

Иркутская область
Казачинско-Ленский район
Муниципальное общеобразовательное учреждение
«Ульканская средняя общеобразовательная школа №2»

СОГЛАСОВАНО

Руководитель МС

_____/И. А. Тримасова/

Протокол № 7 от

«31» «августа» 2023г.

УТВЕРЖДАЮ

Директор МОУ "Ульканская
средняя общеобразовательная
школа № 2"

_____/Е.П.Русанова/

Приказ № 250 от

«01» сентября 2023 г.

Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
«МУЛЬТЯШКИ»
Адресат программы – 10-12 лет
Срок реализации программы – 38 часов
Направленность программы: техническая, художественная
Уровень: базовый

Авторы-составители
педагоги дополнительного образования:
Жевага Галина Александровна,
Юринская Вера Витальевна.

п. Улькан

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа «Мультяшки» создана для реализации во время летнего оздоровительного лагеря.

Программа разработана в соответствии с нормативно-правовыми документами:

- Законом РФ от 29.12.2012 года №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (в новой редакции);
- Приказом Минпросвещения от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Санитарными правилами СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Санитарными правилами и нормами СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания», утвержденными постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 №2 (СанПиН 1.2.3685- 21);
- Уставом МОУ «Ульканская СОШ №2»;
- Положением об организации и осуществлении образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам в МОУ «Ульканская СОШ №2».

Мультипликация - это возможность введения в литературоведение, актёрское мастерство, программирование, 3D-моделирование. Программа нацелена на создание короткометражных мультфильмов с помощью программы SONY Vegas Pro 13, использованием бумажной рисованной анимации. Выполняя практические задания обучающиеся получают возможность создавать свои проекты, смогут освоить работу с дополнительным оборудованием (микрофоном). Научатся работать с цифровыми фото и видеокамерами. Работая над мультимедийными проектами и представляя их, используя видеопроектор дети освоят новейшие технологии. Ребята попробуют себя в разных ролях: режиссёра, звукооператора, оператора, сценариста, художника- мультипликатора. Данная программа является основой для формирования проектного мышления будущих пятиклассников. Обучающиеся будут учиться работать в группах: договариваться, планировать деятельность, выдвигать идеи в команде. Работа над совместным проектом способствует формированию креативности, коммуникативности, лидерских качеств, критического мышления.

Актуальность программы Мультипликация - это сложный творческий процесс, требующий организованной слаженной работы группы обучающихся, что способствует формированию личностных качеств, коммуникативной культуры школьников. В процессе освоения программы «Мультяшки» реализуется системно- деятельностный подход на практике, формируются ИКТ- компетентности младших школьников. Программа способствует освоению умений работать с информацией, освоению работы в различных программах - видео редакторах. На занятиях обучающиеся создают свои проекты, получают возможность развивать свои творческие способности. Данная программа поможет школьникам адаптироваться в современном обществе, расширит возможности для самостоятельности, способствует проявлению активной жизненной позиции, профессиональной ориентации.

Новизна программы.

Программа "Мультяшки" является базой, на которой формируется проектное мышление школьников. Мотивационная направленность программы на жанр киноискусства - мультипликацию, которая привлекает современных детей, так как

мультипликация встречается и в компьютерных играх. Создавая при помощи технических приёмов иллюзии движущихся изображений с помощью последовательности неподвижных изображений, сменяющих друг друга с большой частотой у обучающихся формируются такие личностные качества как терпение, усидчивость, сосредоточенность внимания, слаженная работа аниматоров-ребят, движущих героев будущего мультфильма. В процессе освоения программы формируются первоначальные представления о профессиях, в которых информационные технологии играют ведущую роль.

Отличительные особенности программы и её целесообразность.

Настоящая программа является краткосрочной. Разработана на период работы летнего оздоровительного лагеря. Занятия художественным творчеством при помощи кисти и красок или в видео редакторе помогают ребёнку познавать окружающий мир, способствуют развитию мыслительных процессов, образного мышления, помогают расширению кругозора, создают условия для развития индивидуальных творческих способностей, формируют навыки коллективного творчества. Занятия в видео редакторах способствуют формированию ИКТ компетентности младших школьников. Выбор произведения для мультипликации способствует эстетическому, экологическому и патриотическому воспитанию. Содержание программы служит базой для успешной подготовки обучающихся к участию в конкурсах проектов.

Разделы программы способствуют приобретению практических умений и навыков в проектной деятельности в области мультипликации.

Адресат программы.

Программа адресована обучающимся в возрасте 10-12 лет, обладающим художественными способностями, увлечённым анимацией.

Дети данного возраста в основном уравновешены, им свойственно открытое и доверительное отношение к взрослым. Они ждут от учителей, родителей, других взрослых помощи и поддержки. Однако постепенно особую роль в их жизни начинает играть коллектив сверстников и складывающиеся в нем отношения. В этот период детям свойственна повышенная активность, стремление к деятельности, происходит уточнение границ и сфер интересов, увлечений. Дети данного возраста активно начинают интересоваться своим собственным внутренним миром и оценкой самого себя.

В этот период подростку становится интересно многое, далеко выходящее за рамки его повседневной жизни. Потребность в признании и самоутверждении тоже реализуется в среде сверстников. Подросток старается найти вне школы новую сферу для реализации этой потребности.

Программный материал содержит в достаточной мере практикумы, что неизменно является привлекательным и познавательным для детей данной возрастной категории.

Комплектование группы на добровольной основе, без учёта половой принадлежности. Состав группы постоянный. Зачисление в объединение осуществляется на основании заявления родителей (законных представителей) без предъявления требований к знаниям, умениям, навыкам.

Режим занятий: 19 дней по 2 академических часа с перерывом 10 минут, всего 38 часов

Форма обучения: очная и дистанционная (в случае болезни детей или введения карантина и иных ограничительных мер).

Форма организации занятий – групповая, с выраженным индивидуальным подходом.

Дистанционная форма обучения реализуется через доступные обучающимся и педагогу различные технические средства, сервисы и технологии (*Viber, WhatsApp, ZOOM, Discord*, электронная почта)

При дистанционной форме обучения меняется режим организации занятий.

Продолжительность непрерывного использования компьютера на учебном занятии составляет для обучающихся: 10-12 лет – не более 15 минут

Содержание дополнительной общеразвивающей программы, учебного плана при дистанционной форме обучения остается неизменным. При этом допускается внесение изменений в режим организации занятий в части количества занятий в неделю и продолжительности одного занятия. В ходе реализации дистанционного обучения используются простейшие, нужные для обучающихся, ресурсы и задания, за исключением дополнительных занятий с детьми при подготовке конкурсным мероприятиям.

Методы и формы работы.

Для реализации программы можно использовать различные формы и методы:

- организация совместного творчества обучающихся и педагога;
- индивидуальные и групповые занятия;
- демонстрация - объяснение;
- игровая;
- метод передачи новых знаний;
- практическая работа;
- метод демонстрации - наглядности;
- метод отработки и закрепления новых знаний;
- фото и видеосъемка при помощи специального оборудования;
- творческие занятия по обсуждению и разработке сценария будущего мультфильма;
- поощрение труда и проявления творчества.

Направленность программы- техническая и художественная.

Уровень программы- базовый

Режим работы- пять раз в неделю по 2 академических часа с перерывом 10 минут.

Объем программы- программа рассчитана на 19 дней (38 часов) в рамках детского оздоровительного лагеря в летний период.

1.1 Цель и задачи программы

Цель программы: формирование опыта художественно-творческой деятельности, через овладение основами создания анимационных фильмов.

Задачи:

Обучающие:

- изучение основ языка экранных искусств;
- знакомство с основными видами и жанрами кинематографа и фотографии;
- приобретение учащимися знаний по основам цифровой фотографии;
- освоение работы со сканером, видеокамерой, цифровым фотоаппаратом,
- освоение работы программы SONY Vegas Pro 13;
- знакомство с основными этапами работы над видеофильмом;
- знакомство с основными правилами фотосъемки;
- приобретение умения самостоятельно искать информацию, ее структурировать и представлять в виде видеофильма.

Развивающие:

- развитие смекалки, изобретательности и устойчивого интереса к творчеству;
- развитие умения ориентироваться в проблемных ситуациях;
- развитие эмоциональной отзывчивости, умения выражать свои мысли;

Воспитательные:

- воспитание трудолюбия и ответственности;
- развитие коммуникабельности;
- формирование художественного вкуса и интересов в области кино и фотографии.

Ожидаемые результаты:

Обучающиеся будут знать:

- основы языка экранных искусств;
- основные виды и жанры кинематографа и фотографии;
- основы цифровой фотографии;
- принципы работы со сканером, видеокамерой, цифровым фотоаппаратом,
- принципы работы программы Vegas Pro 13;
- основные этапы работы над видеофильмом;

Обучающиеся будут уметь:

- ориентироваться в проблемных ситуациях;
- проявлять устойчивый интерес к творчеству;
- правильно выражать свои мысли,

Обучающиеся приобретут личностные результаты:

- познавательные интересы, художественный вкус в области кино и фотографии;
- трудолюбие и ответственность за качество своей деятельности;
- навыки сотрудничества со сверстниками и взрослыми.

2.КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

Объём часов по программе- всего 38 часов

2.1 Учебно-тематический план (38 часов)

№	Раздел, тема	Кол-во часов			Форма контроля
		всего	теория	практика	
Раздел I. Всё о мультипликации (12 ч.)					
1	Вводное занятие: «Путешествие в мир мультипликации»	2	1	1	Входная диагностика
2	История анимации.	2	2		тест
3	Виды мультипликационных фильмов.	2	1	1	опрос
4	Профессии в мультипликации: какие именно специалисты трудятся над созданием мультфильмов.	2	1	1	тест
5	Алгоритм работы над короткометражным мультфильмом.	2	1	1	Практическая работа
	Материалы и	2	1	1	опрос

6	инструменты, используемые при создании мультфильмов				
Раздел II Работа в программе SONY Vegas Pro 13. Работа с фотоаппаратом (видеокамерой) (10 ч)					
7	Интерфейс программы	2	1	1	Практическая работа
8	Открытие созданных медиафайлов; три дорожки Формирование фильма из последовательности кадров.	2	1	1	Практическая работа
9	Установление временных рамок воспроизведения.	2	1	1	Практическая работа
10	Наложение звука.	2	1	1	Практическая работа
11	Знакомимся с цифровым фотоаппаратом: технические особенности фотоаппарата и его возможности, функции. Копирование фотографий на ПК	2	1	1	Практическая работа
Раздел III Создание поккадрового рисованного мультфильма (16 часов)					
12	Написание и выбор сценария мультфильма.	2		2	Практическая работа
13-14	Рисование декораций, рисование героев мультфильма.	4		4	Практическая работа
15	Создаём кадры для мультфильма. (групповой проект.)	2		2	Практическая работа
16-17	Склеивание кадров в программе SONY Vegas Pro 13	4	1	3	Практическая работа
18	Озвучивание мультфильма в программе SONY Vegas Pro 13	2		2	Практическая работа
19	Просмотр готового фильма.	2	1	1	Анализ работы
	Итого	38	14	24	

2.2 Содержание программы.

Всего по программе- 38 часов

Раздел I.Всё о мультипликации (12 ч.)

Вводное занятие: «Путешествие в мир мультипликации»

Техника безопасности на занятии при работе на компьютере, с цифровой камерой, фотоаппаратом.

Входная диагностика.

История развития анимации в мире и в нашей стране.

Виды мультипликационных фильмов.

Профессии в мультипликации: какие именно специалисты трудятся над созданием мультфильмов.

Алгоритм работы над короткометражным мультфильмом.

Оборудование, материалы, инструменты используемые для создания мультфильма.

Раздел II. Работа в программе SONY Vegas Pro 13.

Работа с фотоаппаратом(видеокамерой) (10 ч)

Работа в программе SONY Vegas Pro 13.

Демонстрация программы, общее ознакомление с работой в программе SONY Vegas Pro 13.Интерфейс программы SONY Vegas Pro 13;

Открытие созданных файлов.Создание видеодорожек для двух роликов.

Создание аудиодорожек для звукового сопровождения к этим двум роликам.

Создание аудиодорожки со звуковым файлом- озвучиванием мультфильма.

Удаление прикрепленной звуковой дорожки. Формирование фильма из последовательности кадров. Установление временных рамок воспроизведения. Сохранение рабочего проекта. Экспорт готового проекта.

Работа с фотоаппаратом (видеокамерой) Знакомство с цифровым фотоаппаратом и видеокамерой: технические особенности фотоаппарата и его возможности, функции. Режимы съёмки, видеосъёмки.Фокусировка, или наводка на резкость. Экспозиция.Экспонометр. Гистограмма. Вспышка. Трансфокатор. Автопуск, или таймер. Цифровые фильтры. Серийная съёмка. Просмотр фотографий. Копирование фотографий и видеофайлов на ПК.

Раздел III.Создание покадрового рисованного мультфильма. (16 ч.)

Рисование героев мультипликационного фильма.Рисование фона, элементов окружающей среды. Создание кадров для мультфильма (рисованных на бумаге героев) – групповые проекты.Подбор освещения, компоновка кадра. Организация фиксации. Процесс съемки. Обсуждение фотографий с художественной и смысловой точек зрения. Создание коллекции фотографий к проекту.Создание проекта в программеSONY VegasPro 13.Склеивание кадров. Озвучивание мультфильма. Преобразование и сохранение файла. Анализ выполненной работы.

Межпредметные связи: технология, изобразительное искусство, киноискусство

2.3 Календарный учебный график

Начало работы летней площадки- 30 мая

Окончание работы летней площадки- 19 июня

Продолжительность работы летней площадки- 21 день

Продолжительность работы по программе «Мультяшки» -19 дней

Количество занятий в неделю -5раз

Количество часов в неделю- 10 часов

Продолжительность занятия-80 минут

Продолжительность академического часа- 40 минут

Продолжительность перемены- 10 минут.

<i>дни недели / темы занятий</i>	<i>30 мая</i>	<i>31 мая</i>	<i>1 июня</i>	<i>2 июня</i>	<i>3 июня</i>
Вводное занятие: «Путешествие в мир мультипликации»	2часа				
История анимации.		2часа			
Виды мультипликационных фильмов.			2часа		
Профессии в мультипликации: какие именно специалисты трудятся над созданием мультфильмов.				2часа	
Алгоритм работы над короткометражным мультфильмом.					2часа
<i>Дни недели / темы занятий</i>	<i>4 июня</i>	<i>6 июня</i>	<i>7 июня</i>	<i>8 июня</i>	<i>9 июня</i>
Материалы и инструменты для мультфильмов	2часа				
Интерфейс программы		2часа			
Открытие созданных медиафайлов; три дорожки Формирование фильма из последовательности кадров.			2часа		
Установление временных рамок воспроизведения.				2часа	
Наложение звука.					2часа
<i>Дни недели / темы занятий</i>	<i>10 июня</i>	<i>11 июня</i>	<i>13 июня</i>	<i>14 июня</i>	<i>15 июня</i>
Знакомимся с цифровым фотоаппаратом. Копирование фотографий на ПК	2часа				
Написание и выбор сценария мультфильма.		2часа			
Рисование декораций, героев мультфильма.			2часа		
Создаём кадры для мультфильма.				2часа	2часа
<i>Дни недели / темы занятий</i>	<i>16 июня</i>	<i>17 июня</i>	<i>18 июня</i>	<i>19 июня</i>	
Склеивание кадров в программе SONY Vegas Pro 13	2часа				
Озвучивание мультфильма в программе SONY Vegas Pro 13		2часа	2часа		
Просмотр готового фильма.				2часа	
<i>Всего - 38 часов</i>					

2.4. Формы аттестации

Формы контроля - беседа, опрос, тестирование, педагогическое наблюдение, самостоятельная работа по выполнению творческих заданий, выставка творческих работ и публичная защита творческих проектов.

Входной контроль. Форма контроля – опрос или тестирование. Диагностика проводится на первом занятии с целью знакомства с уровнем возможностей обучающихся, их индивидуальных особенностей и личностных качеств.

Текущий контроль. Формы контроля - педагогическое наблюдение, беседа, выполнение практических и творческих заданий. Контроль осуществляется на занятиях в течение всего обучения с целью отслеживания динамики освоения предметного

содержания (оценка уровня и качества освоения тем/разделов программы), личностного развития и взаимоотношений в коллективе.

Итоговый контроль. Форма контроля – выставка работ, публичная защита. Проводится в конце обучения по программе, выполняется анализ уровня приобретенных обучающимися умений и навыков.

Форма фиксации результатов - оценочный лист эксперта, бланк диагностики воспитанников.

Формы демонстрации результатов:

- презентация творческого проекта, созданного мультфильма.
- сертификат об окончании обучения по программе.

3. ОРГАНИЗАЦИОННО- ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ

Учебно-методическое обеспечение:

- технологические карты, схемы рисования героев
- иллюстрации, демонстрационные плакаты технологического процесса;
- видеофильмы обучающего и развивающего характера,
- мультимедийные презентации;
- работы руководителя и успешные работы учащихся.

Материально-техническое обеспечение:

– помещение, соответствующее санитарно-техническим нормам и техники безопасности.

- Стол учителя- 1 шт.
- Стул учителя- 1 шт.
- Столы ученические-10шт.
- Стулья ученические-20шт.
- Технические средства обучения (ноутбук- 5 шт., экран, проектор, принтер и сканер, фотоаппарат- 1 шт.).
- Шкаф для хранения наглядных пособий, дидактического материала
- Шкаф для хранения специального оборудования (фотоаппарата, ноутбуков, усилителей звука)-1 шт.
- ноутбук- 5шт
- Принтер-сканер-ксерокс-1 шт
- Цифровой фотоаппарат
- Цифровая видеокамера
- Видеопроектор
- Видео редактор SONY Vegas Pro 13
- Микрофон
- Нецифровые инструменты для двухмерного и трёхмерного моделирования (бумага, краски и кисти)
- Наглядные материалы и оборудование, предусмотренные программой.

Кадровое обеспечение.

Для обеспечения реализации данной программы необходимо наличие квалифицированного педагога, имеющего среднее или высшее специальное образование и опыт педагогической деятельности в системе дополнительного образования.

Педагог должен владеть ключевыми компетенциями - создание условий для индивидуального развития личности ребёнка; выявление и развитие творческих способностей детей; организация развивающих видов деятельности с опорой на интересы и познавательных потребностей обучающихся

Информационное обеспечение:

Электронные ресурсы

1. www.studio-45y.narod.ru – видеомонтаж, курсы и уроки
2. www.avistudio.narod – уроки видеомонтажа
3. <http://www.vashoperator.ru/statya> - правила для видеооператоров
4. <http://videosmile.ru/lessons/videographers> - уроки по видеосъемке

4.ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Критерии оценки планируемых результатов

Критерии оценки уровня теоретической подготовки:

- *высокий уровень*-«красный» усвоение материала на 85-100%, обучающиеся употребляют в речи профессиональную терминологию, используемую в мультипликации
- *средний уровень*- материал усвоен на 50 %, обучающиеся используют терминологию в своей речи, понимают её значение
- *низкий уровень*- материал усвоен менее чем на 50 %я, обучающиеся очень редко используют терминологию, плохо понимают значение терминов.

Критерии оценки уровня практической подготовки:

- *высокий уровень*- обучающийся овладели основными практическими умениями и навыками работы с системным оборудованием, самостоятельно работает по созданию мультипликации, практические задания выполняет качественно, проявляет творчество
- *средний уровень*- материал усвоен на 50 %, обучающийся может работать в программе SONY Vegas Pro 13, нуждается в помощи более опытного человека (педагога, товарища). Задание выполняет однотипного характера.
- *низкий уровень*- материал усвоен менее чем на 50 %, обучающийся с трудом ориентируется в программе SONY Vegas Pro 13, испытывает сложности в настройке фотоаппарата и другого оборудования, практическую работу по рисованию героев мультфильма выполняет хорошо.

Критерии оценки планируемых результатов

Система мониторинга достижения детьми планируемых результатов: При реализации Программы может проводиться мониторинг динамики развития детей в рамках педагогической диагностики. (ТАБЛИЦА)

№	Список	Критерии										Уровень	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	...												

Процесс мониторинга динамики развития ребенка основан на целенаправленном систематическом ведении наблюдения взрослыми, анализе продуктов детской деятельности и др. Такая оценка производится педагогическим работником в рамках педагогической диагностики. Ведущим методом педагогической диагностики является педагогическое наблюдение, которое проводится после освоения детьми общеобразовательной программы через создание конкретного продукта – создание мультфильма. В процессе наблюдения педагог обращает внимание на сформированность следующих критериев:

1. Умеет самостоятельно пользоваться ноутбуком (включать, выключать его);
2. Умеет самостоятельно проводить поккадровые съемки, используя фотоаппарат;
3. Владеет правилами записи звука, самостоятельно записывает звук;
4. Имеет представление о необходимом оборудовании для создания мультфильма;
5. Освоение слайдовой анимации, живописной и бумажной анимации;
6. Умение составлять сюжет, придумывать персонажей;
7. Умение самостоятельно создавать персонажей или предметы декорации;
8. Умение управлять и двигать персонажами во время съемки.

9. Навыки работы в команде (в группе);

10. Навыки самостоятельной работы.

Условные обозначения:

- «красный» - критерии сформированы

- «жёлтый» - критерий находится в стадии формирования;

- «зелёный» - критерий проявляется слабо, не сформировано.

5. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Алгоритм учебного занятия

I этап - организационный.

Задача: подготовка детей к работе на занятии.

Содержание этапа: организация начала занятия, создание психологического настроя на учебную деятельность и активизация внимания.

II этап - подготовительный (подготовка к восприятию нового содержания).

Задача: мотивация и принятие детьми цели учебно-познавательной деятельности.

Содержание: сообщение темы, цели учебного занятия и мотивация учебной деятельности детей (познавательная задача, проблемное задание детям).

III этап - основной.

1. Усвоение новых знаний и способов действия. Задача: обеспечение восприятия, осмысления связей и отношений в объекте изучения. Задания и вопросы, активизирующие познавательную деятельность детей.

2. Закрепление знаний и способов действий. Тренировочные упражнения, творческие задания, выполняемые детьми самостоятельно.

3. Обобщение и систематизация знаний. Задача: формирование целостного представления знаний по теме. Способы работы - беседа и практические задания.

IV – контрольный.

Задача: выявление качества и уровня овладения знаниями, их коррекция. Используются задания, различного уровня сложности (репродуктивного, творческого, поисково-исследовательского).

V этап - итоговый.

Задача: дать анализ и оценку успешности достижения цели и наметить перспективу последующей работы.

Содержание этапа: педагог сообщает ответы на следующие вопросы: как работали учащиеся на занятии, что нового узнали, какими умениями и навыками овладели.

VI этап - рефлексивный.

Задача: мобилизация детей на самооценку. Может оцениваться работоспособность, психологическое состояние, результативность работы, содержание и полезность учебной работы.

Основные принципы обучения

1. *Научность.* Этот принцип предопределяет сообщение обучаемым только достоверных, проверенных практикой сведений.

2. *Доступность.* Предусматривает соответствие объема и глубины учебного материала уровню общего развития обучаемых в данный период, благодаря чему, знания и навыки могут быть сознательно и прочно усвоены.

3. *Деятельностный подход.* Через систему мероприятий (дел, акций) учащиеся включаются в различные виды деятельности, что обеспечивает создание ситуации успеха для каждого ребёнка.

4. *Связь теории с практикой.* Обязывает вести обучение так, чтобы обучаемые могли сознательно применять приобретенные ими знания на практике.

5. *Воспитательный характер обучения.* Процесс обучения является воспитывающим. Обучающийся не только приобретает знания и нарабатывает навыки, но и развивает свои способности, умственные и моральные качества.

6. *Наглядность.* Объяснение различных технологий работы с бумагой на конкретных изделиях и программных продукта. Для наглядности применяются существующие видео материалы, а также демонстрационные материалы своего изготовления.

7. *Систематичность и последовательность.* Учебный материал дается по определенной системе и в логической последовательности с целью лучшего его освоения. Как правило этот принцип предусматривает изучение предмета от простого к сложному, от частного к общему.

8. *Принцип творчества.* Каждое дело, занятие – творчество учащегося (или коллектива учащихся) и педагога.

9. *Индивидуальный подход в обучении.* В процессе обучения педагог исходит из индивидуальных особенностей обучаемых и доводит его подготовленность до уровня общих требований.

Нормативно-правовая база программы

1. Закон РФ от 29.12.2012 года №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» с изменениями на 29.12.2022г.

2. Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 года № 629 «Об утверждении Порядка организации осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

3. Санитарные правила СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

4. Санитарными правилами и нормами СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания», утвержденными постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 №2 (СанПиН 1.2.3685- 21);

5. Устав МОУ «Ульканская СОШ №2».

Список литературы для педагога:

1. Горячев А.В. Мой инструмент компьютер: для 3-4 классов/ А. В. Горячев. — М.: Баласс, 2007.

2. Довгялло, Н. Техника и материалы в анимационном фильме. // Искусство в школе. №3. – 2007;

3. Коцюбинский А.О. Компьютер для детей и взрослых/А.О. Коцюбинский, СВ. Грошев. — М.: НТ- Пресс, 2006.

4. Фролов М.И. Учимся анимации на компьютере: самоучитель/ М.И. Фролов. - М.: Бином, 2002.

Список литературы для детей и родителей:

1. Иванов-Вано. Рисованный фильм// <http://risfilm.narod>

2. Иткин, В. Как сделать мультфильм интересным / <http://www.drawmanga>;

3. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М, 2007;

4. Курчевский В. Быль и сказка о карандашах и красках. – М., 2008;

5. <http://www.rusedu.info> – архив учебных программ.

6. http://razvitie-vospitanie.ru/tvorchestvo/risuem_zhivotnyh_poetapno_dlya_detej.html- Рисование животных.

7. <https://ihappymama.ru/uchimsya-risovat-zhivotnyh-12-prostyh-shem/>-Учимся рисовать животных , 12 схем.