

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	
<b>Раздел I. Всё о мультипликации (12 ч.)</b>					
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				
<b>Раздел II Работа в программе SONY Vegas Pro 13. Работа с фотоаппаратом (видеокамерой) ( 10 ч)</b>					
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
<b>Раздел III Создание поккадрового рисованного мультфильма (16 часов)</b>					
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
	<b>Итого</b>	<b>38</b>	<b>14</b>	<b>24</b>	

## 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	
<b><i>Всего - 38 часов</i></b>					

#### **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](http://www.studio-45y.narod.ru) – видеомонтаж, курсы и уроки
2. [www.avistudio.narod](http://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](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.