

РОССИЙСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ
АДМИНИСТРАЦИЯ ГОРОДСКОГО ОКРУГА «ГОРОД КАЛИНИНГРАД»
КОМИТЕТ ПО ОБРАЗОВАНИЮ
Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования города
Калининграда Станция юных техников

Принято на заседании
педагогического совета МАУДО СЮТ
Протокол № 4 от «29» 05 2026



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности
«Лаборатория анимации и видеопроизводства «Хлопушка»**

Возраст обучающихся: 7-15 лет
Срок реализации: 2 года

Разработчик программы:
Маюк Тамара Николаевна,
педагог дополнительного образования

г. Калининград, 2026

Пояснительная записка

Описание предмета, дисциплины которому посвящена программа

Мы живем в век высоких информационных технологий. Компьютер, планшет и смартфон стали неотъемлемой частью нашей повседневной жизни. Почти у каждого ребенка в кармане есть мини-компьютер.

Человеческое общество посредством Интернета частично перешло в виртуальное пространство и виртуальный мир превратился в часть нашего реального мира. С появлением доступного программного обеспечения и доступа в Интернет стало возможным укрепление связей обучающегося с новыми информационными компьютерными технологиями.

Использование графических и мультимедийных редакторов открывает огромные возможности для реализации своих идей и перспектив их дальнейшего развития.

Реализация программы позволяет подготовить уверенного пользователя персональным компьютером, дает детям возможность соответствовать современным запросам и проявлять свои творческие способности.

Раскрытие ведущих идей

Ведущая идея программы – создание современной практико-ориентированной высокотехнологичной образовательной среды, способствующей самореализации и социализации ребенка, позволяющей эффективно реализовывать проектно-конструкторскую и экспериментально-образовательные результаты и инновационные продукты.

Описание ключевых понятий

Анимация – это метод, при котором фигуры манипулируются так, чтобы они выглядели как движущиеся изображения. В традиционной анимации изображения рисуются или рисуются вручную на прозрачных целлулоидных листах, которые фотографируются и экспонируются на пленку.

Видео — электронная технология формирования, записи, обработки, передачи, хранения и воспроизведения подвижного изображения, основанная на принципах телевидения, а также аудиовизуальное произведение, записанное на физическом носителе (видеокассете, видеодиске и т.п.).

Декорации — Устанавливаемое на сцене, съёмочной площадке живописное, объёмное или архитектурное изображение места и обстановки сценического действия.

Жанр — это термин для любой категории творчества, которая включает литературу и другие формы искусства или развлечений (например, музыку) — письменные или устные, аудио или визуальные — на основе некоторого набора стилистических критериев.

Идея — в широком смысле — мысленный прообраз какого-либо действия, предмета, явления, принципа, выделяющий его основные, главные и существенные черты. Если идею воспринимать как действие, то это мысль, которая отвечает на вопрос что делать?

Интерактивное оборудование — это инновационные устройства, с помощью которых можно отображать, записывать, анализировать информацию. Интерактивное оборудование может помочь не только в организации учебного процесса, но и в проведении презентаций, совещаний.

Информация — сведения (сообщения, данные) независимо от формы их представления. Несмотря на широкую распространенность, понятие информации остаётся одним из самых дискуссионных в науке, а термин может иметь различные значения в разных отраслях человеческой деятельности.

Исследователь — человек, который занимается исследованием какой-то одной нерешенной до конца научной проблемой в той или иной области знаний, изучает ее, исследует, в результате чего находит решение проблемы, находит новые ранее неизвестные знания, открывает новые законы.

Кинематограф — отрасль человеческой деятельности, заключающаяся в создании движущихся изображений.

Киностудия — специализированное предприятие, обеспечивающее полный технологический цикл от написания сценария до выпуска готовых фильмокопий.

Компьютер (*computer* «вычислитель») — устройство или система, способное выполнять заданную чётко определённо изменяемую последовательность операций.

Лаборатория — оборудованное помещение, приспособленное для специальных опытов и исследований.

Монтаж - Подбор и соединение в целое различных частей чего-л., подбираемых по определённому плану или теме.

Мультфильм - фильм, созданный при помощи средств мультипликации, то есть покадрового запечатления произведённых художником-мультипликатором объёмных и плоских изображений или объектов предметно-реального мира на кино - и видеоплёнке или на цифровых носителях.

Пленка - Фотоплёнка — гибкая лента или лист, покрытые слоем светочувствительного материала. (типы: 110, 120, 126, 127, 135, 220, 240, дисковая). Киноплёнка — аналогична фотоплёнке, с некоторыми отличиями.

Проект — целостная совокупность моделей, свойств или характеристик, описанных в форме, пригодной для реализации системы; моделирование — исследование объектов познания на их моделях; построение и изучение моделей реально существующих объектов, процессов или явлений с целью получения объяснений этих явлений, а также для предсказания явлений, интересующих исследователя.

Раскадровка — это последовательность рисунков, визуально рассказывающая сюжет постановки или сценария.

Рассказ — произведение прозы маленького объема, лаконично описывающее определенное событие или эпизод из жизни героев.

Стиль — интегральное выражение характерных черт деятельности, своеобразное проявление культуры, нравственной позиции, идейных убеждений, личностно значимых ценностей руководителя.

Сценарий — литературно-драматическое произведение, написанное как основа для постановки кино- или телефильма, и других мероприятий в театре и иных местах.

Сюжет — ряд взаимосвязанных событий, которые описываются автором произведения.

Текстовые редакторы — самостоятельная компьютерная программа или компонент программного комплекса (например, редактор исходного кода интегрированной среды разработки или окно ввода в браузере), предназначенная для создания и изменения текстовых данных в общем и текстовых файлов, в частности.

Фотография — технология записи изображения путём регистрации оптических излучений с помощью светочувствительного фотоматериала или полупроводникового преобразователя.

Цветовая гамма — это ряд гармонически взаимосвязанных оттенков цвета, используемых при создании художественных произведений. Выделяют теплую, холодную и смешанную гаммы.

Уровень освоения программы

Уровень освоения программы — ознакомительный.

Направленность программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Лаборатория анимации и видеопроизводства «Хлопушка» имеет техническую направленность.

Актуальность образовательной программы

Техническая направленность является одной из приоритетных направлений развития дополнительного образования. Согласно Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 года №678-р, необходимо создать условия для вовлечения детей в исследовательской деятельности.

Актуальность программы, обусловленная тем, что анимация, мультипликация и видеоролики предоставляют большие возможности для развития творческих способностей, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда учащихся. В процессе изучения основ анимации, мультипликации и производство видеороликов у детей развиваются сенсомоторные качества, связанные с действиями руки ребенка, обеспечивающие быстрое и точное усвоение технических приемов в различных видах деятельности, восприятие пропорций, особенностей объемной и плоской формы, характера линий, пространственных отношений: цвета, ритма, движения.

Педагогическая целесообразность образовательной программы

Программа «Лаборатория анимации и видеопроизводства «Хлопушка»» позволяет ребенку не только научиться практическим приемам работы на компьютере, получить пользовательские навыки использования персональных компьютеров для подготовки и печати документов, создания презентаций, обработки цифровых изображений, создание мультипликационных фильмов и видеороликов, но и развивать творческие способности, мышление, активизировать гражданскую позицию.

Современный ребенок с детства окружен насыщенной информационной средой благодаря интенсивному развитию компьютерных технологий, средств массовой информации и коммуникации. Это ставит сегодня перед образованием задачу формирования культуры восприятия мультимедиа-информации, тесно связанную с необходимостью развития визуального, образного мышления детей, ведь именно в компьютерных технологиях заложены уникальные педагогические возможности для развития целостного мышления, его рационально-логической и эмоционально образной стороны.

Реализация данной программы является конечным результатом, а также ступенью для перехода на другой уровень сложности.

Таким образом, образовательная программа рассчитана на создание образовательного маршрута каждого обучающегося. Обучающиеся, проявившие индивидуальные способности к изучению программы, могут быть зачислены в программу по модулю углубленного уровня.

Практическая значимость образовательной программы

Практическая значимость программы ориентирована на существующие в настоящее время типы универсальных пользовательских программ – Киностудия, Microsoft Word, Microsoft Excel, PowerPoint, Movie Maker, программы для работы со сканером, принтером, электронной почтой; программы для создания мультипликационных фильмов: Scratch, Video Editor, Sony Vegas. Эти программы русифицированы, что позволяет легко и быстро их освоить. Так как программы строятся по логическим законам, то возможна организация разнообразной интересной деятельности с четким переходом от одного вида работы к другому, с конкретными указаниями, на что обратить внимание. При этом будет развиваться произвольное внимание детей. Несмотря на общие возрастные особенности, каждый ребенок индивидуален в своем развитии, поэтому программа предусматривает индивидуальный подход к каждому ребенку.

При работе по данной программе появляется возможность закреплять и углублять знания, полученные по разным предметам. На практических занятиях реализуется принцип межпредметных связей. Это достигается на основе двух методологических подходов (конкретной задачи, исследованию). Программа ведется последовательно, от простого к сложному.

Принцип отбора содержания образовательной программы

Принцип отбора содержания (образовательный процесс построен с учетом уникальности и неповторимости каждого ребенка и направлен на максимальное развитие его способностей):

- принцип единства развития, обучения и воспитания;
- принцип систематичности и последовательности;
- принцип доступности;
- принцип наглядности;
- принцип взаимодействия и сотрудничества;
- принцип комплексного подхода;
- принцип природосообразности и культур сообразности;
- принцип гуманизма.

Отличительные особенности программы

Данная программа отличается от других образовательных программ схожей тематики, предполагает не только научить обучающихся пользоваться графическими редакторами, но и создавать с их помощью интересные мультипликационные проекты, законченные, обдуманные, творческие фильмы и видеоролики. Дает возможность творческого развития по силам, интересам и в индивидуальном темпе; побуждает к саморазвитию и самовоспитанию, к самооценке и самоанализу, формирует умения и навыки структурного, объектно-ориентированного программирования раскрываются коммуникативные способности личности.

Программа ценна тем, что дает обучающемуся возможность создать свой проект своими руками, сочинять, проявить себя, свои чувства, умения, фантазию, талант и творчество.

Цель образовательной программы:

Целью дополнительной образовательной общеразвивающей программы является создание современной практико-ориентированной образовательной среды, позволяющей изучить основы анимации, мультипликации и видео через создание собственных проектов в области компьютерных технологий.

Задачи образовательной программы:

Образовательные:

- удовлетворить образовательные запросы учащихся в приобретении новых образовательных компетенций;
- приобщить к проектно-творческой деятельности, знающего и владеющего современными техническими средствами и прикладными программами обучающегося;
- научить инструментальным компьютерным средам для работы с информацией разного вида (текстами, изображениями, анимированными изображениями, схемами предметов, сочетаниями различных видов информации в одном информационном объекте);
- создать условия для самостоятельной творческой деятельности, завершенных проектов с использованием освоенных инструментальных компьютерных средств (создание мини-мультфильма, видеоклипа, анимационной работы и т.п.).

Развивающие:

- развить креативное мышление, интерес к изучению информационных технологий, стремление к знаниям и коммуникационной деятельности;

- сформировать ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;
- способствовать развитию у обучающихся пространственного воображения, логического и визуального мышления;
- предоставить возможность развития мелкой моторики, внимательности, аккуратности и изобретательности.

Воспитательные:

- воспитать позитивное восприятие компьютера как помощника в учёбе, как инструмента творчества, самовыражения и развития.
- повысить мотивацию обучающихся к созданию собственных проектов;
- формировать у учащихся настойчивость в достижении поставленной цели, стремление к получению качественного законченного результата;
- поддерживать умение работы в команде;
- способствовать развитию навыков самопознания, саморазвития;
- развить у учащихся креативное мышление, способность выражать свои мысли и излагать их в доступной форме.

Психолого-педагогические характеристики обучающихся, участвующих в реализации образовательной программы

Дополнительная общеразвивающая программа предназначена для детей 7 – 15 лет.

Эта возрастная категория детей отличается большой жизнерадостностью, внутренней уравновешенностью, постоянным стремлением к активной практической деятельности. Резко возрастает значение коллектива, его общественного мнения, отношений со сверстниками, оценки ими его поступков и действий. Их увлекает совместная коллективная деятельность. Они легко и охотно выполняют поручения и отнюдь не безразличны к той роли, которая им при этом выпадает. Заметно проявляется стремление к самостоятельности и независимости, возникает интерес к собственной личности, формируется самооценка, развиваются абстрактные формы мышления.

Программа позволяет реализовать дифференцированный подход к учащимся с разным уровнем готовности к обучению. Интерактивные обучающие программы, дают возможность организовать одновременное обучение детей, обладающих различными способностями и возможностями.

Особенности организации образовательного процесса

Набор детей в объединение – свободный, без каких-либо первоначальных знаний в области компьютерных технологий.

Количество обучающихся в группе 10-15 человек. Вид деятельности группы – профильная, состав - постоянный. Программа объединения предусматривает индивидуальные, групповые, фронтальные формы работы.

Форма обучения по образовательной программе

Форма обучения – очная.

Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий

Общее количество часов в год – 72 часов. Продолжительность занятий

исчисляется в академических часах – 45 минут. Недельная нагрузка на одну группу: 2 часа. Занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 академических часа.

Объем и срок освоения образовательной программы

Срок освоения программы – 2 года. На полное освоение программы требуется 72 часа, включая индивидуальные консультации, посещение экскурсий, самостоятельную работу над проектом и защиту проектов.

Основные методы обучения

Занятия состоят из теоретической и практической части. Теоретическая часть проходит в виде лекций, разбираются возможные задачи и методы их решения, практическая часть – закрепление пройденного материала, проверка знаний обучающихся, а также выполнение практических заданий. На занятиях используется индивидуальный подход к каждому ребенку, особенно при подготовке самостоятельных проектов.

Каждое занятие условно разбивается на 3 части, которые составляют в комплексе целостное занятие:

1 часть включает в себя организационные моменты, изложение нового материала, инструктаж, планирование и распределение работы для каждого учащегося на данное занятие;

2 часть – практическая работа учащихся (индивидуальная или групповая, самостоятельная или совместно с педагогом, под контролем педагога). Здесь происходит закрепление теоретического материала, отрабатываются навыки и приемы; формируются успешные способы профессиональной деятельности;

3 часть – посвящена анализу проделанной работы и подведению итогов.

Методика проведения занятий направлена на решение основных концептуальных задач обучения. Программа разбита на разделы и учебные элементы. Преимуществом использования учебных элементов является возможность эффективной реализации принципов:

- индивидуализации работы обучаемых;
- гибкой организации учебного процесса;
- постоянной обратной связи учебного процесса;
- интенсификации учебной деятельности.

Учащиеся работают в темпе, соответствующем их индивидуально-психологическим особенностям. Скорость работы одних обучающихся позволяет им за время занятия освоить один учебный элемент, другие успевают проработать несколько и идут с опережением, в этом случае более сильные учащиеся выступают в роли ассистентов преподавателя, консультируя и помогая более слабым.

Планируемые результаты

Главным результатом реализации программы является создание обучающимися своего оригинального продукта, а главным критерием оценки ученика является не столько его талантливость, сколько его способность трудиться, способность упорно добиваться достижения нужного результата.

В процессе обучения, учащиеся будут знать:

- требования к организации рабочего места, соблюдать требования безопасности и гигиены в работе со средствами ИКТ;
- разные виды деятельности: конструирование, моделирование, лепка, рисование, съёмка, монтаж, озвучка;
- работу с различными видами информации с помощью компьютера и других технических средств;
- виды информации по способам ее восприятия, технологию хранения, поиска и сортировки информации;
- использование компьютера не только для развлечений (человек - потребитель), а компьютер для самореализации (человек - созидатель).

По окончании обучения учащиеся должны демонстрировать сформированные умения и навыки работы с информацией и применять в практической деятельности и повседневной жизни. В результате освоения общих навыков работы с информацией учащиеся будут уметь:

- применять на практике знания, умения и навыки с основными объектами операционной системы;
- инструменты графических редакторов для создания и редактирования образных информационных моделей мультипликации, фотомонтажа, видеомонтажа;
- создавать для поддержки своих выступлений мультимедийные презентации, содержащие смешанные информационные модели рассматриваемого объекта;
- применять средства информационно-коммуникационных технологий в повседневной жизни, при выполнении индивидуальных и коллективных проектов, в учебной деятельности;
- создавать мультипликационные фильмы и видеоролики в различных техниках;
- организовывать собственную проектную деятельность и планировать ее результаты.

Механизмы оценивания образовательных результатов

Оценить уровень усвоения учебного материала помогает системные опросы в конце каждого занятия, тестовые задания, включающие основные разделы блоков программы, творческие работы учащихся, показывающие знания и умения применения инструментов при работе в компьютерных программах, конкурсы и внутренние соревнования. Очень важно создать условие, чтобы каждый ребенок чувствовал успешность в освоении программы, практическое применение приносило удовлетворение и удовольствие, поэтому оценочная система не должна пугать и закрепощать учащихся, тесты составляются с элементами игры и юмора.

1. Уровень теоретических знаний.

- Низкий уровень. Обучающийся знает фрагментарно изученный материал. Изложение материала сбивчивое, требующее корректировки наводящими вопросами.
- Средний уровень. Обучающийся знает изученный материал, но для полного раскрытия темы требуются дополнительные вопросы.

- Высокий уровень. Обучающийся знает изученный материал. Может дать логически выдержанный ответ, демонстрирующий полное владение материалом.

2. Уровень практических навыков и умений. Работа с инструментами, техника безопасности.

- Низкий уровень. Требуется контроль педагога за выполнением правил по технике безопасности.

- Средний уровень. Требуется периодическое напоминание о том, как работать с компьютерной и цифровой техникой, инструментами и приспособлениями.

- Высокий уровень. Четко и безопасно работает с компьютерной и цифровой техникой, инструментами и приспособлениями.

3. Способность выполнения проекта (мультфильма, видеоролика, анимации).

- Низкий уровень. Не может выполнить задание по схеме без помощи педагога.

- Средний уровень. Может выполнить задание по схемам при подсказке педагога.

- Высокий уровень. Способен самостоятельно выполнить задание по заданным схемам.

4. Степень самостоятельности выполнения проекта

- Низкий уровень. Требуется постоянные пояснения педагога при сборе и обработки информации, выборе проекта.

- Средний уровень. Нуждается в пояснении последовательности работы, но способен после объяснения к самостоятельным действиям.

- Высокий уровень. Самостоятельно выполняет проект, собирает и обрабатывает информацию, имеет законченный собственный продукт.

Формы подведения итогов реализации образовательной программы

Для выявления уровня усвоения содержания программы и своевременного внесения коррекции в образовательный процесс, проводится текущий контроль в виде контрольного среза знаний освоения программы в конце каждого раздела.

При оценивании результатов используют виды контроля: начальный или входной контроль, текущий контроль, промежуточный мониторинг, итоговая аттестация.

Начальный или входной контроль – проводится с целью определения уровня развития учащегося, выявление исходного уровня знаний и умений детей для корректировки программного материала.

Текущий контроль – проводится с целью определения степени усвоения обучающимися учебного материала.

Промежуточный мониторинг – проводится с целью оценки качества освоения учащимися программы по итогам учебного периода (раздела программы) в виде теста, беседы, опроса, конкурсного задания.

Итоговая аттестация – проводится с целью оценки качества освоения уровня знаний, умений и навыков, измерения уровня развития детей, выявления творческого роста и интереса к занятиям, определения степени достижения результатов обучения, в виде тематического тестирования, задания на заданную тему, конкурсный просмотр работ.

Документальные формы подведения итогов реализации общеобразовательной программы отображают достижения каждого обучающегося, поэтому каждый учащийся собирает в течение года свое «электронное портфолио» - где хранятся все созданные им файлы и папки. Это удобная форма для демонстрации собственных навыков, творческих работ, проектов, показатель роста мастерства и просто «похвальная» папка.

Кроме классической схемы подведения итогов, необходимо стимулировать участие в конкурсах, выставках, фестивалях детского творчества, связанных с информационными технологиями различных уровней, проводить в процессе обучения: мини-конкурсы (на лучший рисунок, на быстроту реакции, на самое быстрое и правильное написание алгоритма и т.д.), коллективные творческие дела и проекты (видеоролик, рекламный ролик, социальная реклама, мультипликация), познавательные экскурсии (технические выставки, учреждения с информационными технологиями).

Организационно-педагогические условия реализации программы

Научно-методическое обеспечение программы направлено на обеспечение широкого, постоянного и устойчивого доступа для всех участников образовательного процесса к любой информации, связанной с реализацией общеразвивающей программы, планируемыми результатами, организацией образовательного процесса и условиями его осуществления.

Социально-педагогические условия реализации образовательной программы обеспечивают:

- учет специфики возрастного психофизического развития обучающихся;
- вариативность направлений сопровождения участников образовательного процесса (сохранение и укрепление психологического здоровья обучающихся);
- формирование ценности здоровья и безопасного образа жизни; дифференциация и индивидуализация обучения; мониторинг возможностей и способностей обучающихся, выявление и поддержка одаренных детей, детей с ограниченными возможностями здоровья;
- формирование коммуникативных навыков в разновозрастной среде и среде сверстников;
- наличие комфортной развивающей образовательной среды.

Материально-технические условия (обеспечение).

Для успешной реализации программы используется компьютерный класс с интерактивным оборудованием, компьютеры объединены в сегмент локальной сети с возможностью выхода в интернет с каждого рабочего места, принтером, сканером. Помещение (кабинет №27), где эксплуатируются компьютеры (12 штук), имеет искусственное и

естественное освещение. Рабочие столы (12 штук) размещены так, чтобы на экран свет падал слева. Для уменьшения зрительного напряжения важно следить за тем, чтобы изображение на экране компьютера было четким, контрастным. Расстояние от глаз до экрана компьютера должно быть не менее 50 см. За компьютером должен заниматься один ребенок, так как для сидящего сбоку условия рассматривания изображения на экране резко ухудшаются.

Большое внимание обращается на обеспечение безопасности труда обучающихся при выполнении различных работ, в том числе по соблюдению правил электробезопасности.

Технические средства обучения - Интерактивная доска, проектор, 3 фотоаппарата, 1 экшн-камера. Стеллажи для учебно-практического оборудования и мебель для книг и инвентаря – в наличии.

Кадровые условия реализации программы

Педагог дополнительного образования, реализующий данную программу, должен иметь высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование в области, соответствующей профилю объединения, без предъявления требований к стажу работы, либо высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование и дополнительное профессиональное образование по направлению «Образование и педагогика» без предъявлений к стажу работы.

Оценочные и методические материалы

Вся оценочная система делится на три уровня сложности:

1. Обучающийся может ответить на общие вопросы по большинству тем, с помощью педагога может построить и объяснить принцип проводимых опытов и экспериментов (на выбор).
2. Обучающийся отвечает на все вопросы, поднимаемые за период обучения. Может самостоятельно построить и объяснить принцип действия и особенности любой из предложенных ему опытов и экспериментов.
3. Обучающийся отвечает на все вопросы, поднимаемые за период обучения. Может самостоятельно построить и объяснить принцип действия и особенности любого из предложенного ему опыта и эксперимента. Проявил инициативу при выполнении конкурсных работ или проектов. Вносил предложения, имеющие смысл.

Кроме того, весь курс делится на разделы. Успехи обучающегося оцениваются по разделам:

- теория;
- практика;
- исследовательская часть.

Обязательным и важным элементом учебного процесса является систематический контроль успеваемости учащихся.

Основными видами контроля успеваемости учащихся являются:

- Вводный мониторинг.
- Текущий контроль.
- Промежуточная аттестация.

- Итоговая аттестация

Основными принципами проведения и организации всех видов контроля успеваемости являются систематичность, учет индивидуальных особенностей обучаемого, коллегиальность.

Отследить уровень усвоения учебного материала помогают системные опросы в конце каждого занятия, тестовые задания, включающие основные разделы программы, творческие работы учащихся, показывающие знания и умения применения инструментов при работе в компьютерных программах, конкурсы и соревнования различных уровней. Очень важно, чтобы ребёнок чувствовал элемент успешности в освоении той или иной программы, что бы практическое применение знаний приносило удовлетворение и удовольствие, поэтому оценочная система не должна пугать и закрепощать учащегося, тесты составляются с элементами игры и юмора.

Методическое обеспечение

Одними из важнейших методов обучения по данной программе являются методы стимулирования познавательной деятельности: метод дискуссии, создание ситуации успеха.

Приоритетная технология обучения – метод проектов. Обучающиеся выполняют исследовательские, творческие проекты при завершении тем, а также творческий проект, как итоговую зачетную работу, интегрирующую знания и умения по всему материалу за год.

Методы, в основе которых располагается уровень деятельности учащихся:

- исследовательский – самостоятельная творческая работа учащихся;
- репродуктивный – учащиеся воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности;
- объяснительно-иллюстративный – дети воспринимают и усваивают готовую информацию;
- частично-поисковый – участие детей в коллективном поиске, решение поставленной задачи совместно с педагогом.

Методы, в основе которых лежит способ организации занятия:

- наглядный (показ мультимедийных материалов, иллюстраций, наблюдение, показ (выполнение) педагогом, работа по образцу и др.);
- практический (выполнение работ по инструкции и др.);
- словесный (устное изложение, беседа, рассказ, лекция и т.д.).

При осуществлении образовательного процесса применяются следующие методы:

- проблемного изложения, исследовательский (для развития самостоятельности мышления, творческого подхода к выполняемой работе, исследовательских умений);
- стимулирования (соревнования, выставки, поощрения).

Дидактическое обеспечение занятий: -

Опорные конспекты;

- Компьютерные обучающие программы;

- Логические схемы;
- Различные виды раздаточных материалов;
- Наглядные пособия.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№	Наименование раздела, темы	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		всего	теория	практика	
Раздела 1. Введение в программу		4	4		
1.1	Правила техники безопасности во время занятий и правила поведения в компьютерном классе, с интерактивным оборудованием учреждения. Информационное пространство.	2	2	0	Экскурсия по образовательному у пространству
1.2	Компьютерная техника, фото и видео оборудование. Принцип их работы. Из чего состоит. Как подключается.	2	2	0	Лекция, беседа
Раздел 2. Компьютер – инструмент практической деятельности		4	2	2	
2.1	Применение компьютера в различных областях жизни. Устройство компьютера. Рабочий стол. Панель задач. Устройства работы с информацией.	2	1	1	Выполнение упражнений, наблюдение
2.2	Основные операции с файлами и папками в операционной системе. Буфер обмена, копирование и перемещение. Программы Windows.	2	1	1	Выполнение задания
Раздел 3. Анимация и видео производство		14	8	6	
3.1	Общие понятия «Анимация», «Кино», «Видеоролик». История кино. История создания анимации.	2	2	0	Лекция, беседа
3.2	Виды анимации. Знакомство с жанрами художественного кинематографа и анимации	2	2	0	Лекция, беседа
3.3	Этапы создания анимации и видео.	2	1	1	Лекция, беседа, выполнение задания
3.4	Сценарий. Этапы создания сценария. Разработка идеи. Правила оформления сценария в текстовом редакторе.	2	1	1	Выполнение задания
3.5	Работа со шрифтами. Работа со стилями. Вставка графических объектов. Работа с объектами. Вставка рисунка, надписи и заголовка.	2	1	1	Выполнение задания
3.6	Структура сценария. Создание сценария на заданную тему.	2	1	1	Выполнение задания
3.7	Разработка идеи. Написание рассказа.	2	0	2	Выполнение задания
Раздел 4. Графический редактор. Раскадровка.		8	5	3	
4.1	Графический редактор. Виды графических редакторов. Общие понятия. Функции графического редактора.	2	2	0	Лекция, беседа

4.2	Рисование разными инструментами. Цветные изображения. Цветовая гамма. Инструменты рисования линий.	2	1	1	Выполнение задания
4.3	Быстрое рисование простых фигур. Заливка областей. Выделение и копирование фрагментов. Текст изображений.	2	1	1	Выполнение задания
4.4	Понятие «Раскадровка». Создание рисунков-кадров в редакторе Paint. Создание рисунка при помощи готовых форм. Сюжетный рисунок.	2	1	1	Выполнение задания
Раздел 5. Мультимедийные технологии обработки и представления информации.		10	5	5	
5.1	Знакомство с кинематографом. Первый фильм. Первый мультфильм. Средства информации. Носители информации.	2	2	0	Лекция, беседа
5.2	Устройства камеры. Настройки. Пленка и цифра.	2	1	1	Выполнение задания
5.3	Приемы съемки. Основные понятия. Панорамирование. Наклон. Зум.	2	1	1	Выполнение задания
5.4	Работа с видеофайлами и фотографиями. Программы для обработки видеофайлов и способы сведения фотографий для создания видео.	2	0	2	Выполнение задания
5.6	Свет и звук. Основные понятия. Техника для записи Аудио. Микрофон. Запись аудио. Сохранение на ПК.	2	1	1	Выполнение задания
Раздел 6. Монтаж видео.		16	6	10	
6.1	Знакомство с программой Movie Maker, Киностудия и Sony Vegas.	4	2	2	Выполнение задания
6.2	Запуск программы. Импорт содержимого. Добавление объектов на шкалу времени, названий и титров. Видеоэффекты. Видеопереходы. Сборники. Панель задач. Проигрыватель.	4	2	2	Выполнение задания
6.3	Основные понятия «монтаж». Способы монтажа. Переходы. Спецэффекты. Сведение звука.	4	2	2	Выполнение задания
6.4	Работа в программе «Киностудия». Сведение видео из заданных видео-роликов.	2	0	2	Создание проекта
6.5	Работа в программе «Киностудия». Создание видеоролика на заданную тему.	2	0	2	Создание проекта
Раздел 7. Мультипликация.		10	0	10	
7.1	Просмотры и обсуждение мультипликационных фильмов. Основные принципы производства рисованных фильмов.	2	0	2	Выполнение задания
7.2	Начальные навыки фотографирования. Сюжет мультфильма. Копирование фотографий в папку компьютера.	2	0	2	Выполнение задания
7.3	Создание декораций. Фотосъемка мультипликационного фильма.	2	0	2	Выполнение задания
7.4	Запись аудио. Импорт изображений и аудио файлов на ленту времени.	2	0	2	Выполнение задания
7.5	Монтаж фильма. Сохранение. Презентация проекта.	2	0	2	Презентация

Раздел 8. Итоговое занятие		6	2	4	
8.1	Самостоятельная работа на любую тему: «Социальная реклама», «Живые комиксы», «Видеоролик», «Мой мультфильм!».	2	0	2	Проект
8.2	Итоговое тестирование ЗУН.	2	2	0	Тестирование
8.6	Фестиваль анимации и мультипликации.	2	0	2	Выставка
	Итого	72	32	40	

СОДЕРЖАНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Раздел 1. Введение в программу.

Тема 1.1 Правила техники безопасности во время занятий и правила поведения в компьютерном классе, с интерактивным оборудованием учреждения. Информационное пространство.

Теория: Правила техники безопасности, правила поведения в классе, правила работы с интерактивным оборудованием.

Тема 1.2 Компьютерная техника, фото и видео оборудование. Принципы их работы. Из чего состоит. Как подключается.

Теория: Основные сведения о компьютерах. Составные части компьютера. Основные сведения о фото и видео оборудовании.

Раздел 2. Компьютер – инструмент практической деятельности.

Тема 2.1 Применение компьютера в различных областях жизни. Устройство компьютера. Рабочий стол. Панель задач. Устройства работы с информацией.

Теория: Изучение основных компонентов рабочего стола, а также панели задач и интерфейса.

Практика: Работа с информацией на компьютере.

Тема 2.2 Основные операции с файлами и папками в операционной системе. Буфер обмена, копирование и перемещение. Стандартные программы Windows

Теория: Изучение основных устройств компьютера. Создание папок и файлов. в операционной системе.

Практика: Работа на компьютере. Создание папок, файлов, удаление.

Раздел 3. Анимация и видео производство.

Тема 3.1 Общие понятия «Анимация», «Кино», «Видео ролик». История кино. История создания анимации.

Теория: Изучение истории анимации и кинематографа с просмотром мультфильмов и отрывков фильмов.

Тема 3.2 Виды анимации. Знакомство с жанрами художественного кинематографа и анимации

Теория: Подробный разбор видов анимации. Подробный разбор жанров кино и мультфильмов с просмотром отрывков фильмов и мультфильмов.

Тема 3.3 Этапы создания анимации и видео.

Теория: Изучение этапов создания мультфильмов, фильмов и видео роликов от идеи до сценария.

Практика: Рассмотрение этапов создания мультфильмов, фильмов и видео роликов.

Тема 3.4 Сценарий. Этапы создания сценария. Разработка идеи. Правила оформления сценария в текстовом редакторе.

Теория: Изучение этапов создания сценария. Проработка идеи для будущего сценария. Правила оформления сценария.

Практика: Работа со сценариями, их подробный разбор. Работа в программе с применением разных функций.

Тема 3.5 Работа со шрифтами. Работа со стилями. Вставка графических объектов. Работа с объектами. Вставка рисунка, надписи и заголовка.

Теория: Подробное изучение текстовых редакторов.

Практика: Текстовое меню. Панель инструментов. Работа со шрифтами. Работа со стилями. Вставка графических объектов. Работа с объектами. Вставка рисунка, надписи и заголовка.

Создание документа. Сохранение и загрузка документа.

Тема 3.6 Структура сценария. Создание сценария на заданную тему.

Теория: Изучение отдельных элементов сценария. Самостоятельная работа с текстом. Отработка навыка создания правильной структуры сценария и его оформления.

Практика: Работа и анализ сценариев фильмов. Отработка навыка создания правильной структуры сценария и его оформления.

Тема 3.7 Разработка идеи. Написание рассказа.

Теория: Разработка идеи. «Мозговой штурм».

Практика: Написание рассказа на заданную тему.

Раздел 4. Графический редактор. Раскадровка.

Тема 4.1 Графический редактор. Общие понятия. Функции графического редактора. Виды графических редакторов.

Теория: Изучение структуры графических редакторов. Их использование при создании анимации и видео материалов.

Изучение наиболее распространенных графических редакторов. Их отличия друг от друга и сфера использования.

Тема 4.2 Рисование разными инструментами. Цветные изображения. Цветовая гамма. Инструменты рисования линий.

Теория: Изучение основных понятий и инструментов в графических редакторах. Изучение понятия «Цветовая гамма».

Практика: Рисование линий различными инструментами.

Тема 4.3 Быстрое рисование простых фигур. Заливка областей. Выделение и копирование фрагментов. Текст в изображении.

Теория: Изучение основных понятий и инструментов в графических редакторах. Изучение понятия «Цветовая гамма».

Практика: Рисование простых фигур, заливка областей, копирование, исполнение надписей.

Тема 4.4 Понятие «Раскадровка». Создание рисунков-кадров в редакторе Paint. Создание рисунка при помощи готовых форм. Сюжетный рисунок

Теория: Для чего нужна раскадровка. С помощью каких средств она делается.

Практика: Работа над раскадровкой в графическом редакторе. С помощью инструментов «Фигура» и «Текст» создание бланков для раскадровки.

Раздел 5. Мультимедийные технологии обработки и представления информации.

Тема 5.1 Знакомство с кинематографом. Первый фильм. Первый мультфильм. Средства информации. Носители информации.

Теория: Краткая история кино и анимации. Просмотр фильмов и мультфильмов.

Тема 5.2 Устройства камеры. Настройки. Пленка и цифра.

Теория: Презентация об устройстве камеры, ее настроек. Различия в пленке и цифровых носителях.

Практика: Настройки камеры.

Тема 5.3 Приемы съемки. Основные понятия. Панорамирование. Наклон. Зум.

Теория: Изучение разных приемов съемки, выбор локации и правильного фона.

Практика: Съемка, выбор локации и правильного фона.

Тема 5.4 Работа с видеофайлами и фотографиями. Программы для обработки видеофайлов и способы сведения фотографий для создания видео.

Практика: Работа с файлами в графических редакторах. Сведение фотографий и создание видео

Тема 5.6 Свет и звук. Основные понятия. Техника для записи Аудио. Микрофон. Запись аудио. Сохранение на ПК.

Теория: Основные понятия свет и звук. Техника для записи Аудио. Микрофон. Запись аудио.

Практика: Работа с аудио файлами, запись и техника для записи аудио файлов.

Раздел 6. Монтаж видео.

Тема 6.1 Знакомство с программой Movie Maker, Киностудия и Sony Vegas.

Теория: Общие понятия. Рабочее окно программы Movie Maker, Киностудия и Sony Vegas.

Практика: Практическое пользование (создание, открытие, сохранение проекта).

Тема 6.2 Запуск программы. Импорт содержимого. Добавление объектов на шкалу времени, названий и титров. Видеоэффекты. Видеопереходы. Сборники. Панель задач. Проигрыватель.

Теория: Программа Movie Maker и Киностудия. Видеоэффекты. Видеопереходы. Сборники. Панель задач. Проигрыватель.

Практика: Работа в программах Movie Maker и Киностудия. Редактирование фильма в окне шкалы времени.

Тема 6.3 Основные понятия «монтаж». Способы монтажа. Переходы. Спецэффекты. Сведение звука.

Теория: Изучение монтажа. Переходы. Спецэффекты. Сведение звука

Практика: Использование спецэффектов и переходов при монтаже.

Тема 6.4 Работа в программе «Киностудия». Сведение видео из заданных видеороликов.

Практика: Создание видео в программе «Киностудия».

Тема 6.5 Работа в программе «Киностудия». Создание видеоролика на заданную тему.

Практика: Создание видео в программе «Киностудия» на заданную тему.

Раздел 7. Мультипликация.

Тема 7.1 Просмотры и обсуждение мультипликационных фильмов. Основные принципы производства рисованных фильмов.

Практика: Написание рецензии. Разработка сценария.

Тема 7.2 Начальные навыки фотографирования. Сюжет мультфильма. Копирование фотографий в папку компьютера.

Практика: Разработка идеи и сюжета мультфильма. Работа с фотокамерой для создания кадров.

Тема 7.3 Создание декораций. Фотосъёмка мультипликационного фильма.

Практика: Работа над мультипликационным проектом. Создание декораций из подручных средств

Тема 7.4 Запись аудио. Импорт изображений и аудиофайлов на ленту времени.

Практика: Работа с записывающими устройствами. Запись подготовленного текста для мультипликационного проекта.

Тема 7.5 Монтаж фильма. Сохранение. Презентация проекта.

Практика: Монтаж отснятого материала. Сведение полученного материала.

Раздел 8. Итоговое занятие

Тема 8.1 Самостоятельная работа на любую тему:

«Социальная реклама», «Живые комиксы»,

«Видеоролик», «Мой мультфильм!»

Практика: Работа над созданием проекта.

Тема 8.2 Итоговое тестирование ЗУН

Теория: Итоговые тесты по пройденному материалу.

Тема 8.3 Фестиваль анимации и мультипликации.

Практика: Презентация созданных видео роликов и мультиков.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

2 год обучения

№	Название раздела, темы	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		всего	теория	практика	
Раздел 1. Введение в программу		4	4	0	
1.1	Правила техники безопасности во время занятий и правила поведения в компьютерном классе, с интерактивным оборудованием учреждения. Информационное пространство.	2	2	0	Экскурсия по образовательному пространству
1.2	Компьютерная техника, фото и видео оборудование. Принцип их работы. Из чего состоит. Как подключается.	2	2	0	Лекция, беседа
Раздел 2. Монтаж видео.		14	6	8	
2.1	Работа в программе Movie Maker, Киностудия и Sony Vegas. Практическое пользование (создание, открытие, сохранение проекта).	4	2	2	Выполнение задания
2.2	Монтаж видео разными способами (последовательный монтаж, параллельный монтаж, перекрестный монтаж, ассоциативный монтаж).	6	2	4	Выполнение задания
2.3	Создание тематического видео ролика «Как я провел лето».	4	2	2	Выполнение задания
Раздел 3. Теория кино.		20	13	7	
3.1	Теория кино. Основные понятия. Введение в дисциплину.	2	2	0	Лекция
3.2	Ключевые элементы анализа кино.	2	2	0	Лекция
3.3	Просмотр отрывков кинофильмов. Анализ по ключевым элементам.	4	2	2	Выполнение задания
3.4	Типы фильмов. Основные понятия. Разбор каждого типа и его элементов. Значение.	2	2	0	Выполнение задания
3.5	Планы. Их виды и подвиды. План, как элемент создания настроения видео ролика.	2	2	0	Выполнение задания
3.6	Создание тематического видео ролика «Времена года».	2	0	2	Практика
3.7	Постобработка. Основные понятия. Этапы производства. Элементы постобработки. Основные понятия.	2	2	0	Лекция
3.8	«Визуальные эффекты», «Моушен-дизайн», «3Д-моделирование».	4	1	3	Выполнение задания
Раздел 4. Видеопроизводство.		22	12	10	
4.1	Техника для видео съемки: профессиональная камера, смартфон, фотоаппарат и др.	2	2	0	Лекция
4.2	Базовые приемы в кино и видео (правило третьей правило 180 градусов, правило 30 градусов и др.).	4	2	2	Выполнение задания

4.3	Создание видео роликов с применением полученных знаний.	2	0	2	Выполнение задания
4.4	Для чего нужен звук и музыкальное сопровождение в кино/анимации/видео ролике. Виды звукового оформления в кино.	2	2	0	Лекция
4.5	Создание видео ролика и подборка музыкального сопровождения для него.	2	0	2	Выполнение задания
4.6	Что такое «Кадр»? Основные понятие. Мизансцена. Ее назначение и составляющие.	4	4	0	Лекция
4.7	Съемка коротких видео роликов с применением полученных знаний.	2	0	2	Выполнение задания
4.8	Углы, цвет и свет. Основные понятия и применение.	2	2	0	Лекция
4.9	Съемка коротких видео роликов с применением полученных знаний.	2	0	2	Выполнение задания
Раздел 5. Проектная деятельность.		8		8	
5.1	Создание видео проекта «Моя семья».	2	0	2	Проект
5.2	Создание видео проекта «Мой город».	2	0	2	Проект
5.3	Создание видео проекта «Мой космический проект».	2	0	2	Проект
5.4	Создание видео проекта «Социальная реклама».	2	0	2	Проект
Раздел 6. Итоговое занятие		4	2	2	
6.1	Итоговое тестирование ЗУН.	2	2	0	Тестирование
6.2	Фестиваль «Мультяшкино».	2	0	2	Выставка
	Итого	72	37	35	

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Раздел 1. Введение в программу

Тема 1.1 Правила техники безопасности во время занятий и правила поведения в компьютерном классе, с интерактивным оборудованием учреждения. Информационное пространство.

Теория: Правила техники безопасности, правила поведения в классе, правила работы с интерактивным оборудованием.

Тема 1.2 Компьютерная техника, фото и видео оборудование. Принцип их работы. Из чего состоит. Как подключается.

Теория: Основные сведения о компьютерах. Составные части компьютера. Основные сведения о фото и видео оборудовании.

Раздел 2. Монтаж видео.

Тема 2.1 Работа в программе Movie Maker, Киностудия и Sony Vegas. Практическое использование (создание, открытие, сохранение проекта).

Теория: Программа Movie Maker, Киностудия и Sony Vegas.

Практика: Работа в программах монтажа видео файлов. Использование (создание, открытие, сохранение проекта).

Тема 2.2 Монтаж видео разными способами (Последовательный монтаж, параллельный монтаж, перекрестным монтаж, ассоциативный монтаж).

Теория: Изучение способов монтажа.

Практика: Применение и работа в программах монтажа видео файлов.

Тема 2.3 Создание тематического видео ролика «Как я провел лето»

Практика: Работа в программах монтажа видео файлов.

Раздел 3. Теория кино.

Тема 3.1 Теория кино. Основные понятия. Введение в дисциплину.

Теория: Изучение основных понятий теории кино.

Тема 3.2 Ключевые элементы анализа кино.

Теория: Изучение ключевых элементов теории кино.

Тема 3.3 Просмотр отрывков кинофильмов. Анализ по ключевым элементам.

Практика: Рецензии на просмотренные отрывки фильмов. Анализ по ключевым элементам

Тема 3.4 Типы фильмов. Основные понятия. Разбор каждого типа и его элементов. Значение.

Теория: Изучение типов фильмов и их элементов.

Тема 3.5 Планы. Их виды и подвиды. План, как элемент создания настроения видео ролика.

Теория: Изучение планов в кино. Их значение и последовательность.

Тема 3.6 Создание тематического видео ролика «Времена года».

Практика: Работа над проектом.

Тема 3.7 Постобработка. Основные понятия. Этапы производства.

Элементы постобработки. Основные понятия.

Теория: Основные понятия постобработки и её этапы. Основные понятия элементов постобработки.

Тема 3.8 «Визуальные эффекты», «Моушен дизайн», «3Д-моделирование».

Теория: Основные понятия «Визуальных эффектов», «Моушен дизайна», «3Д моделирования».

Практика: Применение этих элементов в постобработке.

Раздел 4 Видеопроизводство.

Тема 4.1 Техника для видео съемки: профессиональная камера, смартфон, фотоаппарат и др.

Теория: Изучение техники для съемки, области их применения.

Тема 4.2 Базовые приемы в кино и видео (правило третей, правило 180 градусов, правило 30 градусов и др.).

Теория: Изучение базовых приемов в кино.

Практика: Применение полученных знаний. Разбор разных отрывков из кино и мультфильмов на предмет применения изученных правил.

Тема 4.3 Создание видео роликов с применением полученных знаний.

Практика: Самостоятельная работа над видео роликами или анимационными фильмами.

Тема 4.4 Для чего нужен звук и музыкальное сопровождение в кино/анимации/видео ролике. Виды звукового оформления в кино.

Теория: Разбор отрывков из кино. Изучение видов музыкального сопровождения. Подробное изучение видов музыкального сопровождения в кино. Значение музыки в кино.

Тема 4.5 Создание видео ролика и подборка музыкального сопровождения для него.

Практика: Самостоятельная работа над видео роликами и подборка наиболее удачных музыкальных отрывков.

Тема 4.6 Что такое «Кадр»? Основные понятия. Мизансцена. Ее назначение и составляющие.

Теория: Подробное изучение термина «кадр». Основные понятия. Подробное изучение термина «мизансцена». Ее составляющие и их назначение. Изучение то, как мизансцена влияет на восприятии видео.

Тема 4.7 Съемка коротких видео роликов с применением полученных знаний.

Практика: Самостоятельная работа над видео роликами.

Тема 4.8 Углы, цвет и свет. Основные понятия и применение.

Теория: Подробное изучение вариантов съемки и то, как угол, цвет и свет влияют на восприятие зрителя.

Тема 4.9 Съемка коротких видео роликов с применением полученных знаний.

Практика: Самостоятельная работа над видео роликами.

Раздел 5 Проектная деятельность

Тема 5.1 Создание видео проекта «Моя семья» *Практика:* Работа над созданием проекта.

Тема 5.2 Создание видео проекта «Мой город»

Практика: Работа над созданием проекта.

Тема 5.3 Создание видео проекта «Мой город»

Практика: Работа над созданием проекта.

Тема 5.4 Создание видео проекта «Социальная реклама»

Практика: Работа над созданием проекта.

Раздел 6. Итоговое занятие

Тема 6.1 Итоговое тестирование ЗУН

Теория: Итоговые тесты по пройденному материалу.

Тема 6.2 Фестиваль «Мультяшкино».

Практика: Презентация созданных видео роликов и мультиков.

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

№	Режим деятельности	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «Лаборатория анимации и мультипликации «Хлопушка»»
1	Начало учебного года	15 сентября
2	Продолжительность учебного периода	36 учебных недель
3	Продолжительность учебной недели	7 дней
4	Периодичность учебных занятий	1 раз в неделю
5	Количество часов	72 часа
6	Окончание учебного года	31 мая
7	Период реализации программы	15.09.2026-31.05.2027

Воспитательная работа

Воспитательный компонент осуществляется по следующим направлениям организации воспитания и социализации обучающихся:

- 1) гражданско-патриотическое;
- 2) нравственное и духовное воспитание;
- 3) воспитание положительного отношения к труду и творчеству;
- 4) интеллектуальное воспитание;
- 5) здоровьесберегающее воспитание;
- 6) правовое воспитание и культура безопасности;
- 7) воспитание семейных ценностей;
- 8) формирование коммуникативной культуры;
- 9) экологическое воспитание.

Цель – формирование гармоничной личности с широким мировоззренческим кругозором, с серьезным багажом теоретических знаний и практических навыков.

Используемые формы воспитательной работы: викторина, экскурсии, игровые программы, диспуты.

Методы: беседа, мини-викторина, наблюдения, столкновения взглядов и позиций, проектный, поисковый.

Планируемый результат: повышение мотивации к театральному искусству и личностному развитию; сформированность настойчивости в достижении цели, стремление к получению качественного законченного результата; умение работать в команде; сформированность нравственного, познавательного и коммуникативного потенциалов личности.

Календарный план воспитательной работы

№ п/п	Название мероприятия, события	Направления воспитательной работы	Форма проведения	Сроки проведения
1.	Инструктаж по технике безопасности при работе с интерактивным оборудованием учреждения, правила поведения на занятиях	Безопасность и здоровый образ жизни	В рамках занятий	Сентябрь
2.	Беседа о сохранении материальных ценностей, бережном отношении к оборудованию	Гражданско-патриотическое воспитание, нравственное воспитание	В рамках занятий	Сентябрь-май
3.	Защита проектов внутри группы	Нравственное и трудовое воспитание	В рамках занятий	Октябрь-май
4.	Участие в конкурсах различного уровня	Воспитание интеллектуально-познавательных интересов	В рамках занятий	Октябрь-май
5.	Беседа о празднике «День защитника Отечества»	Гражданско-патриотическое, нравственное и духовное воспитание; воспитание семейных ценностей	В рамках занятий	Февраль
6.	Беседа о празднике «8 марта»	Гражданско-патриотическое, нравственное и духовное воспитание; воспитание семейных ценностей	В рамках занятий	Март
7.	Открытые занятия для родителей	Воспитание положительного отношения к труду и творчеству; формирование коммуникативной культуры	В рамках занятий	Декабрь, май

Список литературы

Нормативные правовые акты

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ.
2. Указ Президента Российской Федерации «О мерах по реализации государственной политики в области образования и науки» от 07.05.2012 № 599.
3. Указ Президента Российской Федерации «О мероприятиях по реализации государственной социальной политики» от 07.05.2012 № 597.
4. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 07 июля 2022 года № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
5. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
6. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 года № 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2023 года».
7. Приказ Министерства образования Калининградской области от 26 июля 2022 №912/1 «Об утверждении Плана работы по реализации Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года, I этап (2022-2024 годы) в Калининградской области и Целевых показателей реализации Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года в Калининградской области».

Список литературы для педагога

1. Асенин С.В. Волшебники экрана. Эстетические проблемы современной мультипликации. – М.: Искусство, 2014, 287 с.
2. Бондаренко С.В., Бондаренко М.Ю. 3ds Max 8. Библиотека пользователя (+CD). – СПб.: Питер, 2016. – 608 с.
3. Божко А. Н. Photoshop CS: Технология работы. Сканирование, ретушь. – М.: КУДИЦ-Образ, 2014.
4. Булин - Соколова Е. И., Рудченко Т.А., Семёнов А.Л., Хохлова Е.Н. Формирование ИКТ- компетентности младших школьников: пособие для учителей общеобразоват. учреждений/ Е. И. Булин - Соколова, Т.А. Рудченко, А.Л. Семёнов, Е.Н. Хохлова. – М.: Просвещение, 2012.
5. Бэйн С., Уилкинсон Н. Эффективная работа: CorelDRAW 12. – СПб.: Издательский дом "Питер", 2014.
6. Горячев А.В. Конструктор мультфильмов «Мульти- Пульти»: справочник-практикум/ А. В. Горячев, ЕМ. Островская. — М.: Баласс, 2017.
7. Гурский Ю. А., Гурская И. В. Photoshop CS. Трюки и эффекты. – 2-е изд. (+CD). – СПб.: Издательский дом "Питер", 2014.
8. Луций С. А. Самоучитель Photoshop CS. – СПб.: Издательский дом "Питер", 2014
9. Солоницын Ю. А., Белобородова Е. Photoshop CS и цифровая фотография. Самоучитель. – СПб.: Издательский дом "Питер", 2014.

10. Фролов М.И. Учимся анимации на компьютере: самоучитель/ М.И. Фролов. - М.: Бином, 2012.

11. Анимация <http://blender3d.org.ua/tutorial/FlatAnimation.html>

12. <http://mirmultikov.ru/>

Список литературы для учащихся

1. Алексей Калугин Иллюстрированный самоучитель по Windows. <http://bookz.ru/authors/avtor-neizvesten/winxpsmuch.html>

2. Горячев А.В. Мой инструмент компьютер: для 3-4 классов/ А. В. Горячев. — М.: Баласс, 2016.

3. Коцюбинский А.О. Компьютер для детей и взрослых/ А.О. Коцюбинский, СВ. Грошев. — М.: НТ- Пресс, 2016.

4. Шварц С., Дэвис Ф. CorelDraw для Windows. Быстрый старт. — М.: ДМК, Пресс, 2013.

5. Анимация (электронный ресурс) <http://www.screamschool.ru/programs/p/?id=175>

6. Мультипликация (электронный ресурс) <http://art.ioso.ru/wiki/index.php/Мультипликация>

7. Мультипликация (электронный ресурс) <http://mmorpgbb.ru/foegwoeg/Мультипликация>

8. Кулешов Л.В. Азбука кинорежиссуры — к. т. н. В. Г. Пелля и канд. искусствоведения Н. В. Крючечникова — 2013.

9. Райт С. — Цифровой композитинг в кино и видео — НТ Пресс, 2016.