

Муниципальное бюджетное учреждение
дополнительного образования
«Дом детского творчества г. Валуйки»
Белгородской области

РАССМОТРЕНА:
на Педагогическом совете
Протокол № 5 от 31.05.2022 г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор МБУ ДО ДДТ г. Валуйки
М.С.Козловская
Приказ № 53-од от 31.05.2022 г.



**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
«Азбука анимации»**

Направленность: техническая
Срок реализации: 1 год
Объем: 144 часа
Возраст обучающихся: 6 – 12 лет
Уровень программы: базовый

Автор:
педагог дополнительного образования
Липунова Альбина Александровна

г. Валуйки, 2022 год

1. Комплекс основных характеристик программы

Пояснительная записка

Разработка и реализация дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Азбука анимации» регламентируется следующими нормативно-правовыми документами:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р;

- Приказ Министерства просвещения РФ от 09 ноября 2018 г. №196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- Письмо Минобрнауки России от 18 ноября 2015 года №09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»)

- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

- Устав и образовательная программа муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Дом детского творчества» г.Валуйки.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Азбука анимации» имеет **техническую** направленность.

Актуальность определяется, прежде всего, запросом со стороны детей и их родителей на программу анимационной студии как наиболее интересному для детей младшего школьного возраста виду творческой деятельности, с наибольшей полнотой дающему возможность развития способностей и самореализации во многих художественных видах творчества.

Реализация дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Азбука анимации» направлена на развитие анимационных навыков детей, создание анимационных фильмов, что будет увлекательным и познавательным процессом для обучающихся в техническом плане.

Создавая героев мультипликационного фильма и декорации: из пластилина, из бумаги, делая аппликации, вырезая силуэты, рисуя красками,

фломастерами, мягкими материалами, ребята изучают свойства и технические возможности художественных материалов. Искусство анимации развивает творческую мысль, формирует умение оригинальной подачи видения окружающего мира.

Педагогическая целесообразность изучения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Азбука анимации» состоит в том, что вопросы гармоничного развития и творческой реализации находят свое решение в условиях объединения. Создание мультфильма - это многогранный процесс, интегрирующий в себе разнообразные виды детской деятельности: речевую, игровую, познавательную, изобразительную, музыкальную и др. В результате чего у обучающихся развиваются такие значимые личностные качества, как любознательность, активность, эмоциональная отзывчивость, способность управлять своим поведением, владение коммуникативными умениями и навыками.

Мультипликация – это групповой творческий процесс. Как и во взрослой команде мультипликаторов, дети знакомятся с разными техниками, пробуют разные роли: режиссёра, оператора, сценариста, художника-мультипликатора, формируются умения пользоваться компьютерной техникой и программным обеспечением, камерой, освещением, инструкциями, работать в команде.

Новизна данной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы заключается в смещении акцента с результата занятий (создание мультфильма) на процесс. Предлагаемая программа позволяет детям в форме познавательной деятельности раскрыть возможности мультипликации, развивать и совершенствовать практические умения и навыки по созданию анимационного фильма, попробовать себя в роли режиссера, оператора, сценариста, аниматора, монтажера, художника-мультипликатора и актера. Интегрирование различных видов изобразительной (рисование, лепка, конструирование) и технической (освоение различных техник съемки, работа с фото-, видео- и аудиоаппаратурой, специальным программным обеспечением) деятельности дает возможности овладения новыми навыками и расширения круга интересов детей.

Занимаясь творчеством, в процессе мультипликации у детей снижаются проблемы адаптации - уменьшается агрессивность, тревожность и импульсивность, наблюдается уверенность в себе. Среди других плюсов - обогащается словарный запас, приобретаются навыки компьютерной грамотности, воспитывается усидчивость, аккуратность, развивается познавательная активность, образное и абстрактное мышление, воображение,

умение выстраивать сюжетную линию, последовательность действий, развиваются навыки работы в команде.

Отличительной особенностью дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Азбука анимации» от уже существующих в этой области, заключается в том, в рамках ее реализации обучающимся предлагается изучить несколько техник создания мультфильмов – пластилиновая анимация и перекладная анимация.

Учитывая психолого-возрастные особенности детей младшего и среднего возраста в содержание программы включены разнообразные виды деятельности. Программа состоит из разделов, которые изучаются в определенной последовательности и спланированы с учетом творческого роста обучающихся, поэтапного освоения все более сложных технологий.

Главным условием каждого занятия является эмоциональный настрой, расположенность к размышлениям и желание творить. Каждая встреча – это своеобразное настроение, творческий миг деятельности и полет фантазии, собственного осознания и понимания.

Формы организации образовательного процесса - индивидуальные, групповые, фронтальные. Виды занятий: лекции, беседы, викторины, тестирование, тематические и практические занятия, самостоятельная работа, конкурсы.

Особенностью программы также является её вариативность. Педагог вправе:

- выбирать или менять предложенное Программой содержание, исходя из поставленной цели обучения и задач;
- решать, какое количество часов отводить на изучение каждой из запланированных тем;
- увеличивать или уменьшать количество предложенных обучающимся для выполнения в течение учебного года творческих проектов.

Уровень программы: базовый. Программа способствует техническому, интеллектуальному и художественному развитию обучающихся. Базовый уровень программы предполагает проведение больших практических работ, ориентированных на получение целостного содержательного результата, осмысленного и интересного для обучающихся.

Адресат программы: дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Азбука анимации» адресована для обучающихся 6 – 12 лет. Зачисление осуществляется при наличии желания самого обучающегося, а также по заявлению его родителей (законных представителей).

Занятия проводятся в группах с наполняемостью –15 человек.

Характеристика психолого-педагогических особенностей обучающихся 6 - 12 лет

В этом возрасте у обучающихся растет физическая выносливость, на психологическом уровне – они не могут долго концентрировать внимание на чем-то одном, в результате чего интерес быстро угасает, и они быстро утомляются.

Вместе с тем дети в этом возрасте очень ранимы. Младший школьный возраст характерен тем, что педагог является авторитетом для ребенка. Поэтому педагог должен тщательно взвешивать свои слова, обращенные к ребенку во избежание зарождения комплексов и обид.

Этот возраст характерен началом интенсивного роста и качественного преобразования познавательных процессов. Эти процессы приобретают условный характер и становятся осознанными и произвольными. Дети постепенно овладевают психическими процессами, учатся управлять памятью и вниманием.

Возраст 6-12 лет является очень эмоциональным периодом в жизни ребенка. Эмоциональность сказывается, во-первых, в том, что их психическая деятельность обычно окрашена эмоциями. Всё, что дети наблюдают, о чём думают, что делают, вызывает у них эмоционально окрашенное отношение. Во-вторых, в этом возрасте они не умеют сдерживать свои чувства, контролировать их внешнее проявление. В-третьих, эмоциональность выражается в их большой эмоциональной неустойчивости, частой смене настроений, склонности к аффектам, кратковременным и бурным проявлениям радости, горя, гнева, страха. С годами всё больше развивается способность регулировать свои чувства, сдерживать их нежелательные проявления.

Особое внимание стоит уделить психолого-возрастным особенностям младших школьников. Внимание в этом возрасте недостаточно устойчиво, ограничено по объему. Они не могут усидеть на месте, необходима частая смена вида деятельности. Основным способом получения информации по-прежнему остается игра – дети отлично запоминают то, что вызывает у них эмоции. Наглядность и яркие, положительные эмоции позволяют младшим школьникам легко запоминать и усваивать материал. Небольшие физкультур-минутки позволяют снять мышечное напряжение, расслабиться и переключиться с учебы на отдых, повысив тем самым мотивацию обучения.

Объем и срок освоения программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Азбука анимации» рассчитана на 1 год в объеме 144ч.

Продолжительность занятий: занятия в объединении проводятся 2 раза в неделю по 2 академических часа.

Количество обучающихся в группе: наполняемость группы 15 человек.

Количество часов в неделю: 4 часа.

Количество учебных недель: 36 недель

Формы обучения: очная

Год обучения	Количество занятий в неделю	Длительность занятия(ак.час.)	Всего часов в неделю	Всего часов в год
первый	2	2	4	144

Цель и задачи программы:

Цель программы – создать условия для развития творческих, коммуникативных и познавательных способностей обучающихся в процессе овладения основами анимации.

Задачи программы:

Образовательные:

- обучение обучающихся компьютерным технологиям как основе научно-технического прогресса в мультипликации;
- предоставление максимальных возможностей обучающимся для изучения разнообразных видов анимационного творчества;
- формирование определенных навыков и умений и закрепление их в анимационной деятельности.

Развивающие:

- развитие самостоятельности и способности учащихся решать творческие задачи;
- развитие художественно-эстетического вкуса, фантазии, изобретательности, логического мышления и пространственного воображения;
- развитие психических процессов (память, внимание, мышление, воображение).

Воспитательные:

- воспитание трудолюбия, коллективизма, ответственности, честности и культуры поведения, как в объединении, так и в обществе;
- воспитание морально-волевых качеств личности, самостоятельности.

- воспитание бережного отношения к техническим устройствам;
- воспитание информационной культуры обучающихся

Учебный план

№ п/п	Раздел	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие.	2	2	-	Вводный контроль
2	Пластилиновая анимация как техника создания мультфильма.	32	16	16	Контрольное занятие, защита творческого проекта
3	Перекладная анимация как техника создания мультфильма.	32	12	20	Контрольное занятие
4	Теоретические основы мультипликации.	32	14	18	Контрольное занятие, защита творческого проекта
5	Работа над созданием мультфильма.	44	4	40	Контрольное занятие
6	Итоговое занятие.	2	-	2	Итоговое контрольное занятие
	Всего:	144 ч.	48 ч.	96 ч.	

Учебно-тематический план

№ п/п	Тема	Всего часов	Теория	Практика	Формы аттестации/ контроля
1	Вводное занятие.	2	2	-	Вводный контроль
1.1	Вводное занятие. Правила поведения и техника безопасности.	2	2	-	
2	Пластилиновая анимация как техника создания мультфильма.	32	16	16	Контрольное занятие, защита творческого проекта
2.1	Техники пластилиновой анимации.	4	2	2	
2.2	Приёмы в пластилиновой анимации.	6	2	4	
2.3	Основы съёмки мультфильма.	6	4	2	
2.4	Основы лепки.	12	6	6	
2.5	Творческий проект.	4	2	2	
3	Перекладная анимация как техника создания мультфильма.	32	12	20	Контрольное занятие
3.1	История на бумаге. Техника перекладки.	6	4	2	
3.2	Изготовление героев из бумаги. Создание декораций.	14	4	10	
3.3	Раскадровка и монтаж.	6	2	4	
3.4	Музыкальное сопровождение мультфильма.	6	2	4	
4	Теоретические основы мультипликации.	32	14	18	Контрольное занятие, защита творческого проекта
4.1	Киноведение.	8	4	4	
4.2	Основы режиссуры.	10	4	6	
4.3	Сценарное мастерство.	10	4	6	
4.4	Творческий проект.	4	2	2	
5	Работа над производством мультфильма.	44	4	40	Зачет, серия практическ

5.1	Подготовка сценария.	8	2	6	их работ
5.2	Оформление декораций.	8	-	8	
5.3	Съёмка мультфильма.	18	2	16	
5.4	Монтаж. Озвучивание ролика.	10	-	10	
6	Итоговое занятие.	2	-	2	Итоговое контрольное занятие
ИТОГО:		144 ч.	48 ч.	96 ч.	

Содержание программы

1. Вводное занятие.

Теория: краткое знакомство с содержанием работы объединения «Пластилиновая анимация». Вводный инструктаж. Знакомство с коллективом, деятельностью студии, правилами поведения на занятиях, техникой безопасности. Знакомство с программой.

2. Пластилиновая анимация как техника создания мультфильма.

2.1. Техники пластилиновой анимации.

Теория: первичный инструктаж по ТБ. Перекладка, объёмная анимация, комбинированная анимация. Этапы работы мультипликатора над мультфильмом.

Практика: выполнение упражнений по созданию этюдов в техниках пластилиновой анимации.

2.2. Приёмы в пластилиновой анимации.

Теория: перелепка, подмена, пластилиновый морфинг.

Практика: выполнение упражнений по использованию приемов пластилиновой анимации.

2.3. Основы съёмки мультфильма.

Теория: язык экрана (кадр, план, ракурс, панорама). Знакомство с особенностями движения в анимации с просмотром фото и видеоматериалов. 12 принципов анимации: сжатие и растяжение; подготовка или упреждение; отказное движение; сценичность; прямо вперед и поза за позой; сквозное движение и захлест; плавное начало и плавное окончание движения; дуги; второстепенное действие; выразительная деталь; расчет времени – тайминг; преувеличение, утрирование; привлекательность. Основы движения. Эмоции героя. Речь героя. Сценарий и раскадровка.

Практика: съёмка движения мяча в кадре, съёмка движущегося автомобиля,

походка человека. Съёмка героя в различных эмоциональных состояниях. Съёмка разговаривающего мультгероя. Составление раскадровки по сценарию.

2.4. Основы лепки.

Теория: приемы лепки. Способы лепки. Основы анатомии людей и животных.

Правила лепки фигуры человека и животных. Пластика движений. Передача движения в смене образов. Эмоции героя. Декорации из пластилина.

Практика: лепка декораций, героев мультфильма.

2.5. Творческий проект.

Теория: Определение цели и задач проекта.

Практика: Работа над проектом. Презентация и защита проекта.

3. Перекладная анимация как техника создания мультфильма.

3.1. История на бумаге. Техника перекладки.

Теория: беседа о технике перекладки. Понятие комикса. Принцип мышления картинками. Связь комиксов и мультфильмов. Принципы схематичного рисования персонажей в раскадровке с разных ракурсов.

Практика: просмотр и обсуждение работ российских и зарубежных мультипликаторов.

3.2. Изготовление героев из бумаги. Создание декораций.

Теория: выбор героев.

Практика: изготовление героев и декораций, элементов фона в соответствии с раскадровкой.

3.3. Раскадровка и монтаж.

Теория: случаи, при которых кадры не монтируются друг с другом.

Практика: монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой. Запись текста. Монтаж звука. Запись готового фильма.

3.4. Музыкальное сопровождение мультфильма.

Теория: рассказ о том, каким может быть музыкальное сопровождение мультфильмов.

Практика: подбор музыки для мультфильма. Игра «Угадай мелодию».

4. Теоретические основы мультипликации.

4.1. Киноведение.

Теория: тема, идея мультфильма. Профессии в анимации. Литература и мультипликация.

Практика: просмотры и обсуждение фильмов.

4.2. Основы режиссуры.

Теория: основные элементы экранного языка: кадр, план, ракурс, панорама, монтаж.

Практика: составление раскадровки, разъединение сюжета по эпизодам.

4.3. Сценарное мастерство.

Теория: сценарий. Тема, идея мультфильма. Сюжет. Композиция. Сказка как жанр, виды сказок. Рассказ. Анекдот.

Практика: сочинение сказочных историй на основе различных игр и упражнений. Написание сценария к будущему фильму.

4.4. Творческий проект.

Теория: Определение цели и задач проекта.

Практика: Работа над проектом. Презентация и защита проекта.

5. Работа над производством мультфильма.

5.1. Подготовка сценария.

Теория: обсуждение готового сценария.

Практика: доработка написанного сценария.

5.2. Оформление декораций.

Практика: оформление декораций для мультфильма.

5.3. Съёмка мультфильма.

Теория: этапы работы над производством мультфильма. Распределение ролей между собой по выполнению проекта.

Практика: съёмка мультфильма по написанному сценарию.

5.4. Монтаж. Озвучивание ролика.

Практика: съёмка кадров, озвучка.

6. Итоговое занятие.

Календарный учебный график

Сроки реализации, кол-во учебных недель	Разделы, (модули)	Всего академ . часов в год	Кол-во ч/нед.	Кол-во занятий в неделю, продолжительность одного занятия	Форма контроля
1 день (сентябрь)	Вводное занятие.	2	2	1 раз в неделю по 2 академических часа	Вводный контроль
8 недель (сентябрь – октябрь)	Пластилиновая анимация как техника создания мультфильма.	32	4	2 раза в неделю по 2 академических часа	Контрольное занятие, защита творческого проекта
8 недель (ноябрь-декабрь)	Перекладная анимация как техника создания мультфильма.	32	4	2 раза в неделю по 2 академических часа	Контрольное занятие
8 недель (январь-февраль)	Теоретические основы мультипликации.	32	4	2 раза в неделю по 2 академических часа	Контрольное занятие, защита творческого проекта
11 недель (март-май)	Работа над производством мультфильма.	44	4	2 раза в неделю по 2 академических часа	Контрольное занятие
1 день (май)	Итоговое занятие.	2	2	1 раз в неделю по 2 академических часа	Итоговое контрольное занятие
36 недель (сентябрь - май)		144 ч.			

Планируемые результаты освоения программы

По окончании обучения по ДООП «Азбука анимации» обучающиеся должны **знать:**

- основные анимационные техники;
- виды перекладной анимации;
- способ создания мультипликации в технике бумажной перекладки;
- процесс создания пластилиновой анимации;
- свойства и техники лепки из пластилина;
- основные способы создания мультипликационного фильма;
- закономерность движений героев;

уметь:

- применять знакомые техники анимации для экранизации общеизвестных сюжетов – песен, сказок, считалок;
- создавать героев из бумаги;
- создавать декорации в различной технике;
- лепить персонажей из пластилина;
- снимать мультипликационные сюжеты;
- определять порядок действий, планировать этапы своей работы;
- озвучивать мультипликационные сюжеты;
- монтировать кадры;
- создавать мультфильмы.

Метапредметные результаты

Формируемые умения

Регулятивные:

- планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации, в том числе и во внутреннем плане;
- осуществлять итоговый и пошаговый контроль по результату.

Познавательные:

- умения учиться: на навыках решения творческих задач и навыках поиска, анализа и интерпретации информации.
- добывать необходимые знания и с их помощью проделывать конкретную работу.
- осуществлять поиск необходимой информации для выполнения заданий с использованием литературы;

Коммуникативные:

- учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя и т.д.).

- умение координировать свои усилия с усилиями других.
- формулировать собственное мнение и позицию;
- договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности;
- задавать вопросы;
- допускать возможность существования у детей различных точек зрения, не совпадающих с собственной, и ориентироваться на позицию партнера в общении и взаимодействии;
- учитывать разные мнения и стремиться к координации различных позиций в сотрудничестве.

Личностные результаты

Формируемые умения:

- формирование у обучающихся мотивации к обучению;
- развитие познавательных навыков обучающихся, умений самостоятельно конструировать свои знания, ориентироваться в информационном пространстве;
- развитие критического и творческого мышления;
- начало профессионального самоопределения, знакомство с миром профессий, связанных с информационными технологиями.

Компетенции

Основными направлениями деятельности программы является формирование ключевых (базовых, универсальных) компетенций (готовность детей использовать усвоенные знания, умения и навыки для решения практических и теоретических задач).

Оценка ключевых компетенций:

- умение действовать автономно: работать самостоятельно для конкретного достижения результата;
- способность применять практический подход теории, как закрепление каждого нового изученного занятия теории полноценной практикой;
- умение работать в коллективе, устанавливать хорошие взаимодействия, разрешать конфликты и т. д.

2. Комплекс организационно-педагогических условий

Формы аттестации

Для оценки результативности учебных занятий применяется вводный, промежуточный и итоговый контроль.

Вводный контроль проводится в начале обучения по программе. Отслеживается уровень подготовленности учащихся. После анализа результатов первоначального контроля проводится корректировка тематических планов, пересматриваются учебные задания, если это необходимо.

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

Промежуточный контроль. Его цель – выявление степени обученности детей по прохождению половины программы и проведение по результатам контроля (при необходимости) корректировки тематических планов. Формы проведения: опрос, самостоятельная работа, демонстрация творческих работ.

Итоговый контроль проводится по завершении всего образовательного курса программы в целом. Цель его проведения – определение уровня усвоения программы каждым обучающимся. Формы проведения: выступления с показами мультфильмов собственного изготовления, тестирование.

Методы контроля и самоанализа

К числу важнейших элементов работы по данной программе относится отслеживание результатов. Способы и методики определения результативности образовательного и воспитательного процесса разнообразны и направлены на определение степени развития творческих способностей каждого ребенка, сформированности его личностных качеств.

На протяжении всего учебного процесса предлагается проводить следующие виды контроля знаний:

- Беседа в форме «вопрос – ответ» с ориентацией на сопоставление, сравнение, выявление общего и особенного. Такой вид контроля развивает мышление ребенка, умение общаться, выявляет устойчивость его внимания.

- Кроссворды на заданную тему.
- Тестирование (выявление уровня знаний по заданным темам).
- Конкурс *(в качестве жюри могут выступать сами дети или их родители)*.
- Участие в городских, окружных конкурсах, представляет собой форму контроля, направленную на повышение уровня мотивации, активизацию познавательной, творческой активности учащихся, развитие и реализацию индивидуальных способностей каждого воспитанника.

Перечисленные методы и формы работы позволяют строить систему занятий, образующих целостную технологию обучения. На основе данной технологии планируются, разрабатываются и проводятся конкретные занятия.

Мониторинг образовательных результатов

Эффективность реализации программы будет оцениваться согласно заявленным результатам (предметным, метапредметным и личностным).

В рамках каждого планируемого результата (предметного, метапредметного и личностного) сформулированы следующие измеряемые критерии:

Результаты освоения программы		
Предметный результат	Метапредметный результат	Личностный результат
<p>Обучающиеся знают:</p> <ul style="list-style-type: none"> - о материалах и оборудовании для съёмки мультфильмов в технике пластилиновой анимации; - основные приемы лепки простейших форм и предметов из пластилина; - этапы создания мультфильма. <p>Обучающиеся умеют:</p> <ul style="list-style-type: none"> - лепить простейшие формы и предметы из; - определить порядок действий, спланировать 	<p>В процессе занятий обучающиеся:</p> <ul style="list-style-type: none"> - самостоятельно организуют рабочее место; - планируют свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации в сотрудничестве с педагогом; - вносят необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и 	<p>В процессе работы над созданием мультфильма обучающиеся доводят начатое дело до конца;</p> <ul style="list-style-type: none"> - при выполнении заданий проявляют самостоятельность.

Итого:				
Общая сумма баллов:				

При заполнении таблицы целесообразно указывать названия и даты мероприятий.

После заполнения таблицы суммируются все поставленные обучающемуся баллы, и подводится общий итог. При регулярном проведении диагностика позволяет зафиксировать динамику достижений обучающихся, а также стимулировать их творческую активность.

Для социопсихологической диагностики личностного развития обучающихся в программе используются следующие методики:

- Педагогическое наблюдение.
- Методика исследования мотивов посещения занятий в коллективе (автор Л.В.Байбородова).
- Методика изучения уровня познавательной активности учащихся Б.К.Пашнева.

В конце учебного года педагог обобщает результаты всех диагностических процедур и определяет уровень результатов образовательной деятельности каждого обучающегося – интегрированный показатель, в котором отражена концентрация достижений всех этапов и составляющих учебно-воспитательного процесса.

Оценочные материалы

Оценивание выполненной практической работы производится по пятибалльной системе, так как она наиболее привычна для восприятия обучающимися:

Отлично (5) – работа выполнена полностью, ответы правильные, навыки работы с программой устойчивые.

Хорошо (4) – работа выполнена полностью, но есть недочеты, умения работы с программой приобретены, но еще не сформировались как навыки.

Удовлетворительно (3) – работа выполнена не полностью, есть существенные недочеты, с программой ребенок знаком, но не умеет ею пользоваться без подсказки педагога.

Выполнение теста оценивается также по пятибалльной шкале, соотношение оценки с количеством правильных ответов зависит от количества вопросов теста:

- свыше 80% правильных ответов - отлично (5);
- от 50% до 80% правильных ответов - хорошо (4);
- от 40% до 50% правильных ответов - удовлетворительно (3).

Материалы для проведения промежуточной аттестации обучающихся

Целью проведения аттестации является выявление уровня теоретических знаний, практических умений и навыков обучающихся, их соответствия прогнозируемым результатам по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Азбука анимации».

Теоретические знания проверяются в форме тестирования, практические умения – при выполнении творческих заданий.

1. Тестовая часть

1. Как с латинского языка переводится слово «мультипликация»?
2. Какое отношение к мультипликации имеют рисунки на древнегреческих вазах?
3. Какие театры можно назвать старшими братьями мультипликации?
4. С какими профессиями мы знакомимся, когда создаем мультфильмы?
5. Перечислите техники мультипликации?
6. Сколько необходимо кадров для одной секунды анимации?
7. Пластилин - это основной материал, из которого делают героев и декорации к мультфильму. Напиши, какие виды пластилина ты знаешь? Для чего он используется.

Ответ: _____

8. Назовите родоначальника пластилиновой техники в мультипликации?
9. Перекладка может быть выполнена как?
10. Какие мультфильмы были сняты в технике перекладка?

2. Практическая часть

1. Соедини стрелочками: плоскостную и объемную лепку:



2. Соедини стрелочками: пластилиновую перекладку, объемную пластилиновую анимацию



3.Творческое задание. Создайте из бумаги героя мультфильма на тему «Животный мир».

Материалы для проведения итоговой аттестации обучающихся

Целью проведения аттестации является выявление уровня теоретических знаний, практических умений и навыков обучающихся, их соответствия прогнозируемым результатам по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Азбука анимации».

Теоретические знания проверяются в форме тестирования, практические умения – при выполнении творческих заданий.

1. Тестовая часть






1. Перечислите анимационные студии ?
2. Назовите необходимое оборудование для создания мультфильма?
3. Назовите основные этапы создания мультфильма?
4. Что такое техника stop motion?
5. Что такое «пластилинография»?
6. Что такое техника «перекладка»?
7. Процесс создания мультфильма достаточно трудоемкий и длительный. Ниже перечислены все возможные этапы создания мультфильма в технике «Пластилиновая анимация». Укажи их последовательность цифрами через запятую. Например, 1,5,6,4

1. создание декораций
2. написание сценария
3. создание раскадровки (деление мультфильма на сцены на бумаге)
4. монтаж мультфильма
5. озвучивание
6. съёмка мультфильма
7. лепка героев
8. придумать тему и идею мультфильма (историю, показанную в мультфильме)

2. Практическая часть

1. Для создания мультфильмов в технике «пластилиновая анимация» используются различные инструменты и материалы. Определи, какие из представленных лишние, а какие нужны и для чего? если ты считаешь, что указанный предмет не нужен, поставь прочерк.

2. Творческое задание. Слепите героя мультфильма на тему «Чудюдо из пластилина».

Методическое обеспечение программы

Основной формой обучения по данной программе является учебно-практическая деятельность обучающихся. Приоритетными методами ее организации служат практические, поисково-творческие работы. Все виды практической деятельности в программе направлены на освоение различных технологий работы с информацией и компьютером как инструментом обработки информации.

В связи с поставленными задачами и имеющимся оборудованием программа реализуется в виде теоретических, теоретико-практических и практических занятий.

Теоретические занятия могут проводиться в форме рассказа, объяснения, беседы, виртуальной экскурсии, демонстрация и иллюстрация (в том числе с использованием обучающих и демонстрационных компьютерных программ). На теоретических занятиях вводятся основные понятия по изучаемому разделу, разъясняется их смысл и содержание. На данных занятиях могут быть использованы: учебник, Интернет-ресурсы, раздаточный материал, научно-популярная литература.

Теоретико-практические занятия проводятся в течение всего учебного года, чередуясь с теоретическими. Целью таких занятий является закрепление знаний и умений обучающихся, а также проверка текущей успеваемости. При этом воспитанники учатся объяснять сущность изучаемого понятия с иллюстрацией на конкретных примерах; определять возможность применения изученного материала; использовать полученные теоретические сведения для решения конкретных практических задач. Теоретико-практические занятия проводятся в форме практических работ в сочетании с теорией – это практические работы, анализ ошибок и поиск путей их устранения, познавательные и ролевые игры, конкурсы, викторины. На этих занятиях могут быть использованы: мультимедийные презентации, описания практических и лабораторных работ, карточки с заданиями, опорные карты, структурно-логические схемы.

Практические занятия проводятся в форме практикумов, творческих мастерских, игр и др. Занятие должно проходить в атмосфере конструктивного взаимодействия, должен присутствовать постоянный анализ собственной деятельности, обучающиеся постоянно должны получать консультации преподавателя-педагога. Обязательно должно присутствовать обсуждение итогов занятия. Занятия должны строиться с учетом индивидуальных особенностей развития каждого ребенка.

Различная начальная подготовленность обучающихся кружка требует четкого дифференцированного подхода к итогам их работы. Поэтому

успешная деятельность начинающих заслуживает одобрения так же, как и успехи учащихся уже имеющих навыки обращения с компьютером.

При реализации программы используются как традиционные, так и нетрадиционные методы обучения:

- метод проекта,
- игровой,
- создание ситуации успеха,
- метод информационной поддержки,
- метод показа,
- метод сравнительного анализа,
- наглядно-иллюстративный,
- практический,
- метод игр,
- частично-поисковый.

Программа предусматривает использование следующих форм организации деятельности на занятиях:

- **фронтальной** – подача учебного материала всему коллективу, синхронная работа обучающихся по освоению или закреплению материала под руководством педагога;
- **индивидуальной** - самостоятельная работа обучающихся с оказанием педагогом помощи при возникновении затруднения, не уменьшая активности учащихся и содействуя выработки навыков самостоятельной работы;
- **групповой** - выполнение работы в микро группах на протяжении нескольких занятий. Обучающимся предоставляется возможность построить свою деятельность на основе принципа взаимопомощи, ощутить помощь со стороны друг друга, учесть возможности каждого на конкретном этапе деятельности.
- **коллективной** - одновременная, но распределенная между обучающимися коллективная работа, направленная на достижение общего результата.

В зависимости от имеющихся начальных знаний у ребенка, меняется и форма подачи преподаваемого материала. Наиболее целесообразной методикой обучения, направленной на достижение проектируемого результата, является сочетание фронтальных, групповых и индивидуальных форм обучения. Теоретические знания даются не только словесным изложением данных, но и используется наглядный материал тематических презентаций, которые просматриваются с помощью мультимедийного проектора.

Педагогические технологии:

- игровые – организация активизирующей деятельности обучающихся;
- технология проблемного обучения – проблемное изложение программного материала;
- педагогика сотрудничества – совместный поиск истины, сотворчество;
- технология индивидуализации обучения – выбор способов, темпов, приёмов обучения обусловлен индивидуальными особенностями детей;
- здоровьесберегающие технологии – воспитание у обучающихся культуры здоровья, формирование представлений о здоровье как ценности и их мотивация на ведение здорового образа жизни;
- технология проектной деятельности – достижение дидактической цели через детальную разработку проблемы, которая завершается реальным, осязаемым, практическим результатом, оформленным тем или иным образом.

Применение игровой методики на занятиях

Особое место на занятиях отводится играм. Сущность игры в образовательном процессе заключается в том, что дети решают умственные задачи, предложенные им в занимательной игровой форме, сами находят решения, преодолевая при этом определённые трудности. Интерес детей в игре перемещается от игрового действия к умственной задаче.

Для создания непринужденной атмосферы во время занятия проводятся игры, викторины, забавы с пословицами, разгадывание загадок и т.д. Особенно хочется выделить игры-соревнования, в которых формируется и закрепляется мотивация достижения успеха. Учеными отмечено, что продуктивность запоминания в игре значительно выше, а развитие памяти тесно связано с развитием мышления у детей.

Игра 1. Испорченный телефон

Группа делится на две команды, каждая выстраивается в ряд. Педагог первому в каждом ряду сообщает информацию, например слова «пластилин» и «бумага», и они передаются по ряду каждому от второго до последнего:

1. шепотом на ушко, (остальные не слышат);
2. жестами, пантомимой (остальные с закрытыми глазами);
3. знаками, рисунками (остальные с закрытыми глазами).

Последний сообщает полученную информацию, и она сравнивается с первоначальной.

Игра 2. Крокодил

Группа разбивается на пары. Партнер А задумывает слово (пишет на карточке) и невербально (жестами, мимикой) сообщает его партнеру В.

Партнер В выдвигает предположения, его задача - отгадать (принять) сообщение. Партнеры А и В меняются ролями.

Игра 3. «Создай рассказ»

Вся группа (по одному предложению от каждого) составляет связный рассказ.

Игра 4. «Четвертый лишний»

Цель игры: умение находить **четвертый лишний предмет и объяснить, почему он лишний**. Индивидуальная или групповая работа с компьютерной презентацией «Четвертый лишний»

Игра 5. «Разведка»

Группа разбивается на две команды, которые выполняют задания-криптограммы на время.

Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение

Для реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Азбука анимации» необходимы:

- помещение, соответствующее санитарно-гигиеническим нормам и правилам техники безопасности, пожарной безопасности;
- рабочее место обучающегося и педагога (столы, стулья);
- персональный компьютер (ноутбук);
- звуковые колонки;
- мультимедийный проектор;
- набор съемных носителей;
- материалы для создания мультфильма (пластилин, стеки, доска для лепки, акварель, гуашь, белая и цветная бумага и картон для рисования и конструирования, цветные карандаши, клей и др.);
- цифровая видеокамера.

Кадровое обеспечение программы

Программа может быть реализована педагогом дополнительного образования имеющим высшее или среднее профессиональное педагогическое образование и прошедшим предварительную подготовку (курсы переподготовки или повышения квалификации).

Информационно-методическое обеспечение

- теоретический материал по теме в электронном виде;
- методические рекомендации по выполнению практических заданий;
- информационная и справочная литература.
- соответствующие прикладные программы, установленные на ПК: AnimatorDV Simple+;
- планы, конспекты занятий;
- мультимедийные презентации;
- наглядные пособия;
- раздаточный материал для самостоятельной работы;
- учебные задания для индивидуальной и групповой работы;
- разработки отдельных тематических занятий;
- разработки для организации контроля и определения результативности обучения: тесты, опросники;
- памятки по технике безопасности, которые позволяют запомнить материал визуально быстрее.

Список литературы

для педагогов

1. Больгерт Н., Больгерт С. Мультстудия «Пластилин».- М.: Махаон, 2012.
2. Иванова Ю.Н. Мультфильмы. Секреты анимации. Издательство: Настя и Никита, М. 2017 г.- 24 с.
3. Кукушкин В.С. Педагогические технологии: Учебное пособие для студентов педагогических специальностей/.-М.: «Март», 2004. – 336 с.
4. Орен Р. Секреты пластилина. – М.: Махаон, 2018.
5. Плотникова А.И. Семейная мультипликация в действии. Практическое руководство. Изд. система Ridero, 2018г.- 72 с.
6. Почивалов А. В. Пластилиновый мультфильм своими руками. Издательство Эксмо, М. 2017 г.- 64 с.
7. Почивалов А.В., Сергеева Ю.Е. Пластилиновый мультфильм своими руками. Как оживить фигурки и снять свой собственный мультик. М.: Эксмо, 2016.
8. Пунько Н.П., Дунаевская О.П. Секреты детской мультипликации: перекладка. М., Издательство Линка-ПРЕСС, 2017г.- 208 с.
9. Сафонов М. Вообразительное искусство. Как написать сценарий мультфильма, 2017 г.- 304 с.29 21
10. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии [Текст] / Г.К. Селевко. – М.: Народное образование, 1998. – 256 с.
11. Соболева Н., Смирнова Н. Пластилиновая страна: учебное пособие. – М: Робинс, 2011.
12. Ткаченко Т.Б., Стародуб К.И. Уроки лепки из пластилина. Практическое пособие.- М: Феникс, 2012.
13. Уильямс Р. Аниматор. Набор для выживания. Секреты и методы создания анимации, 3D-графики и компьютерных игр , 2019г.-392 с.
14. Халк Р., Юбанк Д. Современный справочник по работе с цифровыми видеокамерами и основами видеоискусства.- М.: ООО «Росмэн-Издат», 2004.
15. Юным умникам и умницам: Задания по развитию познавательных способностей/О.Холодова – 7-е изд., перераб. – М.: Росткнига, 2008. – 56с.

для обучающихся

1. Больгерт Н., Больгерт С. Пластилиновая энциклопедия для малышей. - М.: Махаон, 2011.
2. Лыкова И.А. Я леплю из пластилина. М.: «Карпуз», 2008.
3. Ляне С. Пластилиновые забавы. - М.: Формат, 2019.
4. Орен Р. Секреты пластилина. Динозавры. - М: Махаон, 2012.
5. Орен Р. Секреты пластилина. Новый год. - М: Махаон, 2013.
6. Орен Р. Секреты пластилина. Рождество. - М: Махаон, 2013.
7. Румянцева Е. Простые поделки из пластилина. М.: айрес- пресс, 2009.
8. Учимся рисовать на компьютере: самоучитель для детей и родителей/М.И.Фролов. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2002. – 272с.

Интернет-ресурсы

1. Образовательный портал InternetUrok.ru, коллекция уроков (видео, конспекты, тесты и тренажёры): <https://interneturok.ru/subject/informatika>.
2. Развивающие занятия, игры и упражнения для детей: <https://kids-smart.ru/exercises/groups>;
3. Внешкольник - информационно-методический портал о дополнительном (внешкольном) образовании: <https://dop-obrazovanie.com/>;
4. Открытый фестиваль детской анимации: <https://www.multgoroy.tvorigora.ru/полезное-интересное/>
5. Методическая копилка учителя: <http://metod-kopilka.ru/>;

Входная анкета-тест: «Что я знаю о мультфильмах»

Ф.И. _____ Возраст _____

1. Назови свои любимые мультфильмы:

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

3. 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 её спрятал. Я её очень хорошо спрятал. Я её 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! _____

**Критерии оценки творческого продукта проектной деятельности
(мультфильма)**

№	Наименование показателя	Максимальное число баллов
1.	Оригинальность названия мультфильма	3
2.	Соответствие содержания названию	3
3.	Эмоциональный эффект от просмотра мультфильма	5
4.	Использование оригинальных спецэффектов	3
5.	Дизайн (цветовая гамма, стиль, шрифт, качество графических объектов)	3
6.	Законченность темы	3
	ИТОГО:	20

Оценочная шкала:

Количество баллов	Оценка мультфильма
16-20	Проектной группе удалось создать замечательный мультфильм, который может претендовать на участие в конкурсах и фестивалях.
10-15	Мультфильм очень хороший, но проектной группе есть что исправить.
5 - 9	Мультфильм есть, но проектной группе не удалось договориться о концепции мультфильма или способах его создания.
0 - 4	А был ли мультфильм?

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	

Список терминов:

Аниматик	-анимированная раскадровка, включающая основные монтажные приемы будущего фильма: расположение объектов в кадре, движение камеры и т.п., и снятая в хронометраже будущих сцен, с репликами.
Анимация	(от фр. animation) – оживление, одушевление. Слова «Мультипликация» и «Анимация» в современном русском языке нередко используются в качестве синонимов, несмотря на различное происхождение этих слов и их значений (денотатов). При этом в профессиональных кругах второе преобладает, будучи частью международного профессионального жаргона, таких понятий как аниматик и т.п.
Компоновка	– ключевая фаза мультипликата, определяющая характер и направление движения.
Лимитированная анимация	– анимация, в которой используется как можно больше повторов уже сделанных фаз и в большем объеме используется статика. Как правило, в такого рода фильмах на секунду экранного времени затрачивается не более 6 рисунков. Лимитированная анимация требует такого же мастерства от одушевителя, как и классическая (т.е. максимально детализированная), поскольку здесь приходится создавать иллюзию действия самыми экономными средствами.
Мультипликат	– ключевые компоновки, которые создает художник-мультипликатор (аниматор).
Мультипликация	(от лат. multiplicatio – умножение, увеличение, возрастание, размножение) – технические приёмы получения движущихся изображений, иллюзий движения и/или изменения формы объектов (морфинг) с помощью нескольких или множества неподвижных изображений и сцен.
Мультстанок	– специальным образом оборудованная кинокамера и съемочный стол, где последовательно монтируются и снимаются в ярусах и слоях кадры анимации.
Перекладка	– технология анимации, в основе которой лежит плоская марионетка. Персонажи вырезаны из плотной бумаги, целлулоида, двигаются (анимируются) непосредственно под

	камерой.
Пиксилляция	– собранное заново по кадрам с новым таймингом и от этого ставшее условным движение живого актера.
Раскадровка	– последовательность рисунков, определяющих монтажные планы.
Статика	– наиболее устойчивое положение персонажа, которое можно держать в кадре длительное время. Несет функцию точки в предложении. Рисунок, предназначенный для статики, делается обычно с большей тщательностью, чем остальные фазы.
Тайминг	-английское слово «timing» не имеет аналога в русском языке. Оно может означать темпоритм, синхронизацию, хронометраж. В анимации его следует понимать как расчет движения во времени и пространстве. Это та часть одушевления, которая придает движению смысл. Основные принципы тайминга в анимации: 1. Точная мизансценировка и композиция кадра. 2. Расчет времени на подготовку зрителя к предстоящему событию, на само действие и затем на реакцию зрителя на это событие.
Тотальная анимация	– анимация, в которой в каждом кадре перерисовываются не только персонажи, но и фон. Каждая картинка рисуется полностью.
Фаза	– промежуточное положение между компоновками.
Фазовка	– создание промежуточных фаз движения.
Черновой мультипликат	– мультипликат до прорисовки.
Экспозиционный лист	(Exposure List) – табличная форма, передающая последовательность фазованных рисунков, слоистое построение сцены, синхрон со звуковыми фразами, работу камеры, служебные пометки и т.д. Один из основных подписываемых и утверждаемых документов. Определяет, какие элементы сцены подлежат сканированию и закраске, в каких кадрах они расположены и какие слои собой представляют, как должна вести себя камера и т. д. На многих американских мультстудиях пользуются листами, вмещающими 96 кадров (4 секунды). При работе для ТВ, где скорость проекции 25 кадра в секунду, применяют листы в 100 кадров. В советских и российских студиях экспозиционный лист рассчитан на 52 кадра, что равно 1 метру киноплёнки.

РАССМОТРЕНО
на заседании
Педагогического совета
Протокол № 4
от «28» февраля 2023 г.



УТВЕРЖДАЮ
Директор МБУДО ДДТ г.Валуйки
Козловская М.С.
Приказ № 13-од
от «01» марта 2023 г.

**Изменения
в дополнительную общеобразовательную
общеразвивающую программу «Азбука анимации»**

Внести изменения в пояснительную записку:

- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» - **утратил силу.**

Заменить на:

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

РАССМОТРЕНО

на заседании Педагогического совета
МБУДО ДДТ г.Валуйки
Протокол № 1
от «01» сентября 2023 г.

УТВЕРЖДАЮ

Директор МБУДО ДДТ г.Валуйки
М.С. Козловская
Приказ № 70-од
от «01» сентября 2023 г.



Дополнение в дополнительную общеобразовательную общеразвивающую программу «Азбука анимации»

Воспитательная деятельность

Цель: 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 правопорядку, 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).

Задачи воспитания по программе:

- формирование и развитие личностного отношения детей к занятиям техническим творчеством;
- приобретение обучающимися опыта поведения, общения, межличностных отношений в составе учебной группы;
- 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.

Основные **целевые ориентиры воспитания** направлены на формирование:

- российской гражданской принадлежности (идентичности), сознания единства с народом России и Российским государством в его тысячелетней истории и в современности, в настоящем, прошлом и будущем;
- ориентации на осознанный выбор сферы профессиональных интересов, профессиональной деятельности в российском обществе с учетом личных жизненных планов, потребностей семьи, общества;

- интереса к технической деятельности, истории техники в России и мире, к достижениям российской и мировой технической мысли;
- воли, упорства дисциплинированности в реализации творческих проектов;
- установки на здоровый образ жизни (здоровое питание, соблюдение гигиены, режим занятий и отдыха).

Формы и методы воспитания

Основной формой воспитания и обучения детей по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Азбука анимации» является **учебное занятие**. В ходе учебных занятий обучающиеся: усваивают информацию, имеющую воспитательное значение; получают опыт деятельности, в которой формируются, проявляются и утверждаются ценностные, нравственные ориентации; осознают себя способными к нравственному выбору; участвуют в освоении и формировании среды своего личностного развития, творческой самореализации.

Практические занятия способствуют усвоению и применению правил поведения и коммуникации, формированию позитивного и конструктивного отношения к событиям, в которых они участвуют, к членам своего коллектива.

Участие в проектах способствует формированию умений в области целеполагания, планирования и рефлексии, укрепляет внутреннюю дисциплину, даёт опыт долгосрочной системной деятельности.

В **коллективных играх** проявляются и развиваются личностные качества: эмоциональность, активность, нацеленность на успех, готовность к командной деятельности и взаимопомощи.

Итоговые мероприятия: конкурсы, выставки, презентации проектов - способствуют закреплению ситуации успеха, развивают рефлексивные и коммуникативные умения, ответственность, благоприятно воздействуют на эмоциональную сферу обучающихся.

Условия воспитания, анализ результатов

К методам оценки результативности реализации программы в части воспитания используется:

- педагогическое наблюдение, в процессе которого внимание педагога сосредотачивается на проявлении в деятельности детей и в её результатах определённых в данной программе целевых ориентиров воспитания, а также на проблемах и трудностях достижения воспитательных задач программы;
- оценку творческих работ и проектов экспертным сообществом (педагоги, родители, другие обучающиеся, приглашённые внешние эксперты и др.) с точки зрения достижения воспитательных результатов, поскольку в индивидуальных творческих работах, проектах неизбежно отражаются личностные

результаты освоения программы и личностные качества каждого ребёнка;

- отзывы, интервью, материалы рефлексии, которые предоставляют возможности для выявления и анализа продвижения детей (индивидуально и в группе в целом) по выбранным целевым ориентирам воспитания в процессе и по итогам реализации программы, оценки личностных результатов участия детей в деятельности по программе.

Анализ результатов воспитания по программе направлен на получение общего представления о воспитательных результатах реализации ДООП, продвижения в достижении определенных в программе целевых ориентиров воспитания.

Календарный план воспитательной работы

№ п/п	Название события, мероприятия	Сроки	Форма проведения	Практический результат и информационный продукт, иллюстрирующий успешное достижение цели события
1	Праздник Дня открытых дверей «Ярмарка творчества»	Сентябрь	Праздник на уровне учреждения	Заметка на сайте учреждения
2	Познавательно-развлекательная программа «Правила движения»	Октябрь	Праздник на уровне объединения	Фотоотчёт
3	Мастер-класс «Пластилиновая анимация»	Ноябрь	Мастер-класс на уровне объединения	Видеоматериалы
4	Новогодняя театрализованная программа «Территория волшебства»	Декабрь	Праздник на уровне учреждения	Заметка на сайте учреждения
5	Лаборатория творчества «Рождества волшебные мгновения...»	Январь	Мастер-класс на уровне учреждения	Заметка на сайте учреждения
6	Масленичный флешмоб «Парад блинов»	Февраль	Флешмоб на уровне учреждения	Заметка на сайте учреждения
7	Видео-открытка к Международному женскому дню «Цветочная поляна»	Март	Мероприятие на уровне учреждения	Видеоматериалы
8	Мастерская креативности «3D анимация»	Апрель	Мастер-класс на уровне объединения	Фотоотчёт
9	Праздничная программа «Памяти павших»	Май	Мероприятие на уровне учреждения	Заметка на сайте учреждения