

муниципальное общеобразовательное учреждение
«Воскресенская школа»

«СОГЛАСОВАНО»
Заместитель директора
Лисакова С.А. Лысакова
30.08.2023г.

Утверждено приказом директора
МОУ «Воскресенская школа»
№ 202 от 30.08.2023
протокол педсовета №1 от 30.08.2023

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
художественной направленности «Азбука мультипликации»

Возраст обучающихся 8-12 лет
срок реализации: 1 год

Автор-составитель:
Богданова Анна Андреевна
педагог дополнительного образования

Содержание

1. Раздел №1. Комплекс основных характеристик программы	3
1.1. Пояснительная записка	3
1.2. Цель и задачи программы.....	5
1.3. Содержание программы.....	6
1.4. Планируемые результаты.....	12
2. Раздел №2. Комплекс организационно-педагогических условий.....	13
2.1. Календарный учебный график.....	13
2.2. Условия реализации программы.....	14
2.3. Формы аттестации.....	14
2.4. Оценочные материалы.....	15
2.5. Методические материалы.....	15
2.6. Список литературы.....	17

Рабочая программа составлена на основе следующих документов:

- Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. N 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации";
- Концепция развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р);
- Приказ Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 г. № 196 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам";
- Примерные требования к содержанию и оформлению образовательных программ дополнительного образования детей (письмо Министерства образования РФ от 11.12.2006 N 06-1844);
- Государственная программа Российской Федерации «Развитие образования» (утв. Постановлением Правительства РФ от 26.12.2017 № 1642 (ред. от 22.02.2021) «Об утверждении государственной программы Российской Федерации «Развитие образования».
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 января 2021 г. № 2 Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания» (зарегистрировано в Минюсте России 29 января 2021 г. N 62296);
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 г. N 28 Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи" (зарегистрировано в Минюсте России 18 декабря 2020 г. N 61573).

Раздел №1. Комплекс основных характеристик программы

1.1. Пояснительная записка

Направленность (профиль) программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Азбука мультипликации» относится к дополнительным программам художественной направленности.

Актуальность программы

Актуальность программы обусловлена тем, что происходит сближение содержания программы с требованиями жизни. В настоящее время возникает необходимость в новых подходах к преподаванию эстетических искусств, способных решать современные задачи творческого восприятия и развития личности в целом.

Отличительные особенности программы

Программа «Азбука мультипликации» **актуальна** тем, что в большей степени формирует навыки **информационно-коммуникационных технологий (ИКТ)** и в меньшей степени **основы изобразительной грамоты и рисования**: ИКТ формирует навыки необходимые для жизни и работы в современном высокотехнологичном обществе, рисование включает в себе формирование основ художественной культуры.

Обучающиеся приобретут первичные навыки обработки и поиска информации при помощи средств ИКТ: освоят программу видео редактора, USB камеру, аудиозапись; научатся вводить различные виды информации в компьютер: текст, звук, изображение; создавать, редактировать, сохранять и экспортировать медиа изображения. Смогут использовать в создании продукта образную природу искусства; выражать свое отношение к событиям и явлениям окружающего мира, к природе, человеку и обществу; воплощать художественные образы в различных формах художественно-творческой деятельности – сюжет, его последовательность, декорации, главные герои, плановость.

Обучающиеся научатся оценивать потребность в дополнительной информации для решения учебных задач и самостоятельной познавательной деятельности; определять возможные источники ее получения; критически относиться к информации и к выбору источника информации. Смогут реализовать собственный творческий потенциал, применяя полученные знания и представления об изобразительном искусстве в ИКТ.

Они научатся планировать, проектировать и моделировать процессы в практических ситуациях.

Образовательный процесс имеет ряд преимуществ:

- занятия в свободное время;
- обучение организовано на добровольных началах всех сторон (обучающиеся, родители, педагоги);

- обучающимся предоставляется возможность удовлетворения своих интересов и сочетания различных направлений и форм занятия;
- допускается переход обучающихся из одной группы в другую (по возрасту).

Адресат программы

Данная программа составлена для обучающихся (воспитанников) с интеллектуальными нарушениями (лёгкой степенью умственной отсталости) и с сохранным интеллектом. Возраст детей, участвующих в реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы художественной направленности «Азбука мультипликации», 8-12 лет.

Объем и срок освоения программы

Программа рассчитана на 1 год обучения (9 месяцев). Набор свободный. Состав группы постоянный. Количество 6-12 человек.

- 1 год обучения – 2 часа в неделю - 68 учебных часов в год

Формы обучения

Форма обучения при реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы художественной направленности «Азбука мультипликации» - очная.

Особенности организации образовательного процесса

Программа реализуется в объединениях по интересам, сформированных в группу учащихся разных возрастных категорий (разновозрастная группа), являющуюся основным составом объединения (кружка); состав группы постоянный.

Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий

Занятия проводятся один раз в неделю в период с 01 сентября по 26 мая.

Продолжительность занятия	Периодичность занятий в неделю	Количество занятий в год
40 минут	2 раза	68 занятий

1.2. Цель и задачи программы

Цель программы:

- приобретения опыта работы с информационными объектами, в которых объединяются наглядно-графические изображения, текст, неподвижные и движущиеся изображения, звук, ссылки и базы данных, которые могут создаваться с помощью телекоммуникационных технологий.
- представление о специфике рисования и первоначальные понятия о выразительных возможностях языка искусства.

Задачи программы:

- познакомить обучающийся с различными простейшими средствами ИКТ, освоить общие безопасные и эргономичные принципы работы с ними;
- знать возможности различных средств ИКТ для использования в создании мультфильмов и для развития собственной познавательной деятельности и общей культуры;
- научиться применять художественные умения, знания и представления о пластических искусствах различными ИКТ-средствами.

1.3. Содержание программы

Учебный план реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы художественной направленности «Азбука мультипликации» МОУ «Воскресенская школа» на 2023-2024 учебный год.

Кружок «Азбука мультипликации» занимает особое место в системе обучения техническому и художественному творчеству. Этот предмет является начальной базой составляющей для последующего изучения предметов в области ИКТ, обеспечивает адаптацию к жизни в обществе.

Программа для детей и взрослых ориентирована на знакомство с различными видами ИКТ-средствами. Большая часть заданий призвана развивать творческое и социальное, пространственное мышление, образное воображение, внимание, наблюдательность, зрительную память.

Учебный план

№	Наименование раздела. Темы	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего	
1	Рисованная мультипликация	16,5	5,5	22	педагогическое наблюдение / проверочные занятия
2	Пластилиновая мультипликация	22,5	7,5	30	педагогическое наблюдение / проверочные занятия
3	Microsoft Power Point анимация	10,5	5,5	16	защита проектов
ИТОГО:		49,5	18,5	68	

Содержание программы обучения

1. Раздел «РИСОВАННАЯ МУЛЬТИПЛИКАЦИЯ»

1.1 Тема: История мультипликации. Знакомство со средствами ИКТ, гигиена работы с компьютером. Понятие «видео редактор», USB камера, «кодировка, кадр». Освоение программы видео редактора. Выполнение зарисовок улыбающегося солнца с открытыми глазами и закрытыми. Использование формата А4. Фотографирование на USB камеру. Кадрировка. Выбор звукового сопровождения. Просмотр.

Самостоятельная работа: Придумать историю и сделать ее зарисовки.

1.2 Тема: Как выбрать тему для мультфильма. Технология ввода информации в компьютер: ввод текста, запись звука, изображения. Понимание командной работы. Выбор темы. Технология проекта. Распределение ролей, кадров.

Самостоятельная работа: заполнение формы шаблона – проекта. Зарисовка своего кадра.

1.3 Тема: Выразительные возможности анимации. Обработка и поиск информации. Знакомство с графическим редактором. Поиск звукового сопровождения. Знакомство с цветовыми переходами. Видеоэффекты.

Самостоятельная работа: выполнение плавных цветовых переходов (цветовые растяжки).

1.4. Тема: Техника комиксов. Создание, представление и передача изображений. Выполнение эскизов. Складываем в кадрировке. Работа в команде. Обсуждение этапа. Поправки. Принятие решения переходного этапа в окончательный.

Самостоятельная работа: выполнение чистового варианта по эскизу.

1.5 Тема: «Художник – мультипликатор, я тебя знаю». Планирование деятельности, управление и организация. Чистовой вариант кадрировки. Этап по проекту. Роли. Выполнение.

Самостоятельная работа: просмотр музыкального ряда.

1.6 Тема: Пляшущие человечки. Дать понятие о композиционном ритме. Знакомство с правилами построения простого ленточного сюжета. Музыкальное сопровождение. Просмотр.

Самостоятельная работа: выполнение простых пляшущих поз.

1.7 Тема: Анимация в кадровых вставках. Восприятие искусства и виды художественной деятельности. Знакомство с понятием гармоничное сочетание цвета. Текстовый редактор. Шрифт. Заставим текст двигаться.

Самостоятельная работа: создать свой шрифт к сюжету мультфильма.

1.8 Тема: Точка над i. Азбука искусства. Как говорит искусство? Соответствует ли художественный замысел кадрировке и обратно?. Музыкальное сопровождение? Просмотр. Обсуждение. Анализ. Исправление. Или оформление. Просмотр.

Самостоятельная работа: знакомство с работой родных и друзей.

1.9 Тема: Кинотеатр. Приглашение на показ. Обсуждение. Ты защитил проект.

Самостоятельная работа: выход на сайт.

1.10 Тема: Пластилиновая ворона. Значимые темы искусства. О чем говорит искусство? Знакомство с пластичным материалом через мультфильм «Пластилиновая ворона». Выполнение упражнений мелкой моторики. Обсуждение новой работы.

Самостоятельная работа: предложение нового сюжета.

2. Раздел «ПЛАСТИЛИНОВАЯ МУЛЬТИПЛИКАЦИЯ»

2.1 Тема: Вводное творческое задание «Чем и как рисует художник». Виды изобразительного искусства. Знакомство с пластичными материалами и рабочими инструментами, их свойствами и правильным использованием. Выполнение упражнений на проведение разных двигательных позиций. Обсуждение возможной тематики пластилинового мультфильма. Самостоятельная работа: закрепление пройденного материала, сфотографировать, или зарисовать.

2.2 Тема: «Команда, без которой мне не жить..». Значимые темы искусства.

О чем говорит искусство? Обсуждение значимых тем искусства. Обращение к литературе, поиск в интернете. Знакомство с понятием декорации, последовательностью расположения пластилиновых фигур. Технология проекта. Алгоритм проектных задач. Шаблон проекта. Заполнение. Обсуждение этапов - задач.

Самостоятельная работа: до заполнения шаблона проекта, набросок в технике комикса.

2.3 Тема: Круглый стол. Обсуждение комиксов. Первые эскизы. Первые представления как будет складываться работа. Распределение ролей, героев. Поправки, если требуются в шаблон проекта. Приступаем к выполнению 1 этапа.

Самостоятельная работа: выполнение своего героя.

2.4 Тема: «Стоп! Кадр! Снято!». Снимаем кадры, меняем позы, двигаем героев. Замена декораций и снова снимаем, меняем движения героев.

Самостоятельная работа: подправить героя после съемок, приготовить к следующим..

2.5 Тема: «Семь раз отмерь..». Просмотр кадров. Исправление.

Самостоятельная работа: готовим героя.

2.6 Тема: Сегодня мы операторы. Снимаем кадры, меняем позы, двигаем героев. Замена декораций и снова снимаем, меняем движения героев.

Самостоятельная работа: подправить героя после съемок, приготовить к следующим..

2.7 Тема: Монтажная . Просмотр кадров. Исправление.

Самостоятельная работа: готовим героя.

2.8 Работа съёмочной группы. Снимаем кадры, меняем позы, двигаем героев. Замена декораций и снова снимаем, меняем движения героев.

Самостоятельная работа: подправить героя после съемок, приготовить к следующим..

2.9. Тема: «Сверка». Просмотр кадров. Исправление.

Самостоятельная работа: готовим героя.

2.10. Тема: «Тихо! Идет съемка!» Снимаем кадры, меняем позы, двигаем героев. Замена декораций и снова снимаем, меняем движения героев.

Самостоятельная работа: подправить героя после съемок, приготовить к следующим..

2.11. Тема: Звукозапись. Пробуем озвучивать текст. Подбор музыкального оформления. Обсуждаем. Анализируем. Выбираем лучшее.

Самостоятельная работа: декламировать текст.

2.12. Тема: Работаем в кадрировке. Видеоряд. Сжимаем или растягиваем по времени. Делаем звуковую дорожку. Первый просмотр по времени. Совпадают кадры и звукозапись-правка. Совпадают видео переходы со звуком-правка.

Самостоятельная работа: готовим героя, декламируем текст.

2.13. Оформление. Титры. Название. Анимация и покраска шрифта. Прогон. Правка.

Самостоятельная работа: показ для родных.

2.14. Приглашаем гостей. Защита проекта- это представление продукта на суд зрителей. Ответы на вопросы. Пожелания.

Самостоятельная работа: выставляем на сайт.

3.Раздел « Microsoft Power Point анимация»

1.1 Тема: Вводное занятие « Творческое задание сделать дизайн по теме». Знакомство с программой. Инструменты Microsoft Power Point. Соответствие стиля дизайна заданной теме.

Самостоятельная работа: выбор темы будущего проекта

1.2 Тема: Значимость темы. Пример. Социальный проект. Экология. Обсуждение тематики. Анализ. Заполнение шаблона проекта. Поэтапное представление как выполнить работу в выбранном направлении. Использование поисковой системы в поиске информации.

Самостоятельная работа: обработка информации.

1.3 Тема: Где, что и как искать? Представление интернет ресурсов. Знакомство с сайтами Культура.РФ, История.РФ. и другие. Сбор информации. Создание папок. « Сохранить изображение как ».

Самостоятельная работа: обработка информации.

1.4 Тема: Макет. Представление темы. Ключевая подача информации. Использование анимации. Звукозапись. Итог. Источники. Показ слайдов. Просмотр. Анализ. Правка.

Самостоятельная работа: обработка информации.

1.5 Тема: Оформление. Заключительный этап. Просмотр. Правака. Обсуждение.

Самостоятельная работа: показ родным и друзьям.

1.6 Тема: Защита проекта. Приглашение аудитории. Просмотр. Обсуждение. Ответы на вопросы.

Самостоятельная работа: отправка на сайт.

1.7 Тема: Выставка работ. Представление кратко как сделать свой сайт. Инструктор сайта. Для дальнейшего интереса в самостоятельном развитии. Знакомство со страницей в социальной сети, школы. Выставка работ на страницах.

Самостоятельная работа: посещение школьного сайта выставки работ.

Тематическое планирование

№	Наименование раздела, темы	Вид учебного занятия	Общий объем времени в часах		
			Максимальная учебная нагрузка	Самостоятельная работа	Аудиторные занятия
			68	34	34
1. Раздел «РИСОВАННАЯ МУЛЬТИПЛИКАЦИЯ»					
1.1	История мультипликации.	занятие	2	0,5	1,5
1.2	Как выбрать тему для мультфильма.	занятие	2	0,5	1,5
1.3	Выразительные возможности анимации.	занятие	2	0,5	1,5
1.4	Техника комиксов.	занятие	2	0,5	1,5
1.5	«Художник – мультипликатор, я тебя знаю».	занятие	4	1	3
1.6	«Пляшущие человечки».	занятие	2	0,5	1,5
1.7	Анимация в кадровых вставках.	занятие	2	0,5	1,5
1.8	«Точка над і».	занятие	2	0,5	1,5
1.9	Кинотеатр.	занятие	2	0,5	1,5
1.10	«Пластилиновая ворона».	занятие	2	0,5	1,5
2. Раздел «ПЛАСТИЛИНОВАЯ МУЛЬТИПЛИКАЦИЯ»»					
2.1	Вводное творческое задание «Чем и как рисует художник».	занятие	2	0,5	1,5
2.2	«Команда, без которой мне не жить..»	занятие	4	1	3
2.3	Круглый стол.	занятие	2	0,5	1,5
2.4	«Стоп! Кадр! Снято!».	занятие	2	0,5	1,5
2.5	«Семь раз отмерь..»	занятие	2	0,5	1,5
2.6	Сегодня мы операторы	занятие	2	0,5	1,5
2.7	Монтажная	занятие	2	0,5	1,5
2.8	Работа съёмочной группы.	занятие	2	0,5	1,5
2.9	«Сверка»	занятие	2	0,5	1,5
2.10	«Тихо! Идет съемка!»	занятие	2	0,5	1,5
2.11	Звукозапись	занятие	2	0,5	1,5
2.12	Работаем в кадрировке	занятие	2	0,5	1,5

2.13	Оформление.	занятие	2	0,5	1,5
2.14	Приглашаем гостей.	занятие	2	0,5	1,5
3.Раздел « Microsoft Power Point анимация»					
3.1	Вводное занятие «Творческое задание сделать дизайн по теме».	занятие	2	0,5	1,5
3.2	Значимость темы.	занятие	2	0,5	1,5
3.3	Где, что и как искать?	занятие	2	0,5	1,5
3.4	Макет.	занятие	4	1	3
3.5	Оформление.	занятие	2	0,5	1,5
3.6	Защита проекта	занятие	2	2	-
3.7	Выставка работ.	занятие	2	0,5	1,5

1.4. Планируемые результаты

Знакомство со средствами ИКТ, гигиена работы с компьютером

Обучающийся к концу изучения программы научится:

- использовать безопасные для органов зрения, нервной системы, опорнодвигательного аппарата эргономичные приемы работы с компьютером и другими средствами ИКТ; выполнять компенсирующие физические упражнения (минизарядку);
- организовывать систему папок для хранения собственной информации в компьютере.

Технология ввода информации в компьютер: ввод текста, запись звука, изображения.

Обучающийся к концу изучения программы научится:

- д.), сохранять полученную информацию, набирать небольшие тексты на родном языке; т. вводить информацию в компьютер с использованием различных технических средств (фото и видеокамеры, микрофона и
- рисовать (создавать простые изображения) в графическом редакторе;
- сканировать рисунки и тексты.

Обучающийся к концу изучения программы получит возможность научиться:

Обработка и поиск информации

Обучающийся к концу изучения программы научится:

- подбирать подходящий по содержанию и техническому качеству результат видеозаписи и фотографирования

Обучающийся к концу изучения программы получит возможность

- *научиться грамотно формулировать запросы при поиске в сети Интернет, оценивать, интерпретировать и сохранять найденную информацию; критически относиться к информации и к выбору источника информации.*

Создание, представление и передача изображений

- создавать простые кадры в виде аудио и видеофрагментов или последовательности слайдов с использованием иллюстраций, видеоизображения, звука, текста;
- готовить и проводить презентацию перед небольшой аудиторией: создавать план презентации, выбирать аудиовизуальную поддержку, писать пояснения и тезисы для презентации;

Обучающийся к концу изучения программы получит возможность научиться:

- *создавать мультипликационные произведения с использованием компьютера*

Планирование деятельности, управление и организация

Выпускник научится:

- планировать несложные создания кадров и видеорядов **Обучающийся к концу изучения программы получит возможность научиться:**
- *проектировать несложные фильмы, благодаря собственной деятельности и деятельности группы*

Восприятие искусства и виды художественной деятельности

Обучающийся к концу изучения программы научится:

- участвовать в художественно-творческой деятельности, используя различные художественные материалы и приемы работы с ними для передачи собственного замысла;

Обучающийся к концу изучения программы получит возможность научиться:

- высказывать аргументированное суждение о художественных произведениях

Азбука искусства. Как говорит искусство?

Обучающийся к концу изучения программы научится:

- использовать выразительные средства изобразительного искусства: композицию, форму, ритм, линию, цвет, объем, фактуру; различные художественные материалы для воплощения собственного художественно-творческого замысла;

Обучающийся к концу изучения программы получит возможность научиться:

- выполнять простые рисунки и орнаментальные композиции, используя язык компьютерной графики в программе *Paint*.

Значимые темы искусства.

О чем говорит искусство?

Обучающийся к концу изучения программы научится:

- осознавать значимые темы искусства и отражать их в собственной художественно-творческой деятельности;

Обучающийся к концу изучения программы получит возможность научиться:

- видеть, чувствовать и изображать красоту и разнообразие природы, человека, зданий, предметов.

Программа предмета «Азбука мультипликации» состоит из трех разделов — рисованная мультипликация, пластилиновая и Microsoft Power Point анимация.

Темы заданий продуманы исходя из возрастных возможностей и согласно минимуму требований к уровню подготовки обучающихся будут понятны любому возрасту, как младшему, так и старшему. Последовательность заданий в разделе выстраивается по принципу нарастания сложности поставленных задач. Некоторые темы предполагают введение краткосрочных упражнений, что позволяет закрепить полученные знания, а также выработать необходимые навыки.

Раздел № 2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Календарный учебный график.

Календарный учебный график по реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы художественной направленности «Азбука мультипликации» на 2023-2024 учебный год.

Сроки каникул в 2023-2024 учебном году

Четверть	Продолжительность четверти	Количество учебных недель	Продолжительность каникул
1 четверть	с 01 сентября по 27 октября 2023 года	8 недель	Осенние каникулы: 9 календарных дней с 28 октября по 05 ноября 2023 года
2 четверть	с 06 ноября по 29 декабря 2023 года	8 недель	Зимние каникулы: 9 календарных дней с 30 декабря 2023 года по 07 января 2024 года
3 четверть	с 08 января по 22 марта 2024 года	11 недель 10 недель для 1б класса	Весенние каникулы: 9 календарных дней с 23 марта по 31 марта 2024 года
4 четверть	с 01 апреля по 26 мая 2024 года	7 недель	
год	с 1 сентября 2023 года по 26 мая 2024 года	170 учебных дней	27 календарных дней

Каникулы

Каникулы	Дата
----------	------

Осенние каникулы	с 28 октября по 05 ноября 2023 года (9 дней)
Зимние каникулы	с 30 декабря 2023 года по 07 января 2024 года (9 дней)
Дополнительные каникулы для 1а класса	с 17 февраля 2024 года по 25 февраля 2024 года (9 дней)
Весенние каникулы	с 23 марта по 31 марта 2024 года (9 дней)
Итого дней	27 календарных дней для 2 -11 классов 36 календарных дней для 1 класса
Летние каникулы	с 27.05.2024 года - 31.08.2024 года (97 дней)

2.2. Условия реализации программы.

Материально-техническое обеспечение

- Групповое помещение
- Столы, стулья по количеству участников.
- Аппаратура для музыкального сопровождения занятий.
- Стеллажи, стенды для оформления выставок.
- Расходные материалы для изготовления творческих работ.

Информационное обеспечение

Аудио-, видео-, фото-, интернет источники.

Кадровое обеспечение

Уровень квалификации педагога дополнительного образования, реализующего дополнительную общеобразовательную общеразвивающую программу художественной направленности «Юный художник», соответствует квалификационным характеристикам по соответствующей должности

Ф.И.О.	Должность	Образование	Категория
Богданова Анна Андреевна	Педагог дополнительного образования	Высшее	-

2.3. Формы аттестации.

Для отслеживания результатов реализации программы применяются различные методы. Диагностика (анкетирование, творческие задания) динамики художественного развития личности; определения результативности художественных и педагогических воздействий; активизации познавательной мотивации и творческих способностей.

Так же проводится педагогическое наблюдение. Каждый ребенок в течение календарного года принимает участие в конкурсах, выставках различного уровня, начиная от участия в выставках школьного объединения и заканчивая городскими, региональными и всероссийскими конкурсами.

Таким образом, оценка УУД учащихся проводится через:

1. Участие в конкурсах и олимпиадах различного уровня.
2. Организация тематических выставок.

2.4. Оценочные материалы.

Для ДООП Федеральным законом «Об образовании в РФ» не введено исключение для проведения промежуточной аттестации (п.1., ст.58). В связи с этим, наличие в учебном плане формы промежуточной аттестации по освоению образовательной программы (в том числе отдельной части и всего объема учебного предмета), является обязательным. Программа предусматривает текущий контроль успеваемости, промежуточную аттестацию.

Контроль знаний, умений и навыков обучающихся обеспечивает оперативное управление учебным процессом и выполняет обучающую, проверочную, воспитательную и корректирующую функции. Текущий контроль знаний учащихся осуществляется практически на всех занятиях.

В качестве средств **текущего контроля** успеваемости учащихся программой предусмотрено введение трехкомпонентной оценки: за фантазию, дизайн и технически-художественное исполнение, которые складываются из выразительности цветового и (или) графического решения, оригинальности звукоряда каждой работы. Это обеспечивает стимул к творческой деятельности и объективную самооценку учащихся.

Промежуточная аттестация проводится в форме просмотров работ учащихся во 1-м и 2-м полугодиях за счет аудиторного времени. На просмотрах работ учащихся выставляется творческая оценка за полугодие.

По окончании предмета проводится итоговая аттестация, вид аттестации – защита проекта, оценка за который выставляется в 2-м полугодии и заносится в журнал для занятий ДООП «Азбука мультипликации». Учащимся предлагается защитить свои проекты. Оценка работ учащихся ставится исходя из прописанных ниже критериев.

Критерии оценки

Для развития творческого потенциала учащихся, а также стимулирования технического и творческого роста программой предлагается введение поэтапного контроля, включающего в себя три составляющие: фантазию, дизайн, технически-художественное исполнение (выразительность цветового или графического решения, оригинальности звукоряда). Оценка не фиксируется в официальных документах, так как является творческой. Может вестись на стенде успеха, и в журнале ДООП.

«Фантазия». На первом этапе оценивается оригинальность мышления ребенка, новизна идеи, отсутствие шаблонного представления задания.

5 (отлично) - учащийся демонстрирует свое оригинальное решение задачи;

4 (хорошо) - решение поставленной задачи с помощью преподавателя;

3 (удовлетворительно) - использование готового решения (срисовывание с образца).

«Дизайн». Предполагает грамотный выбор формата, определение величины предмета (предметов), пропорциональные отношения величин, знание элементарных законов композиции (равновесие, плановость, загоразивание, статика, динамика и др.).

5 («отлично») - все параметры раздела соблюдены; в случае незначительных ошибок предлагается исправить недочеты самостоятельно. При самостоятельном исправлении ошибок оценка за работу не снижается;

4 («хорошо») - имеются незначительные ошибки;

3 («удовлетворительно») - грубые ошибки, учащийся плохо осваивает формат, допускает искажения в передаче пропорций и формы предметов.

«Технически-художественное исполнение» (выразительность цветового и (или) графического решения) предполагает обобщение знаний по изученным разделам, наличие индивидуального графического решения, законченность работы.

5 («отлично») — учащийся способен самостоятельно применять полученные знания, умения, навыки, демонстрируя индивидуальное решение поставленной задачи и законченность работы;

4 («хорошо») - работой учащегося руководит преподаватель (в большей части словесно);

3 («удовлетворительно») - работой учащегося руководит преподаватель, используя наглядный показ на работе учащегося.

2.5. Методические материалы.

Методические формы работы преподавателя

Занятия ИКТ и изобразительным искусством – одно из самых больших удовольствий для любого возраста. Они приносят много радости и положительных эмоций, являясь источником развития творческих способностей. Особенностью этого является любознательность, желание познавать окружающую действительность, отзывчивость на «прекрасное». Имея чувственно-эмоциональный опыт и начальные знания изобразительной грамоты, каждый способен воплотить свой замысел в творческой работе.

Основное время на занятиях отводится практической работе, которая проводится на каждом занятии после объяснения теоретического материала. Создание творческой атмосферы на занятии способствует появлению и укреплению у ребенка заинтересованности в собственной творческой деятельности. С этой целью знакомить детей с работами художников – мультипликаторов (используя интернет-ресурсы и фонды мультимедиа-теки школьной библиотеки). Важной составляющей творческой заинтересованности учащихся является приобщение к конкурсно-

выставочной деятельности (посещение школьного сайта и НООС, участие в творческих конкурсах).

Несмотря на направленность программы к развитию индивидуальных качеств личности каждого проводить внеклассные мероприятия (организация просмотров). Это позволит объединить и сдружить коллектив.

Самостоятельная работа учащихся

Для полноценного усвоения материала учебной программой предусмотрено введение самостоятельной работы. На самостоятельную работу учащихся отводится 100% времени от аудиторных занятий, которые выполняются в форме домашних заданий (упражнений к изученным темам, применение шаблонов), участия обучающихся в творческих мероприятиях и культурно-просветительской деятельности образовательного учреждения.

Средства обучения

- **материальные:** учебные аудитории, специально оборудованные наглядными пособиями, мебелью, ИКТ фондом;

- **наглядно – плоскостные:** наглядные методические пособия, плакаты, фонд работ учащихся, настенные иллюстрации, интерактивные доски);

- **демонстрационные:** фильмы сверстников, демонстрационные фильмы;

- **электронные образовательные ресурсы:** мультимедийные учебники, мультимедийные универсальные энциклопедии, сетевые образовательные ресурсы;

- **аудиовизуальные:** слайд-фильмы, видеофильмы, учебные кинофильмы, аудио-записи.

Формы организации учебного занятия: беседа, практическое занятие, игра и др.

Педагогические технологии: технология группового обучения, технология дифференцированного обучения, технология игровой деятельности, технология коллективной творческой деятельности и др.

Алгоритм учебного занятия.

- Вводное занятие – педагог знакомит обучающихся с техникой безопасности, особенностями организации обучения и предлагаемой программой работы на текущий год.
- Ознакомительное занятие – педагог знакомит детей с новыми методами работы в тех или иных техниках с различными материалами (обучающиеся получают преимущественно теоретические знания).
- Занятие с натуры – специальное занятие, предоставляющее возможность изучать азы рисунка и живописи, используя натуру.
- Занятие по памяти – проводится после усвоения детьми полученных знаний в работе с натуры; оно дает ребёнку возможность тренировать свою зрительную память.
- Тематическое занятие – детям предлагается работать над иллюстрацией к сказкам, литературным произведениям. Занятие содействует развитию творческого воображения ребёнка.
- Занятие-импровизация – на таком занятии обучающиеся получают полную свободу в выборе художественных материалов и использовании различных техник. Подобные занятия пробуждают фантазию ребёнка, раскрепощают его.
- Занятие проверочное – (на повторение) помогает педагогу после изучения сложной темы проверить усвоение данного материала и выявить детей, которым нужна помощь педагога.
- Конкурсное игровое занятие – строится в виде соревнования в игровой форме для стимулирования творчества детей.
- Комбинированное занятие – проводится для решения нескольких учебных задач.
- Итоговое занятие – подводит итоги работы детского объединения за учебный год. Может проходить в виде мини-выставок, просмотров творческих работ, их отбора и подготовки к отчетным выставкам.

Дидактические материалы

Репродукции картин, портреты художников, образцы творческих работ, бумага, краски, кисти, пластилин и др.

2.6. Список литературы:

Методическая литература

1. Горяева Н.А. первые шаги в мире искусства: Из опыта работы: Книга для учителя. М.: Просвещение, 1991

2. Сокольникова Н.М. Изобразительное искусство и методика его преподавания в начальной школе. - М., Академия, 2008

Учебная литература

1. Искусство вокруг нас. Учебник для 2 кл./Под ред. Б.М.Неменского. – М.: Просвещение, 2017
2. Искусство и ты. Учебник для 1 кл./Под ред. Б.М. Неменского. – М.: Просвещение, 2017
3. Фатеева А.А. Рисуем без кисточки. – Ярославль: Академия развития, 2017
4. Шалаева Т.П. Учимся рисовать.- М.: АСТ Слово, 2010