

**муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа №6»
г.Сафоново Смоленской области.**

Согласовано:

Педагогическим советом
протокол №6
от « 31» августа 2021г.

Утверждено:

директор МБОУ «СОШ №6»
_____ Мараева О.И.
приказ №49-4
от« 31» августа 2021 г.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
художественной направленности
«Дорогою добра»**

Возраст учащихся: 11 – 17 лет
Срок реализации: 1 год

Автор-составитель:
Солоненкова Е.Н,
библиотекарь

г. Сафоново, 2021 г.

Пояснительная записка

Модифицированная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Дорогою добра» разработана в соответствии с Федеральным законом от 29. 12. 2012 года № 273 – ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», Приказом Министерства просвещения РФ от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», СанПин 2. 4. 4. 3172 – 14 от 20. 08. 2014г; Уставом МБОУ «СОШ №6» г.Сафоново.

Направленность программы – **художественная.**

Программа направлена на организацию нравственного уклада школьной жизни, включающего воспитательную, учебную, внеучебную, социально-значимую деятельность обучающихся, основанного на системе духовных идеалов, ценностей, моральных приоритетов,

реализуемого в совместно социально-педагогической деятельности школы, семьи и других субъектов общественной жизни.

Вопрос духовно-нравственного воспитания детей является одной из ключевых проблем, стоящих перед родителями, обществом и государством в целом.

Планирование духовно-нравственной работы является значимым звеном в общей системе образовательной деятельности. Планирование обеспечивает ее четкую организацию, намечает перспективы работы, способствует реализации системы воспитания. Потребности современного общества возлагают на школу задачи не только качественного обучения, но и воспитания Человека высоконравственного, духовно богатого, способного адаптироваться к процессам, происходящим в современном мире. Воспитание является одним из важнейших компонентов образования в интересах человека, общества, государства.

Программа педагогически целесообразна, так как способствует более разностороннему раскрытию индивидуальных способностей ребенка, которые не всегда удаётся рассмотреть на уроке, развитию у детей интереса к различным видам деятельности, желанию активно участвовать в продуктивной, одобряемой обществом деятельности, умению самостоятельно организовать своё свободное время.

В МБОУ «СОШ №6» созданы условия для реализации разработанной Программы, обеспечивающей духовно-нравственное развитие обучающихся на основе их приобщения к базовым российским ценностям, ценностям семьи, общечеловеческим ценностям в контексте формирования у них идентичности гражданина, развитие их творческих способностей и формирование основ социально ответственного поведения в обществе и в семье.

Учебные занятия могут состоять как из теоретической и практической части, так и только из практической. На занятиях ведется индивидуальная или групповая работа. При объяснении нового материала используются материалы сети Интернет, а также работы детей, занимавшихся годом раньше. Большое место в программе отводится творческим, коллективным проектам. В процессе этого дети сближаются, помогают друг другу в усвоении навыков, развивается фантазия, появляются общие интересы.

Актуальность программы

Актуальность программы заключается в усилении внимания на развитие и воспитание личности обучающихся, обеспечивающих формирование основ гражданской идентичности: чувства сопричастности и гордости за свою Родину, уважения к истории и культуре народа, воспитания нравственности ребенка, освоения основных социальных ролей, норм и правил. Новизна Программы состоит в том, что она обеспечивает овладение ключевыми компетенциями школьников в воспитательном аспекте необходимых для гармоничного развития личности

Новизна программы

Воспитательная технология сінема-технология представляет собой систему педагогических действий, направленных на достижение воспитательного результата посредством кинематографического произведения. Результатом сінема-технологии является воспитание ценностных отношений подростка к окружающему миру и себе.

Педагогическая целесообразность программы

На основе развития навыков моделирования, изготовления поделок из различных материалов, в процессе продуктивной творческой деятельности дети знакомятся с единой картиной мира и мира кинематографа Проблемно-ценностное общение: просмотр и обсуждение кинофильмов, мультфильмов. Фильмы учат еще и уважению к труду. Коллективно-творческая деятельность предоставляет наиболее благоприятные возможности для социального творчества, самопознания, самореализации личности, для осуществления самостоятельного нравственного выбора. Создавая героев мультипликационного фильма и декорации: из пластилина, делая аппликации, вырезая силуэты, рисуя красками, фломастерами, мягкими материалами, рисуя песком или красками по стеклу, ребята изучают свойства и технические возможности художественных материалов. Создание

анимационных фильмов в кружке решает ряд образовательных задач, раскрывает творческий потенциал младших школьников, развивает качества мышления, которые формируют креативность. Искусство анимации развивает творческую мысль, формирует умение оригинальной подачи видения окружающего мира.

Адресат программы:

Программа рассчитана для детей младшего и среднего школьного возраста (11–13 лет). Программа доступна для детей, проявивших выдающиеся способности (одаренные), дети, находящиеся в трудной жизненной ситуации, родители, педагоги.

Объем программы:

Годовая нагрузка 68 часа.

Форма организации учебного процесса:

- фронтальная;
- групповая;
- индивидуальная.

Формы проведения занятий:

- комбинированные (лекции и практическая работа)
- практическая работа (конструирование, лепка, рисование, фотографирование цифровым фотоаппаратом; звукозапись мультфильма)
- презентация

Срок освоения программы:

Продолжительность обучения 1 год. Форма обучения – очная.

Режим занятий:

Учебная программа предусматривает проведение занятий: 2 раза в неделю, продолжительность занятий 1 учебный час в неделю.

Учебная группа 10-15 учащихся.

Цель программы: развитие у обучающихся творческого мышления, патриотизма как важнейших духовно-нравственных и социальных ценностей, формирование у них профессионально значимых качеств, умений и готовности к их активному проявлению в различных сферах жизни, поддержка становления гражданской и индивидуальной личности обучающихся, приобщение к духовному наследию и достижениям родного народа, народов России и всего человечества.

Поставленная цель программы реализуется через решение **следующих задач:**

а) образовательные (предметные): создать благоприятные условия для социализации и успешного развития индивидуальных способностей каждого ученика с учётом интересов и имеющегося жизненного опыта, а также для нравственного самовыражения личности;

б) развивающие (метапредметные): способствовать формированию толерантности, подготовка обучающихся к бесконфликтному, конструктивному взаимодействию с другими людьми;

в) воспитательные (личностные): приобщить обучающихся к духовно-нравственным ценностям: «Человек», «Семья», «Родина», «Природа», «Жизнь», «Труд», «Земля», «Добро», «Красота», «Творчество»;

Планируемые результаты

Метапредметные

Регулятивные: Обучающийся научится:

- принимать и сохранять учебную задачу;
- учитывать выделенные учителем ориентиры действия в новом учебном материале в сотрудничестве с учителем;
- планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации, в том числе во внутреннем плане;
- адекватно воспринимать предложения и оценку учителей, товарищей, родителей и других людей;
- вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учёта характера сделанных ошибок, использовать предложения и оценки для создания нового, более

совершенного результата, использовать запись (фиксацию) в цифровой форме хода и результатов решения задачи, собственной звучащей речи на русском, родном и иностранном языках;

Познавательные: Обучающийся научится:

- осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий с использованием учебной литературы, энциклопедий, справочников (включая электронные, цифровые), в открытом информационном пространстве, в том числе контролируемом пространстве Интернета;

- строить сообщения в устной и письменной форме;

- осуществлять анализ объектов с выделением существенных и несущественных признаков;

Коммуникативные: Обучающийся научится:

- адекватно использовать коммуникативные, прежде всего речевые, средства для решения различных коммуникативных задач, строить монологическое высказывание, владеть диалогической формой коммуникации;

- допускать возможность существования у людей различных точек зрения, в том числе не совпадающих с его собственной, и ориентироваться на позицию партнёра в общении и взаимодействии;

- учитывать разные мнения и стремиться к координации различных позиций в сотрудничестве;

- формулировать собственное мнение и позицию;

- договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов.

Ученики должны быть:

• дружны между собой, внимательны друг к другу и к окружающим, открыты миру и людям;

• обладать индивидуальными способностями и интересами, уметь работать творчески, уметь самостоятельно добывать знания, не пугаться нестандартных ситуаций, с интересом искать и находить их решение;

• самостоятельны, владеть самоконтролем и самооценкой;

• способны к изменению самих себя.

Личностные: У обучающегося будут сформированы:

- ориентация в нравственном содержании и смысле как собственных поступков, так и поступков окружающих людей;

- знание основных моральных норм и ориентация на их выполнение;

- развитие этических чувств — стыда, вины, совести как регуляторов морального поведения;

- эмпатия как понимание чувств других людей и сопереживание им;

Обучающийся получит возможность для формирования:

- морального сознания на конвенциональном уровне, способности к решению моральных дилемм на основе учёта позиций партнёров в общении, ориентации на их мотивы и чувства, устойчивое следование в поведении моральным нормам и этическим требованиям;

- эмпатии как осознанного понимания чувств других людей и сопереживания им, выражающихся в поступках, направленных на помощь и обеспечение благополучия.

Условия реализации программы

Для проведения занятий имеется отдельное помещение, мультимедиа (компьютер, проектор, экран), ноутбук с доступом к Интернету.

Материалы: краски, ластик, краски гуашевые, палитра, цветные карандаши, пастельные мелки, фломастеры, пластилин, стеки разных форм, ткань.

Форма контроля:

Наблюдение, опрос, собеседование, презентация проектов.

Виды контроля и формы аттестации:

1. Входной контроль (анкетирование)
2. Промежуточная аттестация (практическое задание)
3. Итоговая аттестация (презентация)

Учебный план

№ п/п	Раздел	Количество часов			Формы контроля, аттестация
		теорет	практич	Всего	
1	Вводная часть. Откуда взялись мультфильмы?	2	-	2	Опрос
2	Как делаются анимационные «фокусы»?	3	3	6	Наблюдение, творческое задание
3	Как создается волшебство на экране?	3	3	6	Наблюдение, творческое задание
4	Живая линия (графика).	2	12	14	Практическое задание
5	Разноцветье красок (живопись)	4	12	16	Практическое задание
6	Объемные фигуры (пластилин)	4	12	16	Творческое задание, наблюдение.
7	Экранизация	-	6	6	Наблюдение
8	Итоговая аттестация	2	-	2	Творческое задание
	Итого	20	48	68	

Содержание учебного плана

1. Знакомство.

Знакомство детей с историей возникновения анимации. Первые аллюзии движения, воспроизводившиеся еще в древнем Египте и древней Греции. Устройство «волшебного фонаря» XIX века.

Просмотр первого русского мультфильма «Война рогачей и усачей» (1912 год).

Знакомство с техникой безопасности

2. Анимационные «фокусы».

Знакомство с понятием «треюковая съемка». Изобретение «своей» волшебной палочки.

Просмотр мультипликационных рекламных роликов и музыкальных клипов из интернета, содержащих яркие аттракционы. Техника безопасности.

Практическая работа: съемка и монтаж самых простых анимационных трюков).

Форма контроля: опрос, наблюдение, беседа.

3. «Оживление» собранных на улице листьев, шишек, камушков и пр.

Расширение знаний о способах движения предметов внутри кадра – аниматор может «оживить» и заставить двигаться абсолютно любой предмет, в обычной жизни совершенно неподвижный.

Невозможного нет: от танца фонарного столба до громкого спора ручек в пенале.

Просмотр: мультфильм «Варежка» (1967 г. Союзмультфильм).

Практическая работа: развитие умения покадрового движения малых предметов на столе.

Форма контроля: опрос, наблюдение, беседа.

4. Работа с линией.

Понятие о разнообразии выразительных характеристик линии и точки. Азы сцено - движения, виды линий в природе и технике. Характеристика карандашей, угля, мелков, фломастеров и т.п.

Просмотр мультфильмов Жоана-Пабло Сарамельи.

Практическая работа: индивидуальные графические работы.

Форма контроля: наблюдение, беседа.

5. Работа с цветом.

От общего к частному – цветовые пятна с графической дорисовкой деталей. Игры на смешение цветов. Цвет в природе. Цвет и настроение. Цвет и музыка.

Просмотр: мультфильм «Голубой щенок» (Союзмультфильм, 1976 год).

Практическая работа: индивидуальные работы по созданию мультипликационных персонажей.

Форма контроля: наблюдение, беседа

6. Работы с объемным изображением.

Понятие о пластилиновой анимации. Работа с однотонной массой для лепки и цветным пластилином. Использование проволоки для каркаса и других мелких предметов, которые можно «вживить» в пластилин.

Просмотр: отрывков из пластилиновых мультфильмов Татарского и несколько фильмов-победителей с последних фестивалей стоп-моушен анимации.

Практическая работа: коллективный мультфильм: сюжет дети придумывают вместе по ходу занятия и тут же воплощают свои идеи в пластилине, учитель снимает наиболее удавшиеся идеи для последующего монтажа.

Форма контроля: наблюдение, беседа.

7.Итоговый мультфильм.

Выбор притчи для экранизации. Обсуждение сценария. Распределение и пробы ролей (понятие о мультипликационных профессиях (аниматор, режиссёр, художник, оператор, монтажер и др.).

Просмотр: несколько разных мультфильмов на одну и ту же тему (пример того, как по-разному можно изобразить один и тот же текст).

Практическая работа: изготовление коллективного мультфильма- экранизации.

8. Итоговое занятие.

Теоретическая часть:

Анализ творческих работ за год.

9. Итоговая аттестация

Итоговая диагностика проводится для определения степени достижения предполагаемых результатов обучения, закрепления знаний, умений, а также получения сведений для совершенствования педагогом программы и методик обучения.

Форма контроля: презентация.

Календарный учебный график

№ п/п	Месяц	Форма занятия	Количество во часов	Тема занятия	Форма контроля	
1-2.	Сентябрь	Лекция	2	Вводное занятие. Знакомство с программой Movie Maker, с мобильным приложением Кукольная мультипликация (с программой Stop motion).	Беседа, опрос	
3-4.		Комбинированное	2	Наш первый мультфильм. Продумывание персонажей для мультфильма.	Наблюдение, беседа	
5-6.		Комбинированное	2	Создание героев мультфильма.	Наблюдение, беседа	
7-8.		Практическое	2	Создание героев мультфильма	Наблюдение, беседа	
9-10.		Практическое	2	Создание декораций.	Наблюдение, беседа	
11-12.		Октябрь	Практическое	2	История фотографии.	Наблюдение, беседа
13-14.			Практическое	2	Начальные навыки фотографирования.	Наблюдение, беседа
15-16.			Комбинированное	2	Работа с программой Movie Maker.	Наблюдение, беседа
17-18.			Комбинированное	2	Запись звука в мультфильм.	Наблюдение, беседа
19-			Комбинированное	2	Монтирование мультфильма.	Наблюдение, беседа
19-	Ноябрь					

20		Практическое	2	Наш второй мультфильм.	Наблюдение, беседа
21-22.		Практическое		Рисование персонажей мультфильма.	Наблюдение, беседа
23-24		Практическое	2	Рисование персонажей мультфильма	Наблюдение, беседа
25-26.	Декабрь	Комбинированное Практическое	2	Рисование персонажей мультфильма	Наблюдение, беседа
27-28.		Практическое	2	Рисование персонажей мультфильма	Наблюдение, беседа
29-30		Практическое	2	Создание декораций.	Наблюдение, беседа
31-32		Практическое	2	Программа для обработки фото. Фотографирование сюжета мультфильма.	Наблюдение, беседа
33-34.	Январь	Комбинированное	2	Копирование фотографий в программу Movie Maker.	Наблюдение, беседа
35-36.		Практическое	2	Запись звука в мультфильм.	Наблюдение, беседа
37-38.		Практическое	2	Монтирование мультфильма.	Наблюдение, беседа
39-40.	Февраль	Практическое	2	Наш третий мультфильм.	Наблюдение, беседа
41-42.		Практическое	2	Сюжет авторского мультфильма. Лепка персонажей.	Наблюдение, беседа
43-44.		Комбинированное Комбинированное	2	Лепка персонажей.	Наблюдение, беседа
45-46.		Практическое	2	Лепка персонажей.	Наблюдение, беседа
47-48.		Практическое	2	Создание декораций.	Наблюдение, беседа
49-50.	Март	Практическое	2	Программа для обработки фото.	Наблюдение, беседа
51-52.		Практическое	2	Отработка навыков фотографирования.	Наблюдение, беседа
53-54.		Комбинированное	2	Копирование фотографий в программу Movie Maker.	Наблюдение, беседа
55-56.	Апрель	Практическое	2	Запись звука в мультфильм.	Наблюдение, беседа
57-58.		Практическое	2	Монтирование мультфильма.	Наблюдение, беседа
59-60.		Практическое	2	Итоговое занятие.	Наблюдение, беседа
61-62.	Май	Практическое	2		Наблюдение, беседа

63-64.		Комбинированное	2		Наблюдение, беседа
65-66.			2		Наблюдение, беседа
67-68.			2		Наблюдение, беседа
			2		Презентация

Методическое обеспечение дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

1. Вводное занятие

Ознакомить учащихся с режимом работы. Провести инструктаж по технике безопасности и охране труда. Знакомство с техникой безопасности. Выполнение зарядки для глаз

Формы занятий: беседа.

Методы: словесный.

2. Знакомство с программой Movie Maker, с мобильным приложением Кукольная мультипликация (с программой Stop motion).

Формы занятий: беседа.

Методы: словесный, наглядный.

3. Наш первый мультфильм. Определение работы над первым мультфильмом. Продумывания сценария.

Формы занятий: беседа.

Методы: словесный, наглядный.

4. Продумывание персонажей для мультфильма. Задания по изготовлению декорацию для мультфильма.

Формы занятий: беседа.

Методы: словесный наглядный.

5-7. Создание героев мультфильма.

Формы занятий: беседа.

Методы: практический, репродуктивный.

8. Создание декораций. Создание декораций из бумаги, ткани и др материала

Формы занятий: беседа.

Методы: практический, репродуктивный.

9. История фотографии. Устройство фото камеры. Обзор программ для обработки фото. Знакомство с историей фотографии, устройством фотокамеры, обработкой фотографии. Практическая работа: перемещение фотографий на ленту времени.

Формы занятий: беседа.

Методы: словесный, практический.

10. Начальные навыки фотографирования. Рекомендации по технике фото съемки. Фотографирование сюжетов мультфильма. Правила фотографирования. Фотографирование этапов мультфильма.

Копирование фотографий в папку компьютера. Знакомство с правилами копирования фотографий в папку компьютера. Практическая работа: копирование

Формы занятий: беседа.

Методы: практический, репродуктивный.

11. Работа с программой Movie Maker .Копирование фотографий в программу. Вставка фотографий на ленту времени в программу Movie Maker. Знакомство с правилами копирования фотографий в программу.

Формы занятий: беседа.

Методы: практический, репродуктивный.

12. Запись звука в мультфильм. Правила записи звука на звуковую дорожку. Озвучивание мультфильма. Практическая работа: озвучивание мультфильма.

Видеопереходы и видеоэффекты. Знакомство с видеопереходами и видеоэффектами.

Формы занятий: беседа.

Методы: словесный, практический.

13. Монтрование мультфильма. Практическая работа: монтрование фильма. Сохранение мультфильма на компьютер. Запись мультфильма на компьютер.

Формы занятий: беседа.

Методы: практический, репродуктивный.

14. Наш второй мультфильм. Последовательность работы над пластилиновым мультфильмом.

Продумывание сценария.

Формы занятий: беседа.

Методы: словесный, наглядный.

15-17. Рисование персонажей мультфильма. Продумывание декораций для мультфильма. Создание декораций из бумаги, ткани и др материала.

Формы занятий: беседа.

Методы: практический, репродуктивный.

18. Создание декораций. Создание декораций из бумаги, ткани и др материала.

Формы занятий: беседа.

Методы: практический, репродуктивный.

19. Программа для обработки фото. Повторение устройства фотокамеры и программы для обработки фото.

Формы занятий: беседа.

Методы: словесный, практический.

20. Фотографирование сюжета мультфильма. Рекомендации по технике фото съемки. Вспомнить правила фотографирования. Фотографирование этапов мультфильма. Копирование фотографий в папку компьютера. Вспомнить правила копирования фотографий в папку компьютера. Практическая работа: копирование

Формы занятий: беседа.

Методы: практический, репродуктивный.

21. Копирование фотографий в программу Movie Maker. Вставка фотографий на ленту времени в программу Movie Maker. Вспомнить правила копирования фотографий в программу.

Формы занятий: беседа.

Методы: практический, репродуктивный.

22. Запись звука в мультфильм. Правила записи звука на звуковую дорожку. Озвучивание мультфильма. Практическая работа: озвучивание мультфильма.

Видеопереходы и видеоэффекты. Продолжение знакомства с видеопереходами и видеоэффектами.

Формы занятий: беседа.

Методы: практический, репродуктивный

20. Монтрование мультфильма. Практическая работа: монтрование фильма. Сохранение мультфильма на компьютер. Запись мультфильма на компьютер.

Формы занятий: беседа.

Методы: практический, репродуктивный.

23. Наш третий мультфильм. Разделение на группы/пары для создания авторского мультфильма.

Формы занятий: беседа.

Методы: словесный, наглядный.

24. Сюжет авторского мультфильма.

Формы занятий: беседа.

Методы: словесный, наглядный.

25-27. Лепка персонажей.

Формы занятий: беседа.

Методы: практический, репродуктивный.

28. Создание декораций. Создание декораций из бумаги, ткани и др материала.

Формы занятий: беседа.

Методы: практический, репродуктивный.

29. Программа для обработки фото. Повторение устройства фотокамеры и программы для обработки фото.

Формы занятий: беседа.

Методы: словесный, практический.

30. Отработка навыков фотографирования. Рекомендации по технике фото съемки. Фотографирование сюжетов мультфильма. Правила фотографирования. Фотографирование этапов мультфильма.

Копирование фотографий в папку компьютера. Вспомнить правила копирования фотографий в папку компьютера. Практическая работа: копирование.

Формы занятий: беседа.

Методы: практический, репродуктивный.

31. Копирование фотографий в программу Movie Maker. Вставка фотографий на ленту времени в программу Movie Maker. Вспомнить правила копирования фотографий в программу.

Формы занятий: беседа.

Методы: практический, репродуктивный.

32. Запись звука в мультфильм. Правила записи звука на звуковую дорожку. Озвучивание мультфильма. Практическая работа: озвучивание мультфильма.

Видеопереходы и видеоэффекты. Продолжение знакомства с видеопереходами и видеоэффектами.

Формы занятий: беседа.

Методы: практический, репродуктивный.

33. Монтрование мультфильма. Практическая работа: монтрование фильма. Сохранение мультфильма на компьютер. Запись мультфильма на компьютер.

Формы занятий: беседа.

Методы: практический, репродуктивный.

34. Итоговое занятие.

Оформление презентации.

Форма занятия: групповая.

Методы занятия: словесный, наглядный.

Форма подведения итогов: презентация.

Итоговая аттестация.

Мониторинг предполагает отслеживание параметров деятельности, а также наблюдение за изменением состояния объекта мониторинга в специально созданных образовательных условиях.

1. Анализ творческих работ
2. Оформление итогов выставки
3. Награждение и поощрение учащихся
4. Дальнейшая перспектива учащихся

Форма занятий: выставка, творческое задание.

Методы занятий: диалогический, информационно – сообщающий.

Форма подведения итогов: презентация.

Основные методы обучения:

- Словесный метод - устное изложение, беседа.
- Наглядный метод - показ видеоматериала, иллюстраций, наблюдение, работа по образцу.
- Практический метод - овладение практическими умениями рисования, лепки, аппликации.
- Объяснительно-иллюстративный метод (дети воспринимают и усваивают готовую информацию)
- Репродуктивный метод обучения (дети воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности).

Используемые педагогические технологии:

Использование данных технологий позволяет равномерно во время занятия распределять различные виды заданий, чередовать мыслительную деятельность с физкультминутками,

определять время подачи сложного учебного материала, выделять время на проведение самостоятельных работ.

1. Игровые технологии.

Игровые технологии актуальны и во внеурочной деятельности:

Во-первых, потому, что ученику по своей природе нравится играть. Игра — это мощный стимул обучения, это разнообразная и сильная мотивация учения.

Во-вторых, в игре активизируются такие психические процессы как внимание, запоминание, интерес, восприятие и мышление.

В-третьих, в игре возможно вовлечение каждого в активную работу. Игра эмоциональна по своей природе и потому способна даже самую сухую информацию оживить, сделать яркой и запоминающейся.

В-четвёртых, игра содействует развитию таких качеств как самостоятельность, инициативность. Факторы, сопровождающие игру – интерес, чувство удовольствия, радость. Все это вместе взятое, несомненно, облегчает обучение.

2. Метод проектов.

Метод проектов ориентирован на самостоятельную деятельность учащихся – индивидуальную, парную, групповую, которая реализуется в течение определённого отрезка времени. При выполнении проекта учащиеся решают поставленную проблему, учатся применять знания из различных областей науки, техники. Проектный метод позволяет отойти от авторитарности в обучении, всегда ориентирован на самостоятельную работу учащихся.

3. Информационно – коммуникационные технологии

ИКТ – это отличный помощник во внеурочной деятельности. Применение ИКТ позволяет реализовать весь потенциал личности учащегося – познавательный и творческий, морально – нравственный и эстетический, способствует развитию интеллекта и информационной культуры.

4. Здоровьесберегающие технологии

Неоспорим тот факт, что весь процесс образования и воспитания должен строиться на принципах здоровьесбережения. Сохранять и укреплять здоровье учащихся помогают здоровьесберегающие технологии.

Под здоровьесберегающими образовательными технологиями понимают все те технологии, использование которых идет на сохранение здоровья учащихся. Во внеурочной работе надо повышать двигательную активность, проводить динамические паузы, физические минутки, которые проводятся в разнообразных формах, перерыв необходим для отдыха органов зрения, слуха, мышц туловища (особенно спины) и мелких мышц кистей рук.

Соблюдать гигиенические условия в кабинете: температуру и свежесть воздуха, рациональность освещения класса и доски; места и длительность применения ТСО; позы учащихся и чередование их; психологический климат на уроке.

5. Технология сотрудничества (командная, групповая работа).

Благодаря сотрудничеству создаётся новый стиль общения ребёнка с взрослыми, возникает чувство общности и вовлечённости в социум. Сотрудничество — такой уровень учебно-воспитательного процесса, при котором объекты и субъекты этого процесса объединяются в общей деятельности отношениями товарищества, взаимоуважения, взаимопомощи, коллективизма. Сотрудничество трактуется как идея совместной развивающей деятельности взрослых и детей. Основная идея этой технологии — создать условия для активной совместной деятельности учащихся в разных учебных ситуациях. Главная идея обучения в сотрудничестве — учиться вместе.

Уровни освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы первого года обучения.

Первый уровень результатов — обучающиеся приобретают социальные знания. На первом уровне обучающиеся получают знания о духовно-нравственных ценностях.

Второй уровень результатов — обучающиеся получают опыт переживания и позитивного отношения к базовым ценностям общества. На втором уровне ценности усваиваются школьниками в форме отдельных нравственно-ориентированных поступков.

Третий уровень результатов — обучающиеся получают опыт самостоятельного общественного действия, у них формируются социально приемлемые модели поведения. На третьем уровне обучающиеся принимают участие в нравственно-ориентированной социально значимой деятельности и приобретают элементы опыта духовно-нравственного поведения.

Достижение трех уровней воспитательных результатов обеспечивает появление значимых эффектов воспитания и социализации детей – формирование у школьников коммуникативной, этической, социальной, гражданской и социокультурной компетентности.

Список рекомендуемой литературы:

1. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Анофриков. - Новосибирск, 2008 г.
2. Игры из пластилина. – Смоленск: Русич, 2000. -160 с. – («Легко и просто»).
3. Иткин, В.Д. Что делает мультипликационный фильм интересным / В.Д. Иткин // Искусство в школе.- 2006.- № 1.-с.52-53.
4. Казакова Р.Г., Мацкевич Ж.В. Смотрим и рисуем мультфильмы. Методическое пособие. М.,2013 – 125с.
5. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. –Москва.,1990 г.
6. Курчевский В. Быль и сказка о карандашах и красках. – М.1980г.
7. Компьютерная графика. – Волгоград, ИТД «Корифей», 2006г.
8. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск»/Велинский Д.В.. - Новосибирск, 2004 г.
9. Сокольникова Н.М. Основы рисунка. – Обнинск: Титул, 1996г.
10. Упковский А.А. Цвет в живописи. – М., 1983г.

Интернет-ресурсы:

-Мультфильмы своими руками. <http://veriochen.livejournal.com/121698.html>.

Литература для родителей и обучающихся

1. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И.Курдюкова. – М, 2007.
2. Курчевский В. Быль и сказка о карандашах и красках. – М., 2008.
3. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск»/Велинский Д.В.. - Новосибирск, 2004 г.

Приложение.

ОПРОС

1. Какие техники в мультипликации Вы знаете?
2. Какие студии мультипликации Вы знаете?
3. Этапы создания мультфильма ?
4. Что такое раскадровка и для чего она нужна?
5. Какие мультфильмы ,созданные при помощи кукольной анимации, вы знаете ?
6. Нравится ли вам профессия мультипликатора ?
7. Техника мультипликации — рисованная анимация . Принцип?
8. В какой технике вам нравится больше всего работать?

