



**ЧАСТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ «ЦЕНТР ОБРАЗОВАНИЯ ДЕТЕЙ,
НУЖДАЮЩИХСЯ В ПСИХОЛОГО - ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ И МЕДИКО -
СОЦИАЛЬНОЙ ПОМОЩИ «КРУГОЗОР»**

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

художественной направленности «Мастерская анимации»

(далее - ДООП «Мастерская анимации»)

Уровень: разноуровневая.

Возраст обучающихся: 7 – 10 лет.

Срок реализации программы: 3 года

Краткая характеристика Программы

Направленность Программы: Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мастерская анимации» (далее - Программа) является программой художественной направленности.

Медиаобразование (от англ. mediaeducation) - специальное направление в педагогике, которое выступает за изучение закономерностей массовой коммуникации. Основной задачей медиаобразования является подготовка нового поколения к восприятию и пониманию различной информации и современных информационных технологий (Психолого педагогический словарь / Сост. В. А. Межериков / Ред. П. И. Пидкасистый. Ростов: Феникс, 1998. С. 241). Самым распространенным и передовым медиаискусством является кино, стоящее на стыке изображения, пластики, звука, слова и техники. Создавая программу, мы обратились к анимации, как самому доступному и понятному для ребенка жанру кино. Анимация является

универсальным средством, так как ее возможности позволяют развить творческие способности детей в комплексе (родная речь – написание сценария; изобразительное творчество – создание образа персонажей и фонов; декоративно-прикладное творчество – изготовление моделей, игрушек и декораций; пластика – знакомство с движением; музыка, звук – озвучивание фильма; техника – знакомство с оборудованием и приспособлениями для съемки мультфильма).

Нормативно – правовой основой разработки Программы являются следующие документы, регламентирующие отношения в сфере образования:

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273 –ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 года (распоряжение Правительства РФ от 29 мая 2015 г. № 996-р);
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от № 28 "Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи";
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09 ноября 2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 г. № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
- Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. N 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 г. и плана мероприятий по ее реализации»;

- Постановление Главного санитарного врач РФ от 04.07.2014 № 4 «Об утверждении СанПиН 2.3.4.3172-14 «Санитарно – эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательной организации дополнительного образования детей».

Программа предназначена для обучающихся старшего дошкольного и младшего школьного возраста.

Актуальность Программы

Программа объединяет в себе различные виды деятельности:

- литература – написание сценария;
- изобразительное искусство – изображение персонажей;
- декоративно-прикладное – изготовление декораций, игрушек, моделей и т.д.;
- музыка – звуковое сопровождение мультфильма;
- освоение компьютерных программ и т.д.

Синтез этих видов деятельности направлен на творческое самовыражение обучающегося, развитие образного мышления, воображения, и, что самое главное, вносит вклад в процесс формирования эстетической культуры ребёнка, его эмоциональной отзывчивости.

Анимация – в переводе с латинского – одушевление. Это значит, что в процессе создания фильма, обучающиеся начального общего образования проживают историю вместе с персонажами, учатся мечтать, сочинять, различать добро и зло, справедливость и предательство, понятия о дружбе, взаимопомощи и ответственности. Все это способствует формированию нравственных ценностей, воображения, эмоционального интеллекта.

Важная роль отводится средствам обучения с применением информационно-коммуникативных технологий (работа на компьютере).

Ведущей деятельностью обучающихся в младшем школьном возрасте становится учебная деятельность, и доминирующей функцией в этом возрасте является мышление.

Интенсивно развиваются, перестраиваются сами мыслительные процессы. Происходит переход от наглядно - образного к словесно - логическому мышлению. Именно в младшем школьном возрасте развивается внимание. Основной особенностью мышления обучающихся этого возраста является слабость произвольного внимания. Всё новое, неожиданное, яркое, интересное само собой привлекает внимание обучающихся, без всяких усилий с их стороны. То, что произвело на них наибольшее впечатление: то, что интересно, эмоционально окрашено, неожиданно или ново.

Мультимедийная презентация, преобразованная в мультфильм – это эффективный способ представления информации с помощью компьютерных программ. Он сочетает в себе динамику, звук и изображение, т.е. те факторы, которые наиболее долго удерживают внимание обучающегося.

Обучающиеся этого возраста дружелюбны. Им нравится быть вместе и участвовать в групповой деятельности и в играх. Это дает каждому обучающемуся чувство уверенности в себе.

Анимация – это групповой творческий процесс, который помогает обучающимся учиться работать в команде, обмениваться идеями и сотрудничать.

Именно поэтому, исходя из возрастных особенностей обучающихся, выбраны для работы компьютерные программы: **PowerPoint** и **AirBrush AI**. Они разработаны с упором на простоту использования.

Преимущества PowerPoint

- **Широкие возможности.** Программа позволяет работать с текстом, графикой и звуком, использовать готовые шаблоны, анимацию и переходы между слайдами, гиперссылки, триггеры и макросы.

- **Простота в освоении.** Для создания мультфильма в PowerPoint не требуется длительно осваивать специальные приёмы работы.

- **Возможность подкреплять задания визуальными и звуковыми эффектами.** Это повышает интерес к занятию, так как все задания можно подкрепить яркими элементами. Возможность вставки в слайд презентации практически любых графических, аудио - и видеотрегментов

- **Интерактивная навигация.** Она осуществляется с использованием гиперссылок, кнопок переходов, оглавлений или списков, организованных как оглавление.

- **Наличие триггеров.** Это объекты слайда, щелчок по которым запускает анимацию слайда. Наличие триггера придаёт анимации игровой эффект.

Преимущества AirBrush AI.

- Простота использования

Не нужны никакие предварительные навыки в фотографии или редактировании, чтобы использовать AirBrush AI. Его простой интерфейс позволяет любому создавать стилизованные изображения.

- Быстрые результаты

AirBrush разработан для редактирования высококачественных изображений без сложностей традиционного программного обеспечения за короткое время, который сочетает в себе доступность и простоту использования. Доступен на компьютере.

- Яркость, новизна

AirBrush AI — это инструмент, использующий искусственный интеллект, предлагающий различные варианты стиля одежды, причёсок и т.д.

- Доступность

Одной из особенностей AirBrush AI является его способность работать на разных платформах. Будь то компьютер или смартфон, любое мобильное устройство

Отличительная особенность Программы, новизна

Программа разработана и составлена на основе курса Савенковой Л. Г, Ермолинской Е.А,Т.В. Селивановой, Н. Л. Селиванова "Изобразительное искусство" для 1-4 классов.

Модуль "Компьютерный проект" дополнен и изменен на "Мастерская аниматора". Создание мультфильма в программах AirBruch (образ героя), PowerPoint (раскадровка).

Целевая аудитория (адресат Программы). Программа предназначена для обучающихся начального общего образования: 7 – 10 лет.

Объем Программы, срок освоения

Срок освоения Программы:

- для обучающихся начального общего образования - 3 года.

Общий объем реализации Программы:

Для обучающихся начального общего образования - 72 часа в год.

Язык обучения: Программа реализуется на русском языке.

Уровень Программы: разноуровневая.

Особенности организации образовательного процесса

Набор обучающихся осуществляется в свободной форме, без предварительного отбора на основании письменного согласия родителей (законных представителей) обучающихся. Программа предусматривает занятия с группой обучающихся. А также обучение может быть организовано в группах, парах, индивидуально. Осуществляется вариативный подход к выбору содержания индивидуальной художественно-творческой деятельности обучающихся.

Формы обучения: очная.

Организационные формы обучения

Форма проведения занятий: групповая, в парах, индивидуально.

В Программе предусмотрены практические занятия, мастер-классы, участие в конкурсах и выставках.

Занятия проводятся в формате малых групп, численность учащихся в группе - от 4 до 6 человек в силу специфики занятий (работа с техникой – камера, микрофоны, компьютеры). Такая форма занятий позволяет педагогу построить процесс обучения в соответствии с принципами дифференцированного и индивидуального подходов.

Режим занятий:

Для обучающихся начального общего образования реализация Программы предполагает: 2 раза в неделю по 1 академическому часу. Всего 72 часа в год.

Размер академического часа - 30 минут.

Программа может корректироваться с учетом имеющейся материально-технической базы и контингента обучающихся.

Цель Программы: развитие у обучающихся личностного самоопределения и самореализации по отношению к стремительно развивающимся информационным мультимедийным технологиям и ресурсам в процессе создания короткометражных мультфильмов.

Примерный учебный план реализации Программы

Таблица 1

№	Разделы	Годы обучения, количество аудиторных часов в неделю			Количество учебных недель	Всего часов за год
		1 год обучения	2 год обучения	3 год обучения		
1	Мастерская художника	36	36	36	36	72
2	Мастерская скульптора	18	18	18	36	72
3	Мастерская аниматора	18	18	18	36	72
Всего:		72	72	72	108	216

**Личностные, метапредметные и предметные планируемые
результаты реализации Программы**

Таблица 2

№ п\п	Группа результаты	Содержание
1	Личностны е	В конце освоения содержания Программы, у обучающихся будет отмечаться стойкая положительная динамика в: - овладении начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире; - принятии и освоении социальной роли обучающегося, развития мотивов учебной деятельности; - развитии самостоятельности и личной ответственности за свои поступки; - развитии этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости; - развитии навыков сотрудничества со взрослыми в разных социальных ситуациях; - развитии потребности в общении и формирования элементарных коммуникативных умений, способности взаимодействовать с окружающими
2	Метапредме тные	В конце освоения содержания Программы, у обучающихся будет отмечаться стойкая положительная динамика в: - овладении способности принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств ее осуществления; - формировании умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации; - формировании умения понимать причины успеха (неуспеха) учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха; - освоении начальных форм познавательной и личностной рефлексии
3	Предметны е	В конце освоения содержания Программы, у обучающихся будет отмечаться стойкая положительная динамика в: - обучении графическому изображению предметов (линия, штрих, пятно); - развитии аналитических способностей видения пропорций и формы предмета. - формировании умения определять характерные особенности внешности человека; - формировании умения создавать обобщенное изображение человека; - формировании основных знаний о разнообразных техниках и материалах изобразительного творчества; - формировании умения выражать эмоции в живописи при помощи соответствующих цветовых состояний; - формировании умений создавать сюжетные композиции на темы окружающей жизни и на темы литературных произведений; - формировании умений пользоваться основными приемами работы с пластической массой, глиной, супер легким пластилином,

		бумагой; - формировании умений создавать кукол, используя приобретенные умения и навыки; - обучении основам компьютерной обработки, редактирования, цветокоррекции в программах фото и изображений в компьютерной программе AirBrush (образ героя); - обучении основам анимации персонажа в компьютерной программе PowerPoint: удаление фона, выделение, варианты движения, выбор траектории, отработка движения, совмещение с другими анимациями персонажей; - ознакомлении с технологией создания мультипликационного фильма: - режиссерский замысел; - написание сценария (сказки); - изготовление кукол и декораций; - рисованная анимация персонажей; - кукольная анимация персонажей; - звуковое сопровождение; - поэтапное "оживление" персонажей; - монтаж мультфильма, раскадровка; - развития детского экспериментирования, поощряя действия по преобразованию объектов.
--	--	---

Кадровое обеспечение

В реализации Программы принимают участие: педагоги дополнительного образования, а также, при необходимости, могут подключаться медицинские работники ООО «КРУГОЗОР» соответствующего профиля, нейропсихологи ЧОУ «КРУГОЗОР» и т.д..

Все специалисты, принимающие участие в реализации Программы, имеют высшее профессиональное образование, регулярно повышают свои профессиональные компетенции. В ходе реализации Программы начинающие педагоги получают профессиональную помощь и поддержку наставников.

Педагог дополнительного образования ЧОУ «КРУГОЗОР», который реализует Программу, соответствует следующим требованиям: профильное обучение «Педагог дополнительного образования», курсы повышения квалификации.