.
- У него хорошо развито умение наблюдать, эмоционально воспринимать явления окружающего мира и использовать это при создании художественного образа (легко вызывает в представлении нужные зрительные образы, легко работает с ними, комбинирует их в воображении и на формате).
- Он верно отбирает изобразительные средства в решении художественного образа и свободно владеет ими (грамотно использует законы, правила, средства композиции, методически верно создает общий колорит работы, сочетает цвета, работает на цветовых контрастах, нюансах, грамотно создает объём, передает светотеневую моделировку).
- Учащийся свободно владеет техникой акварельной и гуашевой живописи. Работа учащегося несёт в себе элементы завершенности, целостности, композиционной и цветовой гармонии.

Средний уровень:

- Учащийся, недостаточно оригинально и вариативно решает проблему создания художественного образа. Уровень развития воображения и фантазии как основ художественно-образного мышления невысок.
- Он способен наблюдать и запоминать явления окружающего мира, но процесс создания зрительных образов затруднён. Эмоциональное восприятие окружающих явлений выражено слабо.
- Учащийся не в полной мере владеет изобразительными средствами в решении художественного образа.
- владеют техникой акварельной и гуашевой живописи. Работа учащегося выполняется не совсем аккуратно.

Низкий уровень:

- Учащийся стандартно, по образцу, решает проблему создания художественного образа. Уровень развития воображения и фантазии как основ художественно-образного мышления низкий.
- Он ещё не готов осмыслить, переработать и преобразовать окружающие явления действительности как основу создания художественного образа.
- Учащийся слабо владеет изобразительными средствами в решении

художественного образа (редко использует законы, правила, средства композиции, не сочетает цвета, не работает на цветовых контрастах, нюансах, не может создавать объём, светотеневую моделировку формы предметов).

- Он очень слабо владеет техникой акварельной и гуашевой живописи. Работы учащегося выполняются неаккуратно, часто не закончены.

Начальный уровень:

- Учащийся не готов к осмыслению проблемы создания художественного образа в собственной работе. Слабо развито воображение и фантазия как основа художественно-образного мышления. Учащийся не осознаёт окружающие явления действительности как основу создания художественного образа.
- Он не владеет изобразительными средствами в решении художественного образа (не использует законы, правила, средства композиции, не сочетает цвета, не работает на цветовых контрастах, нюансах, не может создавать объём, светотеневую моделировку формы предметов).
- Учащийся не владеет техникой акварельной и гуашевой живописи

Диагностика качества освоения учащимися дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Мир в объективе» 1,2 года обучения.

Показатели (оцениваемые параметры)	Критерии	Степень выраженности оцениваемого качества	Число баллов	Методы диагностики
Теоретические знания по основным разделам учебно-тематического плана программы	Соответствие теоретических знаний программным требованиям	<ul style="list-style-type: none"> практически не усвоил теоретическое содержание программы; овладел менее чем $\frac{1}{2}$ объема знаний, предусмотренных программой; объем усвоенных знаний составляет более $\frac{1}{2}$; освоил практически весь объем знаний, предусмотренных программой за конкретный период 	0 1 2 3	Наблюдение, тестирование, контрольный опрос и др.
Владение специальной терминологией	Осмысленность и правильность использования специальной терминологии	<ul style="list-style-type: none"> не употребляет специальные термины; знает отдельные специальные термины, но употреблять; сочетает специальную терминологию с бытовой; специальные термины употребляет осознанно соответствии с их содержанием. 	0 1 2 3	Наблюдение, собеседование

Практическая подготовка

Практические умения и навыки, предусмотренные программой (по основным разделам учебно-тематич. Плана программы).	Соответствие практических умений и навыков программным	<ul style="list-style-type: none"> ▪ практически не овладел умениями и навыками; ▪ овладел менее чем ½ предусмотренных умений и навыков; ▪ объем усвоенных умений и навыков составляет более ½; ▪ овладел практически всеми умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период 	0123	Наблюдение, контрольное задание (Приложение 1)
Владение специальным оборудованием и оснащением	Отсутствие затруднений в использовании специального оборудования и оснащения	<ul style="list-style-type: none"> ▪ не пользуется специальными приборами и инструментами; ▪ испытывает серьезные затруднения при работе с оборудованием; ▪ работает с оборудованием с помощью педагога; ▪ работает с оборудованием самостоятельно, не испытывает особых трудностей 	0123	Наблюдение, контрольное задание (Приложение 1)
Творческие навыки	Креативность в выполнении практических заданий	<ul style="list-style-type: none"> ▪ начальный (элементарный) уровень развития креативности- ребенок в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания педагога; ▪ репродуктивный уровень – в основном, выполняет задания на основе образца; ▪ творческий уровень (I) – видит необходимость принятия творческих решений, выполняет практические задания с элементами творчества с помощью педагога; ▪ творческий уровень (II) - выполняет практические задания с элементами творчества самостоятельно. 	0123	Наблюдение, контрольное задание (Приложение 1)

Основные компетентности

Учебно- интеллектуальные				
Подбирать и пользоваться специальной литературой	Самостоятельность в подборе и работе с литературой	<ul style="list-style-type: none">▪ учебную литературу не использует, работать с ней не умеет;▪ испытывает серьезные затруднения при выборе и работе с литературой, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога;▪ работает с литературой с помощью педагога или родителей;▪ работает с литературой самостоятельно, не испытывает особых трудностей.	0 1 2 3	Наблюдение, анализ способов деятельности детей, их учебно-исследовательских работ
Пользоваться Интернет-источниками информации	Самостоятельность в использовании компьютерными источниками информации	Уровни и баллы - по аналогии пунктом выше	0 1 2 3	
Осуществлять проектно-исследовательскую работу (работать над мульт-проектом).	Самостоятельность в проектно-исследовательской работе	Уровни и баллы - по аналогии с пунктом выше	0 1 2 3	
		<ul style="list-style-type: none">▪ учебную литературу не использует, работать с ней не умеет;▪ испытывает серьезные затруднения при выборе и работе с литературой, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога;▪ работает с литературой с помощью педагога или родителей;▪ работает с литературой самостоятельно, не испытывает особых трудностей.	0 1 2 3	
Коммуникативные				

Слушать и слышать педагога, принимать во внимание мнение других людей	Адекватность восприятия информации идущей от педагога	<ul style="list-style-type: none"> ■ объяснения педагога не слушает, учебную информацию не воспринимает; ■ испытывает серьезные затруднения в концентрации внимания, трудом воспринимает учебную информацию; ■ слушает и слышит педагога, воспринимает учебную информацию при напоминании и контроле, иногда принимает во внимание мнение других; ■ сосредоточен, внимателен, слушает и слышит педагога, адекватно воспринимает информацию, уважает мнение других. 	0 1 2	Наблюдение, анализ способов деятельности детей, их учебно-исследовательских работ
Выступать перед аудиторией	Свобода владения и подачи ребенком подготовленной информации	<ul style="list-style-type: none"> ■ перед аудиторией не выступает; ■ испытывает серьезные затруднения при подготовке и подаче информации; ■ готовит информацию и выступает перед аудиторией при поддержке педагога; ■ самостоятельно готовит информацию, охотно выступает перед аудиторией, свободно владеет и подает информацию. 	0 1 2 3	
Участвовать в дискуссии, защищать свою точку зрения	Самостоятельность в дискуссии, логика в построении доказательств	<ul style="list-style-type: none"> ■ участие в дискуссиях не принимает, свое мнение не защищает; ■ испытывает серьезные затруднения в ситуации дискуссии, необходимости предъявления доказательств и аргументации своей точки зрения, нуждается в значительной помощи педагога; ■ участвует в дискуссии, защищает свое мнение при поддержке педагога; ■ самостоятельно участвует в дискуссии, логически обоснованно ■ предъявляет доказательства, убедительно аргументирует свою точку зрения. 	0 1 2 3	

Организационные

Организовывать свое рабочее (учебное) место	Способность самостоятельно организовывать свое рабочее место к деятельности и убирать за собой	<ul style="list-style-type: none"> • рабочее место организовывать не умеет; • испытывает серьезные затруднения при организации своего рабочего места, нуждается в постоянном контроле и помощи педагога; • организывает рабочее место и убирает за собой при напоминании педагога; • самостоятельно собой готовит рабочее место и убирает за 	0 1 2 3	Наблюдение
Планировать и организовать работу, распределять учебное время	Способность самостоятельно организовывать процесс работы и учебы, эффективно распределять и использовать время	<ul style="list-style-type: none"> • организовывать работу и распределять время не умеет; • испытывает серьезные затруднения при планировании и организации работы, распределении учебного времени, нуждается в постоянном контроле и помощи педагога и родителей; • планирует и организывает работу, распределяет время при поддержке (напоминании) педагога и родителей; • самостоятельно планирует и организывает работу, эффективно распределяет и использует время. 	0 1 2 3	

Фамилия, имя воспитанника	ФИО обучающегося		ФИО обучающегося		3 ФИО обучающегося		ФИО обучающегося		ФИО обучающегося		ФИО обучающегося		ФИО обучающегося		ФИО обучающегося		ФИО обучающегося	
Сроки диагностики/ Показатели	Конец 1-го полугодия	Конец учебного года	Конец 1-го полугодия	Конец учебного года	Конец 1-го полугодия	Конец учебного года	Конец 1-го полугодия	Конец учебного года	Конец 1-го полугодия	Конец учебного года	Конец 1-го полугодия	Конец учебного года	Конец 1-го полугодия	Конец учебного года	Конец 1-го полугодия	Конец учебного года	Конец 1-го полугодия	Конец учебного года
Развитость художественно- образного мышления																		
Теоретическая подготовка																		
Теоретические знания, предусмотренные программой																		
Владение специальной терминологией																		
Практическая подготовка																		
Практические умения и навыки, предусмотренные программой																		
Владение специальным оборудованием и оснащением																		
Творческие навыки																		
Основные общие учебные компетентности																		
Учебно- интеллектуальные																		
Подбирать и анализировать специальную литературу																		
Пользоваться компьютерными источниками информации																		
Осуществлять учебно- исследовательскую работу																		
Коммуникативные																		

Слушать и слышать педагога, принимать во внимание мнение других людей																	
Выступать перед аудиторией Участвовать в дискуссии, защищать свою точку зрения																	
Организационные Организовывать свое рабочее (учебное) место																	
Планировать, организовывать работу, распределять учебное время																	
Аккуратно, ответственно выполнять работу																	
Соблюдения в процессе деятельности правила ТБ																	

Диагностический материал для итоговой диагностики

Диагностика уровня усвоения содержания программного материала дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы художественной направленности «Мир в объективе» обучающихся 2 года

Оценка результатов проводится по 3-бальной системе, по разработанным критериям:

- общая осведомленность о процессе создания анимационных фильмов;
- навыки анимационной деятельности;
- передача образов;
- композиционное решение художественных работ;
- навыки работы с художественными материалами
- композиционное решение художественных работ;
- воображение.

Критерии оценки результатов:

Общая осведомленность о процессе создания анимационных фильмов

3 балла - У ребенка сформированы представления о процессе создания и видах анимационных фильмов: о профессиях: сценарист, художник-аниматор, оператор, режиссер. Ребенок владеет такими понятиями, как: анимация, съемка, сценарий, кадр, план, панорама, титры, озвучивание и использует их в своей речи.

2 балла - Ребенок имеет представление о процессе создания и видах анимационных фильмов; о профессиях: сценарист, художник-аниматор, оператор, режиссер, звукорежиссер и их значимости; знаком с такими понятиями, как: анимация, съемка, сценарий, кадр, план, панорама, титры, озвучивание.

1 балл – Ребенок имеет нечеткое представление о процессе создания и видах анимационных фильмов (рисованные, аппликационные, объемные), о таких понятиях, как: анимация, съемка, сценарий, кадр, план, панорама, титры, озвучивание; знает название некоторых профессий людей, принимающих участие в создании мультфильма, но не понимает их значимости.

Навыки анимационной деятельности

3 балла – Ребенок свободно владеет навыками анимационной деятельности: располагает и перемещает предметы в пространстве, самостоятельно выполняет съемочный процесс.

2 балла - Ребенок частично владеет навыками анимационной деятельности, иногда нуждается в помощи при расположении и перемещении предметов в пространстве, выполнении съемочного процесса.

1 балл - Ребенок не владеет навыками анимационной деятельности, нуждается в помощи при расположении и перемещении предметов в пространстве, выполнении

съемочного процесса.

Передача образов

3 балла - Ребенок передает сходство с реальными объектами и предметами; форму, строение, пропорции, использует ось симметрии; изображения динамичны, присутствуют характерные позы, жесты, мимика.

2 балла - Ребенок передает сходство с реальными объектами и предметами; встречаются незначительные ошибки при передаче формы, строения, пропорций; предпочитает статичные позы при изображении объектов.

1 балл - Ребенок испытывает трудности при передаче в рисунке реальных предметов и объектов; изображает обобщенные формы, строение передает примитивно (главные части), без детализации.

Композиционное решение художественных работ

3 балла – Ребенок свободно ориентируется на листе бумаги; выделяет линию горизонта; передает дальний, средний и ближний планы.

2 балла – Ребенок ориентируется на листе бумаги, выделяет линию горизонта, но допускает ошибки при изображении предметов и объектов на разных планах.

1 балл - Ребенок не ориентируется на листе бумаги, не выделяет линию горизонта, не передает планы.

Навыки работы художественными материалами

3 балла – Ребенок свободно владеет навыками работы разными художественными материалами: гуашь, акварель, восковые карандаши, фломастеры; самостоятельно выполняет изображение в разных техниках: по-сырому, мазками, отпечатыванием; движения быстрые, уверенные, разнообразные.

2 балла – Ребенок владеет навыками работы художественными материалами: гуашь, акварель, восковые карандаши, фломастеры, нуждается в помощи при использовании некоторых техник изображения; движения достаточно уверенные, хотя и не столь быстрые.

1 балл - Ребенок неуверенно владеет техникой работы художественными материалами; движения неуверенные, хаотичные.

Цветовое решение художественных работ

3 балла - Ребенок использует в работе широкий спектр цветовой гаммы для передачи настроения, отношения к изображаемому, знает свойства цвета (светлота, насыщенность, контраст), самостоятельно умеет получать новые оттенки, пользоваться палитрой.

2 балла - Ребенок передает характерные признаки предметов цветом – свое отношение к изображаемому, умеет пользоваться палитрой, получать цветовые оттенки, иногда спрашивает совета при подборе цветов, не всегда верно дает характеристику цветовым отношениям.

1 балл - Ребенок создает изображение в цвете, но цветовая гамма работ весьма ограничена. Умеет пользоваться палитрой, нуждается в подсказке при подборе цветовых оттенков.

Воображение

3 балла – Ребенок свободно придумывает и воплощает в рисунке задуманную идею; образы хорошо узнаваемы и эмоционально выразительны.

2 балла – Ребенок создает изображение самостоятельно при небольшой словесной помощи взрослого; образы узнаваемы, но мало эмоциональны.

1 балл – Ребенок отказывается рисовать или делает лишь некоторые попытки; образы мало узнаваемы и невыразительны.

Суммируя результаты выполнения всех заданий, определяется общая сумма результатов, которая соотносится с уровнем изобразительной и анимационной составляющей.

Высокий уровень: 17-21 баллов

Ребенок имеет сформированное представление о процессе создания и видах анимационных фильмов, владеет навыками анимационной деятельности; в рисунке передает сходство с реальными предметами и объектами, свободно ориентируется на листе бумаги, владеет навыками работы с разными художественными материалами, использует широкий спектр цветовой гаммы, свободно придумывает и воплощает в рисунке задуманную идею.

Средний уровень: 11-16 баллов

Ребенок имеет представление о процессе создания и видах анимационных фильмов, частично владеет навыками анимационной деятельности; в рисунке встречаются ошибки при передаче сходства с реальными предметами и объектами, в расположении на листе бумаги, владеет навыками работы с художественными материалами, подбирает цвета, создает изображение самостоятельно при небольшой словесной помощи взрослого.

Низкий уровень: 7-10 баллов

Ребенок имеет нечеткое представление о процессе создания и видах анимационных фильмов, не владеет навыками анимационной деятельности; испытывает трудности при передаче в рисунке реальных предметов и объектов, не ориентируется на листе бумаги, неуверенно владеет техникой работы художественными материалами, использует ограниченную цветовую гамму, делает лишь некоторые попытки создания сюжета.

Диагностические материалы для предварительного контроля

Предварительный контроль проводится в начале обучения для выявления имеющихся знаний, умений и навыков обучающихся.

1) Входная анкета-тест «Что я знаю о мультфильмах»

Ф.И. _____ . Возраст _____

1. Назови свои любимые мультфильмы:

2. Подчеркни то слово, которое отражает твое отношение к каждому из перечисленных мультфильмов

- | | | | |
|--|-------------------|----------------------------------|----------------------|
| а) Ежик в тумане: | 1) <i>смотрел</i> | 2) <i>слышал только название</i> | 3) <i>не смотрел</i> |
| б) Ну, погоди!: | 1) <i>смотрел</i> | 2) <i>слышал только название</i> | 3) <i>не смотрел</i> |
| в) Симпсоны: | 1) <i>смотрел</i> | 2) <i>слышал только название</i> | 3) <i>не смотрел</i> |
| г) Гора самоцветов (серия мультфильмов) | 1) <i>смотрел</i> | 2) <i>слышал только название</i> | 3) <i>не смотрел</i> |
| д) Кот Леопольд | 1) <i>смотрел</i> | 2) <i>слышал только название</i> | 3) <i>не смотрел</i> |
| е) Холодное сердце | 1) <i>смотрел</i> | 2) <i>слышал только название</i> | 3) <i>не смотрел</i> |
| ж) Варежка | 1) <i>смотрел</i> | 2) <i>слышал только название</i> | 3) <i>не смотрел</i> |
| з) ВАЛЛ-И | 1) <i>смотрел</i> | 2) <i>слышал только название</i> | 3) <i>не смотрел</i> |
| и) Тайна третьей планеты | 1) <i>смотрел</i> | 2) <i>слышал только название</i> | 3) <i>не смотрел</i> |
| к) Том и Джерри | 1) <i>смотрел</i> | 2) <i>слышал только название</i> | 3) <i>не смотрел</i> |

3. Определи, из какого мультфильма каждый из героев:

		
<p>Мультфильм:</p>	<p>Мультфильм:</p>	<p>Мультфильм:</p>
		
<p>Мультфильм:</p>	<p>Мультфильм:</p>	<p>Мультфильм:</p>

		
<p>Мультфильм:</p>	<p>Мультфильм:</p>	<p>Мультфильм:</p>
		
<p>Мультфильм:</p>	<p>Мультфильм:</p>	<p>Мультфильм:</p>

4. Укажи, фразы из каких мультфильмов написаны ниже:

- А) Спокойствие, только спокойствие! _____
- Б) Кто ходит в гости по утрам, тот поступает мудро! _____
- В) Мы с тобой одной крови – ты и я. _____
- Г) Ребята, давайте жить дружно! _____
- Д) Ну, заяц, погоди! _____
- Е) Мы строили, строили и, наконец, построили! Да здравствуем мы! Ура!

- Ж) Улыбаемся и машем, парни, улыбаемся и машем _____
- З) — А где моя котлета?!!
— Я ее спрятал. Я ее очень хорошо спрятал. Я ее съел! _____
- И) Неправильно ты бутерброд ешь... Ты его колбасой кверху держишь, а надо колбасой на язык класть, так вкуснее получится _____
- К) Живу я, как поганка. А мне летать охота! _____

Диагностические материалы для тематического и текущего контроля

Тематический («Рефлексивные листы участника проекта», индивидуальные обсуждения по результатам самооценки) и *текущий контроль* (комбинированная проверка: теоретическая (фронтальный опрос) и практическая работа) проводится в течение учебного года.

2) Рефлексивный лист участника проекта

Ура! Мы завершили очередной проект!
Опиши и оцени свою работу по проекту.

Фамилия, имя _____

Название мультфильма:	
Чем ты занимался(лась) при создании данного мультфильма?	
Какие сложности возникали при создании мультфильма?	
Что было самое интересное и почему?	
Плюсы работы	
Минусы работы	

Индивидуальный образовательный маршрут.

Карта индивидуального сопровождения ребёнка

Индивидуальный образовательный маршрут

Индивидуальный образовательный маршрут (ИОМ) учащегося - это структурированная программа действий учащегося на некотором фиксированном этапе его обучения. Индивидуальный образовательный маршрут – это замыслы учащегося относительно его собственного продвижения в образовании, оформленные и упорядоченные им в содействии с преподавателем. С одной стороны, ИОМ является продуктом совместного творчества преподавателя и учащегося, а с другой – средством становления личностных достижений ребёнка. Факторы, влияющие на формирование мотивов творческой деятельности при реализации программы «Создаем мультфильмы сами»: содержание учебного материала, стиль общения преподавателя и учащегося, результаты участия в конкурсах и фестивалях, продвижение ребёнка по лестнице успеха.

В индивидуальном плане работа с учащимся заключается в обучении звукозаписи и монтажу мультфильма.

Цель индивидуального обучения: формирование у ребёнка умений записывать «чистый» звук, редактировать аудиодорожки, монтировать мультфильм.

В процессе индивидуальных занятий в комплексе решаются те же методические задачи, которые ставились и в других видах деятельности с детьми – приобщении ребёнка к искусству мультипликации. Главная задача индивидуального обучения: научить ребёнка в конечном итоге самостоятельно прорабатывать все этапы мультипликации.

2.4. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Принципы построения и реализации программы:

- *Принцип комплексности* – реализуется посредством поэтапного обучения по всем разделам программы. Материал каждого года обучения взаимопересекается и опирается на базовые знания предыдущих годов обучения;
- *Принцип непрерывности.* Означает преемственность между всеми ступенями и этапами обучения на уровне технологии, содержания и методик с учётом возрастных психологических особенностей развития детей.
- *Принцип концентричности содержания* – учебный материал изучается и реализуется методом «послойного наложения» т. е. углубления и усложнения предыдущего материала технически, темпо-ритмически, координационно;
- *Принцип интеграции содержания* – взаимное дополнение и обогащение блоков программы и учебных предметов между собой;
- *Принцип целостности.* Предполагает формирование учащимися обобщённого системного представления о мире.
- *Принцип гибкости и вариативности* - позволяет мобильно и оперативно обновлять содержание программы, обновлять опыт и знания обучающихся в связи с быстрым развитием современного искусства.
- *Принцип активности и осознанности детей в обучении* – использование преимущественно активных форм и методов обучения.
- *Принцип деятельности.* Включение обучающихся активную и разностороннюю, в максимальной степени самостоятельную деятельность.
- *Принцип дифференцированности* - допускает изменения состава групп обучающихся в зависимости от уровня развития детей и подбор содержания для групп с разной подготовкой. Индивидуализация обучения – предельный случай дифференциации (работа с одарёнными детьми).
- *здоровьесбережение* - предусматривает учёт психологических и физиологических возможностей обучающихся, построение учебного процесса через постепенное усложнение материала, создание ситуации успеха;
- *Принцип психологической комфортности.* Предполагает снятие всех стрессообразующих факторов учебного процесса, создание на занятиях доброжелательной атмосферы, ориентированной на реализацию идей педагогики сотрудничества, развитие диалоговых форм общения.
- *Принцип творчества.* Означает максимальную ориентацию на творческое начало в образовательном процессе, приобретение учащимся собственного опыта творческой деятельности.

Методы обучения

1. Методы организации и осуществления учебно-познавательной деятельности:
 - словесные: рассказ, лекция, беседа, дискуссия;
 - наглядно-иллюстративные: демонстрация, показ, объяснения;
 - репродуктивные: активное восприятие, запоминание и воспроизведение;
 - проблемно-поисковые: исследовательская деятельность, задания на развитие творческого мышления и воображения;
 - практические: различные по уровню сложности задания и упражнения.
2. Методы самостоятельной работы:
 - по заданию педагога,
 - по собственной инициативе обучающихся.
3. Методы стимулирования и мотивации обучения:
 - ситуация новизны, неожиданности;
 - театрализация и драматургия;
 - ситуация успеха;
 - значимость обучения и результат.
4. Методы контроля и самоконтроля:
 - анализ результатов деятельности обучающихся;
 - создание контролирующих ситуаций (открытые занятия, сценические выступления, мастер – классы, семинары);
 - самонаблюдение;
 - самоанализ и самоотчёт.

Занятия в мультстудии «Кадр», не ограничивают ребенка в выборе способа создания мультфильма, познакомившись с их разнообразием, дети могут выбрать любой из них, как наиболее выразительный, по их мнению, для реализации своего сюжета. Программа не планирует индивидуальных занятий на компьютере и создание мультфильма с помощью специальных программ, компьютер используется только для монтажа мультфильма, основными являются коллективные занятия и художественное творчество в малых группах объединенных работой над одним сюжетом.

Педагогические технологии, используемые в работе

- **Полихудожественный подход** (Б. П. Юсов) – подбор учебного материала и построение образовательного процесса на основе взаимосвязи, взаимодействия, интеграции, синтеза искусств. Одним из основоположников синтетического слияния разных направлений искусства является Э. Жак Далькроз. Б. П. Юсов и Г. П. Шевченко подчеркивали, что усвоение ребенком искусства идет по трем основным направлениям:
 - музыка (аудиальное развитие или развитие аудиальной культуры);

- изобразительное искусство (визуальное развитие или развитие визуальной культуры);
- литература (вербальное развитие или развитие вербальной культуры).

В коллективах ИЗО и ДПИ эти искусства соединяются при создании детьми концептуальных и театральных костюмов или целых коллекций одежды. При создании и демонстрации которых в концертном номере соединяются эти 3 искусства. Это триединство с успехом воплощается в художественных и концертных программах коллектива.

- **Поликультурный подход** - знакомство с культурным наследием разных народов мира, подбор учебного материала и построение образовательного процесса на основе взаимосвязи, взаимодействия, разных культур. Изучение различных технологий, принадлежащих различным странам и национальностям (скетчинг- Америка, батик и роспись по ткани- Япония, Китай). Он помогает получить опыт межкультурного взаимодействия, и, при этом обогащает собственный культурный багаж, развивая и сохраняя собственную идентичность, опираясь на идеи сосуществования, взаимопроникновения и, одновременно, сохранения своеобразия индивидуальных культур.

Педагогические технологии личностно-ориентированного типа

- **Технология личностно-ориентированного обучения** (автор: И.С. Якиманская) сочетает обучение (нормативно-сообразная деятельность общества) и учение (индивидуальная деятельность ребенка). - максимальное развитие индивидуальных познавательных способностей ребенка, использование уже имеющегося у ребенка опыта жизнедеятельности. Помощь в становлении личности путем организации познавательной деятельности. Методологической основой технологии является дифференциация и индивидуализация обучения, которая осуществляется на занятиях, по отношению к каждому члену коллектива, отдельно.
- **Технология индивидуализации обучения** - составление индивидуальной образовательной программы для каждого ученика, опираясь на его характеристики и возможности.
- **Технология группового обучения** (автор: Б.Л. Ливер) - организация совместных действий, коммуникации, общения, взаимопонимания, взаимопомощи, взаимокоррекции. Работа в парах, распределение материала по подгруппам. Групповые технологии эффективно способствует развитию коммуникабельности, самостоятельности, а также выявлению лидерского состава в группе.
- **Технология коллективно-творческой деятельности** (автор И.П. Иванов) способствует воспитанию общественно-активной творческой личности, организации социального творчества. Предполагает организацию совместной деятельности, где каждый участник коллектива, включая педагога, участвует в

планировании, подготовке и реализации задуманного. Участники коллектива сообща работают над созданием единой композиции, изделия, работы, мероприятия, события. Кроме того, данная технология может применяться как в урочное, так и не в урочное время.

- **Игровые технологии** (о значении игры писали - Я.А. Коменский, Песталоцци. вклад в теорию игры внесли К.Д. Ушинский, С.Т. Шацкий, П.И. Пидкасистый, Д.Б. Эльконин, В.К. Дьяченко, Н.А. Щукрова) - активизация и интенсификация деятельности учеников на основе игровой деятельности, которая способствует формированию мотивации, активному включению ребенка в образовательный процесс, создает благоприятные условия для формирования доверительных отношений между участниками. Это игры на развитие образного мышления и воображения, на развитие навыков работы в команде и коммуникативных навыков. Применение сюжетных занятий и занимательного материала, а так же элементов соревновательности. Применение игровых технологий позволяет развить творческий потенциал детей, и побудить их к активной творческой деятельности. Активно применяется с детьми младшего школьного возраста.

Педагогические технологии деятельностного типа

- **Системно-деятельностный подход в образовании** - организация учебного процесса, в котором главное место отводится активной и разносторонней, в максимальной степени самостоятельной познавательной деятельности учащихся и построение учебной деятельности, как слаженной системы, составные части которой работают во взаимодействии.
- **Технология проектной деятельности** (автор: Джон Дьюи) находит свое применение и в подготовке педагога к осуществлению образовательного процесса и в организации работы учеников. Любую работу педагога от составления рабочих программ до проведения конкретного мероприятия, требует от педагога мыследеятельности (продумывания того, что должно быть в итоге) и жизнедеятельности (развертывания процесса реализации). В частности: проблематизации, концептуальности, программирования, планирования, конструирования практики, рефлексии и экспертизы последствий реализации проекта. Применение проектной технологии в работе с обучающимися заключается в воплощении конкретного творческого продукта (индивидуального или коллективного) – танца, песни, костюма, коллекции костюмов, мероприятия и др.

Технологии открытого образования (Т. И. Боровкова)

Образовательное путешествие. Образовательное путешествие в полной мере реализуется учащимися во время выездов на фестивали и конкурсы: дети знакомятся с городами России, смотрят конкурсные номера коллективов-соперников, посещают мастер-классы, организованные в рамках фестивалей и конкурсов.

Технология портфолио - каждый учащийся за время обучения в коллективе накапливает портфолио в виде личных и коллективных достижений: дипломы, сертификаты и проч.

Музейная педагогика - передача культурного (художественного) опыта через педагогический процесс в условиях музейной среды, позволяет формировать эстетический вкус, расширять кругозор. Реализуется через посещение музеев, создание собственных выставок изобразительного искусства

Здоровьесберегающие технологии (автор Н.К. Смирнов).

- защитно-профилактические технологии (соответствие Сан-Пин условиям, соблюдение техники безопасности, грамотное распределение физической нагрузки на уроках в соответствии с возрастными особенностями и анатомическими, точное разъяснение методики исполнения упражнений и движений, контроль методически правильного исполнения);

- компенсаторно-нейтрализующие технологии (включение в учебный процесс, либо во время перерывов, упражнений на расслабление и напряжение, релакс-упражнения, упражнения на восстановление дыхания, беседы «пятиминутки» на отвлеченные темы, упражнения-игры на снятие психоэмоционального напряжения, упражнения на растяжение мышечного аппарата непосредственно после силовой нагрузки, и прочее);

- информационно-обучающие технологии (беседы консультационного характера на темы: «грамотное развития физических способностей самостоятельно, во внеурочное время», «о негативном влиянии курения и употребления алкогольных напитков на организм», «о пользе здорового питания» и т.д.);

Особенности организации образовательного процесса в период самоизоляции и дистанционного режима.

В условиях карантина профилактики и предотвращения распространения новой коронавирусной инфекции, профилактики и предотвращения распространения гриппа и ОРВИ, в условиях карантина или режима самоизоляции реализация дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы проводится с использованием электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

Специфика дополнительного образования требует организации творческого взаимодействия педагогов и обучающихся, их сотворчества в освоении форм художественного творчества. В связи с этим основной сложностью реализации образовательной программы художественной направленности является сохранение содержания с учетом ограниченных возможностей дистанционного обучения.

При переходе к дистанционной форме обучения педагогу рекомендуется:

- акцентировать внимание на самостоятельную творческую работу детей;
- определить новые временные рамки освоения новых компетенций;
- использовать презентационную форму подачи материала, используя фото и видео мастер-классов;
- определить варианты контактов с детьми с целью предоставления им возможности получения помощи и обратной связи;
- определить вместе с обучающимися запрос новой информации для освоения тех или иных способов овладения новыми художественными умениями и навыками;
- определить четкую последовательность необходимых действий для выполнения заданий, добавить фото примеров работ в используемых техниках, что позволит доступно донести информацию и получить хорошие результаты работы;
- использовать видео- и аудиозанятия, лекции, мастер-классы; открытые электронные библиотеки, виртуальные краеведческие музеи, концерты, выступления; тесты, викторины по изученным теоретическим темам; адресные дистанционные консультации;
- при обучении детей и подростков необходимо обеспечить непосредственный контакт с педагогом. Ребенок должен понимать, что от него требуется, видеть примеры работ, то, как педагог сам выполняет то или иное действие;
- организовать регулярную обратную связь с обучающимися;
- расширять представление детей о народном творчестве, традициях и культурном наследии регионов через содержание проводимых дистанционных занятий.

Образовательный процесс организуется в *офлайн и онлайн* форматах.

Сетевые технологии (офлайн-обучение) – средства коммуникации, позволяющие передавать и получать данные в удобное время для каждого участника образовательного процесса, независимо друг от друга. К данному типу коммуникаций относятся:

- электронная почта;
- форумы;
- система дистанционного обучения (СДО);
- медиатеки, видеохостинги: YouTube, BigBlueButton, Jitsi, TrueConf;
- группы в социальных сетях (твиттер, в контакте, фейсбук);
- месенджеры (вайбер, вацап и др.).

Сетевые технологии (онлайн-обучение) – средства коммуникации, позволяющие обмениваться информацией в режиме реального времени:

- видеоконференции (Skype, Zoom, Microsoft Teams и др. онлайн-платформы для видеосвязи с возможностью организации командной работы, в том числе распределения задач);

- чаты (обмен мгновенными сообщениями, аудио-, видеoinформацией в мессенджерах);
- виртуальные учебные классы (к примеру, Google Classroom).

Для реализации перечисленных задач возможно использование компьютерных программ:

- программы для создания анимации: Cartoon Animator 4, Anime Studio Pro (Moho), Adobe Animate, Toon Boom Harmony, Blender, Cinema 4D;
- программы для рисования: Infinite Painter, ArtRage, Autodesk Sketchbook, Ibis Paint X, MediBang Paint, Procreate, Affinity Designer, Adobe Fresco;
- программы для дизайна интерьера: дизайн Интерьера 3D, PRO100, Planner 5D, Floorplan 3D, Planoplan;
- программы звукозаписи: Audacity, Free Audio Recorder, Аудио Мастер, Free Audio Editor;

С точки зрения реализации дополнительных общеобразовательных программ технической направленности через исследовательскую и проектную деятельность педагогу рекомендуется использовать:

- инструменты структурного представления образовательного материала, например Microsoft OneNote;
- инструменты совместной организации проектной деятельности, например Trello;
- инструменты совместной работы над документами, например Google Docs или образовательную версию MS Office 365;
- инструменты совместного структурирования и анализа результатов исследований и поиска информации, например Miro;
- коммуникационные системы, с возможностью организации командной работы, в том числе распределения задач, например бесплатную образовательную версию Microsoft Teams.

Обратную связь удобно осуществлять через социальные группы в VK:

Официальная группа Дворца творчества в контакте <https://vk.com/club157184428>

Мультстудия «Кадр» изостудия «Эскиз» <https://vk.com/club186672890>

2.5. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Асенин С. "У. Дисней: тайны рисованного кино". Москва "Искусство" 1995.
2. Асенин С.В, Йон Полеску-Голо "Рисованный человек и реальный мир" Москва. Всесоюзное бюро пропаганды киноискусства. 1986.
3. Бартон К. "Как снимают мультфильмы" перевод с английского Т.Г. Бруссе Москва. "Искусство" 1971.
4. Василькова Александра "Душа и тело куклы. Природа условности куклы в искусстве 20 века: театра, кино и телевидения" Москва. Аграф 2003.
5. Гарольд Уайтекер и Джон Халас "ТАЙМИНГ В АНИМАЦИИ". Издательство - Магазин Искусств, 2000.
6. Кривуля Н. "Лабиринты анимации. Исследование художественного образа российских анимационных фильмов второй половины XX века." Москва Издательский дом "Грааль" - 2002.
7. Каранович А.Г. "Мои друзья куклы" Москва. "Искусство" 1971.
8. Сивоконь Е.Я. "Если вы любите мультипликацию. Из творческого опыта режиссера" Киев. Мистецтво 1985.
9. Солодчук В.И. "Создание анимационного фильма с помощью компьютера" Москва. Издательство института психотерапии. 2002.
10. "Киноведческие записки" 52, 2001. Историко-теоретический журнал. Выпуск посвящен анимации.
11. "Сотворение фильма или несколько интервью по служебным вопросам." Москва. "Киноцентр" 1990.
12. https://infourok.ru/proektnaya_rabota_volshebnyy_mir_multiplikacii-118596.htm
13. <https://sovsojuz.mirtesen.ru/blog/43383975789/Ozhivshaya-zhivopis.-Multfilmyi-Aleksandra-Petrova>
14. <https://souzmult.ru/>
15. <https://disney.ru/>

2.6 ТЕРМИНОЛОГИЧЕСКИЙ СЛОВАРЬ

Действие - то, что происходит в сцене. Очень важно, рисуя раскадровку, представлять себе сцену именно в действии, а не статично. Обозначать перемещения персонажей и предметов стрелочками.

Диалог - то, что говорят персонажи, и звуки, которые они издают — помечается под соответствующим кадром.

Кадр - одна картинка раскадровки.

Панорама - протягивание специально нарисованного длинного фона через кадр.

План - то, в каком приближении показан объект или персонаж. Планы бывают: дальний, общий, средний, крупный, очень крупный. Для чего это нужно? Это помогает более точно передать смысл происходящего. Например, когда необходимо заострить внимание на эмоциях персонажа — используют крупный план, если нужно показать место действия — общий или дальний.

Спецэффекты - сложные визуальные эффекты, которые будут делаться на компьютере. Вспышки молний, дождь, снег и т.п. по возможности задумываются заранее и помечаются в раскадровке.

Сцена - часть действия, происходящая на одном фоне. Может состоять из нескольких кадров, а может из одного.

Фон - изображение места действия.

3. ВОСПИТАТЕЛЬНЫЙ КОМПОНЕНТ ПРОГРАММЫ

Воспитательная деятельность в мультстудии «КАДР» осуществляется в соответствии с РАБОЧЕЙ ПРОГРАММОЙ ВОСПИТАНИЯ МАУ ДО ДДЮТ «ТВОРЧЕСТВО НАМ ДАРИТ СЧАСТЬЕ». Программа содержит целевые установки, модель воспитательной системы дворца

Описание уровней реализации программы:

- Уровень «ИНДИВИДУАЛЬНОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ»
- Уровень «УЧЕБНАЯ ГРУППА» (проведение мероприятий внутри учебной группы, взаимодействие педагога и учащихся одной учебной группы),
- Уровень «ДЕТСКИЙ КОЛЛЕКТИВ» (Участие, организация и проведение мероприятий, дел, объединяющих творческий коллектив, взаимодействие с другими педагогами, общение с детьми из других учебных групп, детей разных возрастов и разных уровней обучения.),
- Уровень «ДВОРЕЦ ТВОРЧЕСТВА» (Участие, организация и проведение мероприятий, дел, объединяющих всё учреждение, взаимодействие с другими педагогами Дворца, общение с детьми из других коллективов, разных направлений);
- Уровень «ГОРОД, КРАЙ, РОССИЯ» (Участие, организация и проведение мероприятий, дел, проектов городского, краевого масштаба, взаимодействие с представителями других учреждений города, края.).

Описание содержательных (тематических) модулей:

- Модуль «ВОСПИТАНИЕ НА УЧЕБНОМ ЗАНЯТИИ»;
- Модуль «ВОСПИТАНИЕ В ДЕТСКОМ КОЛЛЕКТИВЕ»;
- Модуль «НАСТАВНИЧЕСТВО И ТЮТОРСТВО»;
- Модуль «МЫ ВМЕСТЕ» - взаимодействие с родителями;
- Модуль «КЛЮЧЕВЫЕ КУЛЬТУРНО-ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ СОБЫТИЯ»;

- Модуль «ВЕКТОР РАЗВИТИЯ» - личностное творческое развитие, профессиональное самоопределение;
- Модуль «СОЦИАЛЬНАЯ АКТИВНОСТЬ» - гражданско-патриотическое, экологическое воспитание и деятельность в рамках РДДМ, реализация социальных проектов;
- Модуль «ПРЕДМЕТНО-ЭСТЕТИЧЕСКАЯ И ЦИФРОВАЯ СРЕДА УЧРЕЖДЕНИЯ»;

На уровне «ИНДИВИДУАЛЬНОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ» и уровне «УЧЕБНАЯ ГРУППА» на каждом учебном занятии реализуется модуль «ВОСПИТАНИЕ НА УЧЕБНОМ ЗАНЯТИИ»;

Модуль «ВОСПИТАНИЕ НА УЧЕБНОМ ЗАНЯТИИ»

Дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Мир в объективе» мультстудии «Кадр»

Учебное занятие в системе дополнительного образования направлено на развитие личностно-смысловой сферы ребенка (отношение к действительности, переживание, осознание ценностных ориентиров и т.п.). Главное в образовательном процессе дополнительного образования – успешность ребенка как результат педагогической деятельности, а мера этой успешности определяется только относительно личностного роста каждого ребенка. При описании преимущественных форм и видов деятельности обучающихся на учебном занятии, обязательным требованием является учет направленности программ.

Некоторые качества, которые развивает в человеке изобразительное искусство:

- ✓ Наблюдательность. В процессе создания изображения у человека формируются представления о свойствах предметов: форме, цвете, величине, положении в пространстве.
- ✓ Эстетическое восприятие. Знакомство с произведениями изобразительного и декоративно-прикладного искусства помогает глубже и полнее воспринимать явления жизни и находить образные выражения своих впечатлений в рисунках, лепке, аппликации.
- ✓ Художественный вкус. Приобщение к миру искусства позволяет человеку разбираться в художественных стилях, течениях и направлениях, проявлять интерес к другим видам искусства.
- ✓ Творческие способности. Изобразительная и декоративно-прикладная деятельность позволяет доступными средствами выразить эмоциональное состояние человека, его отношение к окружающему миру.
- ✓ Нравственно-волевые качества. Это потребность и умение доводить начатое дело до конца, сосредоточенно и целенаправленно заниматься, помогать товарищу, преодолевать трудности.

- ✓ Умение работать и достигать желаемого результата. Для создания рисунка, скульптуры, аппликации необходимо приложить усилия, выполнить те или иные действия, овладеть определёнными умениями.
- ✓ Инициативность, любознательность, умственная активность и самостоятельность. Во время занятий возникают благоприятные условия для формирования этих качеств.
- ✓ Коммуникативность. На каждом занятии проводится работа по сплочению группы по формированию навыков общения детей между собою,
- ✓ Навыки работы в команде.

Все модули программы воспитания реализуются параллельно, содержание деятельности модулей взаимосвязано и дополняет друг друга, каждый коллектив использует свои соответствующие профилю коллектива формы, приемы, события, мероприятия. Обучающиеся принимают активное участие в мероприятиях согласно РАБОЧЕЙ ПРОГРАММОЙ ВОСПИТАНИЯ МАУ ДО ДДЮТ «ТВОРЧЕСТВО НАМ ДАРИТ СЧАСТЬЕ» и ежегодного ПЛАНА ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ УЧРЕЖДЕНИЯ.