

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Министерство образования Кировской области

**КИРОВСКОЕ ОБЛАСТНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ «СРЕДНЯЯ ШКОЛА С УГЛУБЛЕННЫМ
ИЗУЧЕНИЕМ ОТДЕЛЬНЫХ ПРЕДМЕТОВ ПГТ
АФАНАСЬЕВО»**

УТВЕРЖЕНО
Директор школы

И.В. Белева

Приказ326/ОД

от "01" сентября 2022 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

«Азбука мультипликации»

(кружковая деятельность 1 КЛАСС)

Составитель: Катаева Татьяна Юрьевна

учитель начальных классов

пгт Афанасьево 2022 г.

1. Пояснительная записка

НОРМАТИВНАЯ БАЗА

- 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 образования и науки РФ от 29 августа 2013 г. No 1008 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам".
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ, направленных письмом Минобрнауки России от 18.11.2015 №09-3242).
- СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей".

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Азбука мультипликации» согласно Приказу Министерства образования и науки РФ от 29 августа 2013 г. No 1008 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам" пункт 11 разработана с учетом развития техники и культуры, учитывая возрастные и индивидуальные особенности.

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.

СРОК РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

Программа рассчитана на 1 года обучения. Продолжительность учебных занятий составляет 34 недели, 4 часа в неделю.

Объем УЧЕБНОГО ВРЕМЕНИ И виды учебной работы

Общая трудоемкость учебного предмета «Азбука мультипликации» при годовом обучении составляет 34 часа. Из них: 17 часов – аудиторные занятия, 17 часов - самостоятельная работа.

СВЕДЕНИЯ О ЗАТРАТАХ УЧЕБНОГО ВРЕМЕНИ И ГРАФИКЕ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ И ИТОВОЙ АТТЕСТАЦИИ

Вид учебной работы, аттестации, учебной нагрузки	Затраты учебного времени, график промежуточной аттестации		Всего часов
	младшая /средняя / старшая		
Группы			
Полугодия	1	2	
Аудиторные занятия (в часах)	8,5	8,5	17
Самостоятельная работа (в часах)	8,5	8,5	17
Максимальная учебная нагрузка (в часах)	17	17	34
Формы промежуточной/итоговой аттестации	педагогическое наблюдение / проверочные занятия	участие в выставке творческих работ/ защита проектов	
Итого часов за 1 учебный год	17	17	34

ФОРМА ПРОВЕДЕНИЯ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ

Форма занятий – групповая. Групповая форма занятий позволяет преподавателю построить процесс обучения в соответствии с принципами дифференцированного и индивидуального подходов. Занятия подразделяются на аудиторные и самостоятельные работы.

Недельную учебную нагрузку составляют 1 час аудиторных занятий и самостоятельной работы.

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

Цель:

- 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:

- 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.

ОБОСНОВАНИЕ СТРУКТУРЫ ПРОГРАММЫ

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Азбука мультипликации» согласно Приказу Министерства образования и науки РФ от 29 августа 2013 г. № 1008 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» пункт 11разработана с учетом развития техники и культуры, учитывая возрастные и индивидуальные особенности.

Программа содержит следующие разделы:

- сведения о затратах учебного времени, предусмотренного на освоение

учебного предмета;

- распределение учебного материала по годам обучения;
- описание дидактических единиц учебного предмета;
- требования к уровню подготовки обучающихся;
- формы и методы контроля, система оценок;
- методическое обеспечение учебного процесса.

В соответствии с данными направлениями строится основной раздел программы «Содержание учебного предмета».

МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ

Программа составлена в соответствии с возрастными возможностями и учетом уровня развития детей. Для воспитания и развития навыков творческой работы учащихся в учебном процессе применяются следующие основные методы:

1. объяснительно-иллюстративные (демонстрация программ, тождественных работ);
2. частично-поисковые (выполнение вариативных заданий);

№	Наименование раздела, темы	Вид учебного занятия	Общий объем времени в часах		
			Максимальная учебная нагрузка	Самостоятельная работа	Аудиторные занятия
			34	17	17
1. Раздел «РИСОВАННАЯ МУЛЬТИПЛИКАЦИЯ»					
1.1	История мультипликации.	Урок	1	0,5	0,5
1.2	Как выбрать тему для мультфильма.	Урок	1	0,5	0,5
1.3	Выразительные возможности анимации.	Урок	1	0,5	0,5
1.4	Техника комиксов.	Урок	1	0,5	0,5
1.5	«Художник – мультипликатор, я тебя знаю».	Урок	2	1	1
1.6	«Пляшущие человечки».	Урок	1	0,5	0,5
1.7	Анимация в кадровых вставках.	Урок	1	0,5	0,5
1.8	«Точка над і».	Урок	1	0,5	0,5
1.9	Кинотеатр.	Урок	1	0,5	0,5
1.10	«Пластилиновая ворона».	Урок	1	0,5	0,5
2. Раздел «ПЛАСТИЛИНОВАЯ МУЛЬТИПЛИКАЦИЯ»»					
2.1	Вводное творческое задание «Чем и как рисует художник».	Урок	1	0,5	0,5
2.2	«Команда, без которой мне не жить..»	Урок	2	1	1
2.3	Круглый стол.	Урок	1	0,5	0,5
2.4	«Стоп! Кадр! Снято!».	Урок	1	0,5	0,5
2.5	«Семь раз отмерь..»	Урок	1	0,5	0,5
2.6	Сегодня мы операторы	Урок	1	0,5	0,5
2.7	Монтажная	Урок	1	0,5	0,5
2.8	Работа съёмочной группы.	Урок	1	0,5	0,5
2.9	«Сверка»	Урок	1	0,5	0,5
2.10	«Тихо! Идет съемка!»	Урок	1	0,5	0,5
2.11	Звукозапись	Урок	1	0,5	0,5
2.12	Работаем в кадрировке	Урок	1	0,5	0,5
2.13	Оформление.	Урок	1	0,5	0,5

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

3. творческие (творческие задания, участие детей в конкурсах, выставках и просмотрах);
4. исследовательские (исследование и поиск информации, а также возможностей анализа и синтеза);
5. проекта (использовании технологии проекта);
6. проектных задач (развитие навыков и умений);
7. ИКТ.

Предложенный в настоящей программе тематический ряд заданий носит рекомендательный характер, что дает возможность педагогу творчески подойти к преподаванию предмета, применять разработанные им методики. Применение различных методов и форм (теоретических и практических занятий, самостоятельной работы по сбору и отработке материала и т.п.) должно четко укладываться в схему поэтапного ведения работы. Программа предлагает следующую схему проведения занятий:

1. Обзорная беседа-знакомство с новой техникой работы.
2. Освоение приемов работы в ИКТ.
3. Выполнение учебного задания.

Итогом каждого пройденного раздела становится анимационный продукт, выполненный в видео редакторе или Pointe.

ОПИСАНИЕ МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

Группа обучающихся обеспечивается доступом в кабинет информатики, фондам аудио и видеозаписей школьной библиотеки. Во время самостоятельной работы обучающиеся могут пользоваться Интернетом для сбора дополнительного материала.

Библиотечный фонд укомплектовывается печатными и электронными изданиями основной, дополнительной, учебной и учебно-методической литературой по информатике, изобразительному искусству, а также альбомами по искусству. Кабинет должен быть оборудован удобной мебелью, наглядными пособиями, интерактивной доской.

1. УЧЕБНО – ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

1 год обучения

1. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

Предмет «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.

СОДЕРЖАНИЕ РАЗДЕЛОВ И ТЕМ. ГОДОВЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

ГОД 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. Провка.

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.

4. ТРЕБОВАНИЯ К УРОВНЮ ПОДГОТОВКИ ОБУЧАЮЩИХСЯ

Разделы содержат перечень знаний, умений и навыков, приобретение которых обеспечивает программа «Азбука мультимедиа».

Планируемые результаты программы:

Знакомство со средствами ИКТ, гигиена работы с компьютером

Обучающийся к концу изучения программы научится:

- использовать безопасные для органов зрения, нервной системы, опорно-двигательного аппарата эргономичные приемы работы с компьютером и другими средствами ИКТ; выполнять компенсирующие физические упражнения (мини-зарядку);
- 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:

- вводить информацию в компьютер с использованием различных технических средств (фото и видеокамеры, микрофона и т. д.), сохранять полученную информацию, набирать небольшие тексты на родном языке;
- 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 художественнотворческой 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 художественнотворческого 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.

5. ФОРМЫ И МЕТОДЫ КОНТРОЛЯ, СИСТЕМА ОЦЕНОК

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), это 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. На выполнение задания отводится 4 часа. 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). **Но! 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, загромождение, 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.

6. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА

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.

7. 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

Дополнительный видеоматериал см. <https://cloud.mail.ru/public/H1Zx/1sECz6hpM>