

МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЕННОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДВОРЕЦ ТВОРЧЕСТВА»
ЦЕНТР ТВОРЧЕСКОГО РАЗВИТИЯ «АКАДЕМИЯ ДЕТСТВА»

«Рассмотрено и принято»
Педагогическим советом
ЦТР «Академия детства»
Протокол № 2 от 31.08.2022 г.

Утверждено
Приказом И.О. директора
МКУДО «Дворец творчества»
О. О. Смолиной
№ 217 от 31.08.2022 г.

Дополнительная
общеразвивающая программа
технической направленности

«Мультстудия»

Возраст обучающихся: 7 -10 лет
Срок реализации: 3 года

Программу составил
педагог ДО Моисеева Е.Н.
Реализует
педагог ДО Слободчикова Л.Л.

СОДЕРЖАНИЕ

1.	Основные характеристики программы	3
1.1	Пояснительная записка	3
1.2	Цель и задачи программы	11
1.3	Содержание программы 1 года обучения	12
	Учебный (тематический) план 1 года обучения	12
	Содержание учебного (тематического) плана 1 года обучения	12
1.4	Планируемые результаты 1 года обучения	14
1.5	Содержание программы 2 года обучения	15
	Учебный (тематический) план 2 года обучения	15
	Содержание учебного (тематического) плана 2 года обучения	15
1.6	Планируемые результаты 2 года обучения	18
1.7	Содержание программы 3 года обучения	19
	Учебный (тематический) план 3 года обучения	19
	Содержание учебного (тематического) плана 3 года обучения	19
1.8	Планируемые результаты 3 года обучения	21
2.	Организационно – педагогические условия реализации программы	22
2.1	Календарный учебный график	22
2.2	Условия реализации программы	22
2.3	Формы подведения итогов реализации программы	23
2.4	Оценочные материалы	24
2.5	Методические материалы	24
	Аннотация к программе	25
	Сведения об авторе	25
	Список литературы	26
	Приложения	29

Раздел № 1. Комплекс основных характеристик программы

1.1. Пояснительная записка

Направленность дополнительной общеразвивающей программы «Мультстудия» - техническая. Программа направлена на развитие познавательной активности, исследовательских, прикладных, конструкторских способностей обучающихся, самостоятельности, любознательности детей 7-10 лет и выявление одаренных детей с наклонностями в области технического творчества.

Дополнительная общеразвивающая программа «Мультстудия» разработана в соответствии с нормативной базой документов:

1. Федеральный закон от 29 декабря 2012 года №273 – ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»
2. Распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015 года № 996 – р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»
3. Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 г №678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года»
4. Приказ Министерства образования и науки РФ от 23.08.2017 №816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»
5. Приказ Министерства просвещения РФ от 09.11.2018 года № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»
6. Национальный проект «Образование» (паспорт утвержден президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и национальным проектам (протокол от 24 декабря 2018 г. № 16).
7. Паспорт федерального проекта "Успех каждого ребенка" (утвержден на заседании проектного комитета по национальному проекту "Образование" 07 декабря 2018 г., протокол № 3);
8. Государственная программа РФ «Развитие образования», утвержденная постановлением Правительства РФ от 26 декабря 2017 года N 1642.
9. Приказ Министерства образования и молодежной политики Свердловской области от 30.03.2018 г. № 162-Д «Об утверждении Концепции развития образования на территории Свердловской области на период до 2035 года».
10. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации № 09-3242 от 18.11.2015 г.).
11. Целевая модель развития региональных систем дополнительного образования детей (Утверждена Приказом Министерства просвещения РФ от 03.09.2019 № 467)

12. Письмо Министерства просвещения РФ от 19.03.2020 № ГД – 39/04 «О направлении методических рекомендаций по реализации образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования и дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий».
13. Письмо Министерства Просвещения РФ от 07.05.2020 № ВБ-976/04 «О реализации курсов внеурочной деятельности, программ воспитания и социализации, дополнительных общеразвивающих программ с использованием дистанционных образовательных технологий».
14. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 года № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648 – 20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи».
15. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 05.05.2018 № 298 "Об утверждении профессионального стандарта "Педагог дополнительного образования детей и взрослых"
16. Постановление Правительства Свердловской области от 07.12.2017 года № 900 – ПП «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Свердловской области до 2025 года».
17. Устав МКУДО «Дворец творчества».

Данная программа составлена на основе программ:

- Дополнительная образовательная программа художественно - эстетического направления «Мультстудия «Я волшебник», составитель Завтур И.В., МКОУ ДОД «Клетский Центр детского творчества», 2015 г.

- Программа дополнительного образования детей «Мультстудия», составители: Козюра Ю.Н., Рунг А.А., МАОУ ДОД ЦДОД «Детско-юношеский спортивно-творческий центр», г. Гусев, 2015 г.

- Дополнительная общеобразовательная программа «Мультстудия», составитель: Борисова М.В., МБОУ ДОД «Центр внешкольной работы», г. Нефтекумск, 2015 г.

- Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Киностудия», составитель Кускова Д. И., ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+» Невского района Санкт-Петербурга, 2017 г.

Актуальность программы

В настоящее время Минпросвещения России развивает систему дополнительного образования в рамках федерального проекта «Успех каждого ребенка» национального проекта «Образование».

Федеральный проект предусматривает обновление содержания дополнительного образования всех направленностей, повышение качества и вариативности образовательных программ и их реализацию в сетевой форме, чтобы они отвечали вызовам времени и **интересам детей** с разными образовательными потребностями, модернизацию инфраструктуры и

совершенствование профессионального мастерства педагогических и управленческих кадров.

Исходя из вышесказанного, **актуальность программы** можно определить, прежде всего, запросом со стороны детей и их родителей на программу Мультстудия как наиболее интересному для детей младшего школьного возраста виду творческой деятельности, с наибольшей полнотой дающему возможность развития способностей и самореализации в технических видах творчества.

Программа способствует более разностороннему раскрытию индивидуальных способностей воспитанника, развитию социальных способностей для адаптации в окружающем мире. Мультипликация – этого своего рода сводный курс общеобразовательных знаний. Занятия в студии способствуют расширению кругозора учащихся, повышению эмоциональной культуры, культуры мышления, формированию убеждения и идеалов.

Обучающиеся приобретают опыт работы с информационными объектами, с помощью которых осуществляется фотосъемка и проводится монтаж отснятого материала с использованием возможностей специальных компьютерных инструментов. Программа дает возможность обучающимся «раскрыть себя», и нацелена на достижения личностных и метапредметных результатов.

Отличительные особенности программы.

Главной отличительной особенностью программы «Мультстудия» является то, что дети получают представления о том, что для создания мультфильмов есть свои особые выразительные средства, отличные от средств других видов искусства — это кадр, план, ракурс, монтаж, звук, цвет, движение и т.д.

Мультипликация предоставляет большие возможности для развития творческих способностей, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда детей. В процессе создания мультипликационного фильма 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. Посредством мультипликации ребенок выражает свои эмоции на всех этапах создания мультфильма. В мультфильме отражается окружающий мир: природа, общественная жизнь, окружающая действительность, через призму детского восприятия и воображения.

Адресат программы – дети младшего школьного возраста 7-10 лет для занятий в разновозрастных группах. Количество человек в группе 7-12, что обусловлено изучением технически-сложного программного материала.

Младший школьный возраст (7-10 лет) характеризуется значительным развитием центральной нервной системы, но функциональные показатели ее еще далеки от совершенства. Недостаточная сила и уравновешенность нервных процессов, высокая реактивность, преобладание возбуждения над торможением могут приводить к быстрой истощаемости клеток коры головного мозга, к быстрому утомлению. Вместе с тем дети этого возраста легко могут овладеть сложными по координации движениями, поскольку им свойственна высокая пластичность нервной системы. Однако при действии сильных и монотонных двигательных раздражителей у них снижается устойчивость к внешним воздействиям и развивается запредельное торможение. Избежать этого можно путем внесения разнообразия в занятия физических упражнений.

В младшем школьном возрасте память, как и все другие психические процессы, претерпевает существенные изменения. Суть их состоит в том, что память ребенка постепенно приобретает черты произвольности, становясь сознательно регулируемой и опосредованной. Его память имеет по преимуществу наглядно-образный характер. Ребенок безошибочно запоминает материал интересный, конкретный, яркий, но не умеет распорядиться своей памятью и подчинить ее задачам обучения.

Внимание младшего школьника непроизвольно, недостаточно устойчиво, ограничено по объему. Произвольное внимание развивается вместе с другими функциями и прежде всего с мотивацией учения, ответственностью за успех учебной деятельности. Мышление в этом возрасте развивается от эмоционально-образного к абстрактно-логическому: "Дитя мыслит формами, красками, звуками, ощущениями вообще" (К.Д. Ушинский). Согласно О.Ю. Ермолаеву, на протяжении младшего школьного возраста в развитии внимания происходят существенные изменения, идет интенсивное развитие всех его свойств: особенно резко (в 2,1 раза) увеличивается объем внимания, повышается его устойчивость, развиваются навыки переключения и распределения. К 9-10 годам дети становятся способны достаточно долго сохранять внимание и выполнять произвольно заданную программу действий.

Младший школьник владеет богатым словарным запасом для адекватного вербального выражения чувственно-эмоционального содержания произведения искусства. Положительные эмоции, творчество - важнейшие факторы оздоровления (В.Л. Страковская, 1994). Как показали фундаментальные исследования А.М. Фонарева (1969), двигательная

активность, развитие речевой функции и творческих способностей теснейшим образом связана с функциональным состоянием мозга, с общей жизнедеятельностью ребенка.

Очень большие изменения в процессе обучения претерпевает мышление младшего школьника. Развитие творческого мышления приводит к качественной перестройке восприятия и памяти, к превращению их в произвольные, регулируемые процессы. Важно правильно воздействовать на процесс развития, так как долгое время считалось, что мышление ребенка - это как бы "недоразвитое" мышление взрослого, что ребенок с возрастом больше узнает, умнеет, становится сообразительным. Согласно Л.С. Выготскому, с началом школьного обучения мышление выдвигается в центр сознательной деятельности ребенка.

Развитие словесно-логического, рассуждающего мышления, происходящее в ходе усвоения научных знаний, перестраивает и все другие познавательные процессы: "память в этом возрасте становится мыслящей, а восприятие - думающим". Для детей младшего школьного возраста, на занятиях целесообразно показать планируемый результат сразу, он быстрее и легче воспринимается ими. В своей познавательной деятельности младшие школьники опираются на восприятие объекта в целом, не углубляясь в детали, и расчлененное объяснение только затрудняет запоминание.

Наглядно-образный характер мышления, избирательность памяти, остроту и эмоциональность восприятия мы рассматриваем в качестве психолого-педагогических предпосылок формирования творческой активности в младшем школьном возрасте.

Ребенок становится усидчивым и настойчивым, неуспешные действия не разрушают его намерений, не приводят к отказу от задуманного, а заставляют его усилить внимание и сосредоточиться на своих действиях и проявить инициативу в выдвижении новых гипотез.

Так же одним из важнейших условий формирования ребенка младшего школьного возраста является **творческое воображение**. В процессе развития воображения в младшем школьном возрасте совершенствуется воссоздающее воображение, связанное с представлением ранее воспринятого или создание образов в соответствии с данным описанием, схемой, рисунком и т.д. Творческое воображение как создание новых образов, связанное с преобразованием, переработкой впечатлений прошлого опыта, соединением их в новые сочетания, комбинации, также получают дальнейшее развитие.

В воображении младших школьников все чаще создаются образы, не противоречащие действительности, хотя они и не являются простым отражением практики, что обусловлено способностью ребенка к критической оценке.

Задача состоит также в том, чтобы не только "увидеть" творческие проявления ребенка, но и стимулировать творческую инициативу как первооснову творческого процесса. Благоприятными условиями для развития спонтанной активности ребенка О. Солдатенкова считает удовлетворенность базовых потребностей, оптимальное соотношение комфорта и проблемности учебной ситуации, наличие свободного времени, когда ребенок не должен решать определенную задачу, а может быть предоставлен себе, "заражающий" пример взрослого, а еще лучше - творческого коллектива. Дети стремятся к совершенствованию навыков тех видов деятельности, которые приняты и ценятся в привлекательной для него компании, чтобы выделиться в ее среде, добиться успеха.

Программа предполагает: первый год обучения - **стартовый уровень** освоения, второй и третий год обучения - **базовый уровень**.

Объем и срок освоения программы – 420 часов (140 часов - первый год обучения, 140 часов – второй год обучения, 140 – 3 год обучения), 2 раза в неделю по 2 часа, всего 4 часа в неделю. Программа допускает возможность педагога определить новый порядок изучения материала, изменить количество часов внутри разделов, внести изменения в содержание изучаемой темы, основываясь на индивидуальных особенностях, базовых знаниях и желаниях обучающихся.

Срок реализации программы - 3 года; 1 год обучения - 35 недель, 2 год обучения – 35 недель, 3 год обучения – 35 недель.

Режим занятия – два раза в неделю по 2 занятия по 40 минут с десятиминутным перерывом, в соответствии с возрастом.

Формы обучения – очная.

Особенности организации образовательного процесса.

Формы обучения и виды занятий

Для наиболее успешного выполнения поставленных учебно-воспитательных задач программой предусмотрено проведение теоретических и практических занятий.

Теоретическая часть занятий проводится в форме бесед, круглых столов, театрализаций, мультимедийных занятий с просмотром иллюстративного материала и мультипликационных фильмов. Основная форма работы – практические занятия.

Обучающиеся учатся снимать, соединять отдельные части сюжетов, анимировать их с помощью компьютера, монтировать, делать запись закадрового текста – озвучивание.

Также в процессе обучения воспитанники увидят множество увлекательных отечественных и зарубежных мультфильмов, познакомятся с историей и этапами развития данного вида творчества.

Основная форма проведения занятий – групповая. Общение ребят друг с другом под руководством взрослого дает возможность для коллективной деятельности, в результате чего повышается интерес к творчеству.

Использование такого приема, как отчет о проделанной работе с воспитанниками, предварительное устное планирование, работа по технологическому пошаговому плану способствует развитию речи, навыков планирования своей работы, умения последовательно выполнять работу. В качестве подведения итогов у воспитанников выбрана презентация готового мультфильма не случайно. Проведение презентаций очень полезный навык, ребенок учится защищать свой проект, свою идею, развивает умение выступать перед аудиторией, приобретает уверенность в себе. Во взрослой жизни выпускнику придется часто презентовать себя и свою работу, эти навыки необходимы для достижения успеха. Также предусмотрены формы работы, такие как игра, защита проектов, выставки, конкурсы, и другие.

Образовательные форматы

□ Азбука мультипликации. На таких занятиях знакомятся с основными понятиями и терминами мультипликации, просматриваются и обсуждаются мультипликационные фильмы различных жанров, видов, выполненные в различных техниках; знакомятся с основными выразительными приёмами мультфильма, планами (дальний, общий, средний, крупный, сверхкрупный, деталь); узнают о том, кто изобрел мультипликацию, приобщаются к опыту известных мультипликаторов.

□ Литературно-творческие занятия. Здесь приобретается способность выразить желаемое языком кино – это прослушивание сказок, просмотр мультфильмов, сочинение историй, стихов, сценариев, знакомство с основными законами стихосложения, и правилами составления рассказа, составление раскадровки;

□ Занятия по изобразительной деятельности – это создание набросков, поиски образов героев, изготовление фонов и бутафории, необходимой по сценарию, в различных техниках декоративно-прикладного творчества - (бумагопластика, оригами, аппликации из бумаги и пластилина, коллаж, лепка и др.);

□ Анимация. На анимационных занятиях дети знакомятся с основными приёмами анимации, осуществляют оживление персонажей, снимают этюды в различных техниках (рисованная техника, перекладка, пластилиновая анимация, и пр.), а так же просматривают и обсуждают проделанное.

□ Азбука актёрского мастерства и звука. Такие занятия предполагают не только непосредственно, само озвучивание созданного мультфильма, но и знакомство с природой и разнообразностью звуков (музыка, речь, голоса животных, шумовые и звуковые эффекты, паузы), а также упражнения по

сценической речи, правильной артикуляции, выразительному чтению, этюды на одушевление и перевоплощение, изучение эмоций, чувств, мимики, жестов, особенностей движения.

□ Юный монтажер. Монтаж- неотъемлемая часть создания полноценного мультфильма. Поэтому на занятиях по монтажу ребята знакомятся с программой Киностудия Windows. Работа в данном разделе предполагает знакомство с основами профессии видеомонтажер: постановка кадров, синхронизация кадров и звука, добавление спецэффектов, вставка названия и титров, и т. д.

□ Компьютерная анимация. Создание анимационных фильмов с помощью компьютерных программ.

□ Диагностические занятия. Диагностические занятия необходимы для того, что бы отследить динамику развития и состояния детей в процессе прохождения данной программы. В качестве диагностики используется метод наблюдения.

1.2. Цель и задачи Программы

Цель данной программы- развитие познавательной активности, исследовательских, прикладных, конструкторских способностей обучающихся, и выявление одаренных детей с наклонностями в области технического творчества через создание мультипликационных фильмов.

Задачи Программы:

Обучающие:

- научить различным видам анимационной деятельности с использованием разнообразных приемов и различных художественных материалов;
- познакомить обучающихся с технологическим процессом создания мультфильмов;
- обучить детей компьютерным технологиям и работе в специальных компьютерных программах.

Развивающие:

- развивать творческое мышление и воображение;
- развивать детское экспериментирование, поощряя действия по преобразованию объектов;
- развивать интерес к совместной со сверстниками и взрослыми деятельности;

Воспитательные:

- воспитывать эстетическое чувство красоты и гармонии в жизни и искусстве;
- воспитывать ценностное отношение к собственному труду, труду сверстников и его результатам;
- воспитывать умение доводить начатое дело до конца.

Образовательный продукт: организация и проведение мультфестиваля «Мультимания».

1.3. Содержание программы первого года обучения

Цель первого года обучения – развитие технического творчества обучающихся через создание мультипликационных фильмов в технике stop-motion.

УЧЕБНЫЙ (ТЕМАТИЧЕСКИЙ) ПЛАН 1 ГОД ОБУЧЕНИЯ

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		всего	теория	практика	
1	Вводное занятие	2	1	1	Опрос
2	История мультипликации	4	1	3	Опрос
3	Музыкальная открытка	4	1	3	Презентация проекта
4	Пластилиновая анимация (объемная)	44	6	38	Презентация проекта
5	Пластилиновая анимация (на плоскости)	42	6	36	Презентация проекта
6	Кукольная и Лего-анимация	42	6	36	Презентация проекта
7	Промежуточный контроль	2	1	1	Опрос, тестовые задания
	Всего	140	22	118	

Содержание учебного (тематического) плана 1 года обучения

1. Вводное занятие. (2 ч.)

Теория. Инструктаж по технике безопасности. Организационные вопросы. Знакомство с планом работы творческого объединения.

Практика. Рисование «Мультфильм, который я хочу создать».

2. История мультипликации. (4 ч.)

Теория. Знакомство с историей мультипликации. Что такое мультипликация и анимация. Первые изобретения для мультипликации. Знакомство с видами мультипликации. Знакомство с фотоаппаратом.

Практика. Создание реки времени. Конструирование фенокистископа.

3. Музыкальная открытка. (4 ч.)

Теория. Знакомство с программой Киностудия виндовс. Анимация. Переходы. Видео и звуковая дорожки.

Практика. Создание музыкальной открытки.

4.Пластилиновая анимация (на плоскости). (44 ч.)

Теория. Знакомство с техникой stop-motion. Просмотр и обсуждение мультфильмов в технике «рисованная анимация». Знакомство с фотоаппаратом. Возможности съемки. Первые представления о кадре, покадровой съемке. Знакомство с профессиями (мультипликатор, сценарист, художник) для создания мультфильма и известными мультипликаторами.

Практика. Разработка сценария рисованного мультфильма. Изготовление героев, фона. Работа с фотоаппаратом. По кадровая съемка. Просмотр отснятых кадров мультфильма в программе Киностудия виндовс. Создание мультфильма в технике stop-motion.

5.Пластилиновая анимация (объемная). (42 ч.)

Теория. Образ героев в книге и на экране. Развитие внимания к внешнему облику героя, месту действия. Кадр и его продолжительность. Границы кадра. Первое представление о монтаже. Знакомство с пластилиновой анимацией. Просмотр отрывков из пластилиновых мультфильмов. Знакомство с профессией звукорежиссера, монтажера. Знакомство с титрами. План, виды плана.

Практика. Разработка сценария пластилинового фильма. Изготовление героев, декораций. Раскадровка. Покадровая съемка. Монтаж отснятого в программе киностудия виндовс. Озвучивание героев. Наложение звука на фото. Наложение титров. Демонстрация мультфильма.

6.Кукольная и Лего-анимация. (42 ч.)

Теория. Особенности литературного текста и экранного произведения, их сходство и различие. Авторская позиция. Просмотр и обсуждение пластилиновых мультфильмов. Движение героев, жесты, мимика. Речь героев как средство их характеристики. Азбука актерского мастерства и звука. Знакомство с природой и разновидностью звуков. (музыка, речь, голоса животных, шумовые и звуковые эффекты, паузы.)

Практика. Создание мультфильма в кукольной анимации (Написание сценария. Подготовка героев, атрибутов, декорации. Покадровая съемка. Монтаж. Озвучка. Наложение звука. Вставка названия и титров. Презентация мультфильма).

7.Промежуточный контроль. (2 ч.)

Опрос. Тестовые задания. Анкетирование.

1.4. Планируемые результаты

Личностные результаты:

- освоил социальную роль обучающегося, развиты мотивы учебной деятельности;
- сотрудничает со сверстниками при групповом и совместном творческом взаимодействии;
- владеет правилами поведения на занятиях;
- умеет анализировать и сопоставлять, обобщать, делать выводы, проявляет настойчивость в достижении цели;
- умеет выражать себя в различных доступных и наиболее привлекательных для обучающегося видах творческой и игровой деятельности;
- сформированы эстетические потребности, ценности и чувства;
- сформировано ценностное отношение к мультипликации, как к культурному наследию народа.

Метапредметные результаты:

- владеет способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств ее осуществления;
- освоил способы решения проблем творческого и поискового характера;
- умеет планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации;
- умеет понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способен конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха;
- определяет общую цель и пути ее достижения, умеет договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности;
- умеет работать в информационной среде в соответствии с содержанием программы.

Предметные результаты:

- сформированы представления о видах анимационных техник;
- сформированы первоначальные представления о законах развития сюжета и правилах драматургии;
- владеет навыками сценической речи при звуковом сопровождении мультфильмов;
- знает о способах «оживления», т.е. движения мультипликационных героев на экране и умеет применять их для создания мультипликационных фильмов.

Результативность образовательной деятельности определяется способностью обучающихся на каждом этапе расширять круг задач на основе использования полученной в ходе обучения информации и навыков.

1.5 Содержание программы второго года обучения

Цель второго года обучения – развитие технического творчества обучающихся через освоение программ компьютерной анимации.

УЧЕБНЫЙ (ТЕМАТИЧЕСКИЙ) ПЛАН 2 ГОД ОБУЧЕНИЯ

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		всего	теория	практика	
1	Вводное занятие	2	1	1	Опрос
2	Первые шаги в компьютерную графику и анимацию	4	1	3	Опрос
3	Программа для рисования Paint	8	2	6	Презентация проекта
4	Программа Power Point	42	6	36	Презентация проекта
5	Программа Pivot Animator	42	6	36	Презентация проекта
6	Программа Gimp	40	6	34	Презентация проекта
7	Итоговая аттестация	2	2		Опрос, тестовые задания
	Всего	140	24	116	

Содержание учебного (тематического) плана 2 года обучения

1. Вводное занятие. (2 ч.)

Теория. Инструктаж по технике безопасности. Организационные вопросы. Знакомство с планом работы творческого объединения.

Практика. Рисование «Мультфильм, который я хочу создать».

2. Первые шаги в компьютерную графику и анимацию. (4 ч.)

Теория. Знакомство с основными принципами создания анимации. Виды анимации. Анимация на основе ключевых кадров, покадровая анимация. Gifанимация. Векторная и растровая анимация. Сохранение анимации. Форматы файлов анимации.

Практика. Показ известных мультфильмов. Создание флипбука.

3. Программа для рисования Paint. (8 ч.)

Теория. Знакомство с интерфейсом графического редактора Paint. Выделение, копирование и перенос. Вставка файла. Произвольное выделение. Преобразование рисунка: растяжение и сжатие, наклон, отражение, поворот. Контекстное меню. Горячие клавиши. Инструменты для рисования. Настройка инструментов рисования. Создание компьютерного рисунка. Геометрические фигуры на рисунках. Paint: компьютерные цвета. Сборка рисунка из деталей. Создание рисунков с предполагаемыми движущимися объектами (транспорт, человек). Рисование. Текст. Форматы графических файлов. Первые уроки анимации в графическом редакторе Paint.

Практика. Практические работы, творческие работы, опросы и тесты.

4. Программа Power Point. (42 ч.)

Теория. Основы векторной графики в Power Point. Создание сложных векторных объектов. Группировка, слияние, трансформация векторных фигур. Использование клипартов векторной и растровой графики. Текст в Power Point. Эффекты с текстом: тени, обводка, имитация объема, искажение, текстуры. Текстовые фреймы: создание и редактирование. Анимация в Power Point. Анимация появления, изменения, исчезновения объектов. Путь анимации: создание, редактирование. Использование Gif-анимаций. Совмещение файлов анимации и инструментов создания анимации Power Point.

Практика. Практические работы и задания, творческие работы, опросы и тесты.

5. Программа Pivot Animator. (42 ч.)

Теория. Повторение ранее пройденного материала по основам мультипликации. Сценарий мультфильма. Раскадровка сценария. Аниматик. Композиция. Создание фонов. Понятие плана. Создание объектов и персонажей. Движения и жесты. Эмоции. Моделирование сцены, объектов и персонажей.

Практика. Практические работы и задания, творческие работы, опросы и тесты.

6. Программа Gimp. (40 ч.)

Теория. Введение в графический редактор GIMP. Навигация по изображению. Изменение размеров холста и изображения. Инструменты преобразования и кадрирование изображений. Инструмент Заливка. Фильтры. Инструменты рисования. Инструменты Штамп, Штамп с

перспективой. Выделение переднего плана. Выделение объекта: Умные ножницы, Контуры, Выделение произвольных областей. Быстрая маска, преобразование цвета. Инструмент Градиент. Анимация.

Практика. Практические работы и задания, творческие работы, опросы и тесты.

7. Итоговая аттестация. (2 ч.)

Опрос. Тестовые задания. Анкетирование.

1.6 Планируемые результаты

Предметные результаты:

- знает правила техники безопасности, требования к организации рабочего места;
- умеет пользоваться инструментами, материалами, приспособлениями;
- знает принципы и последовательность организации процесса создания мультфильма;
- понимает особенности компьютерной анимации и особенности работы на всех этапах съемки анимационного фильма;
- умеет решать художественно–творческие задачи при помощи эскизов, раскадровки и сценария;
- умеет рисовать и редактировать изображения в графических программах;
- создает анимационные фильмы в знакомых компьютерных программах;

Метапредметные результаты:

- умеет самостоятельно планировать пути достижения целей, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;
- умеет соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;
- умеет оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности ее решения.

Личностные результаты:

- сформировано целостное мировоззрение, соответствующее современному уровню развития науки и общественной практики, учитывающего социальное, культурное, языковое, духовное многообразие современного мира;
- развито эстетическое сознание через освоение художественного наследия народов России и мира, творческой деятельности эстетического характера

- сформирована коммуникативная компетентность в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности.

1.7 Содержание программы третьего года обучения

Цель третьего года обучения – развитие технического творчества обучающихся через освоение программ компьютерной анимации.

УЧЕБНЫЙ (ТЕМАТИЧЕСКИЙ) ПЛАН 3 ГОД ОБУЧЕНИЯ

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		всего	теория	практика	
1	Вводное занятие	2	1	1	Опрос
2	12 принципов анимации	24	12	12	Опрос
3	Программа Pencil 2D	40	10	30	Презентация проекта
4	Программа Synfig Studio	72	22	50	Презентация проекта
5	Итоговая аттестация	2	2		Опрос, тестовые задания
	Всего	140	47	93	

Содержание учебного (тематического) плана 3 года обучения

1. Вводное занятие. (2 ч.)

Теория. Инструктаж по технике безопасности. Организационные вопросы. Знакомство с планом работы творческого объединения.

Практика. Викторина «Мир анимации».

2. 12 принципов анимации. (24 ч.)

Теория. Сжатие и растяжение. Подготовка, или упреждение. Сценичность. Компоновки. Сквозное движение. Смягчение начала и завершения движения. Дуги. Дополнительное действие. Расчет времени. Преувеличение, утрирование – выделение главного в замысле через постановку и действие. "Крепкий" (профессиональный) рисунок. Привлекательность.

Практика. Показ известных мультфильмов. Решение практических заданий.

3. Программа Pencil 2D. (40 ч.)

Теория. Знакомство с интерфейсом Pencil 2D. Выделение, копирование и перенос. Инструменты для рисования. Настройка инструментов рисования. Возможности графического редактора Pencil2d. Среда графического редактора Pencil2d. Слои. Режим работы графического редактора. Набор инструментов графического редактора.

Практика. Практические работы, творческие работы, опросы и тесты.

4. Программа Synfig Studio. (72 ч.)

Теория. Объекты, сцены, сценарии. Компьютерная анимация для создания игры: спрайты. Анимация по ключевым кадрам. Программа Synfig Studio, возможности программы, интерфейс; рабочая область – холст; поддерживаемые форматы графических файлов. Импорт и экспорт файлов. Панель слоев, альфа-канал, порядок отображения слоев. Морфинг, перекладная анимация, векторные изображения, растровая графика – базовые навыки современной 2D-анимации. Настройка свойств холста. Перемещение слоя по холсту, вращение слоя, изменение масштаба. Органы управления анимацией: запуск, пауза, перемотка. Фиксаторы. Герой для игры: набор частей, привязка слоя, сборка героя из подгрупп. Ключевые кадры, покадровое перемещение, удаление ключевого кадра. Кости и скелет, связка слоев в единый объект; управление сложным персонажем. Анимация движения: походка, бег. Рендеринг, его настройки; популярные форматы: видеоформат, анимационный gif, картинка, серия картинок.

Практика. Практические работы и задания, творческие работы, опросы и тесты.

5. Итоговая аттестация. (2 ч.)

Опрос. Тестовые задания. Анкетирование.

1.8 Планируемые результаты

Личностные результаты:

- стремится к самостоятельной познавательной и творческой деятельности;
- воспринимает, видит и оценивает красоту в продуктах экранного творчества.

Метапредметные результаты:

- относится к восприятию медиаконтента, как к активному и целенаправленному процессу, ориентированному на предмет и его опознание, выделение, осмысление;
- умеет осуществлять осознанный выбор наиболее эффективных способов решения учебных и познавательных задач;
- умеет анализировать продукты творческой деятельности;
- имеет навыки командной работы;

Предметные результаты:

- знает современные способы и принципы создания мультипликации, а также умение самостоятельно создавать анимационный фильм с использованием различных технологий анимации;
- освоил все стадии создания творческого продукта, его монтаж и озвучивание;
- знает основы создания режиссёрского сценария и раскадровки, основ режиссуры, а также умеет эффективно применять на практике эти знания;
- сформированы навыки выбора и использования программного обеспечения для решения определённых задач в процессе создания компьютерной анимации;
- освоил навыки коррекции материала в графических редакторах и программе монтажа.

Раздел № 2. Комплекс организационно-педагогических условий.

2.1. Календарный учебный график

Продолжительность учебного года составляет 39 недель. Продолжительность учебных занятий первого года обучения - 35 недели, второго года обучения – 35 недели, третий год обучения – 35 недель.

Учебный процесс организуется по учебным четвертям, разделенным каникулами. В течение учебного года предусматриваются каникулы в объеме первый год обучения – 4 недели, второй год обучения - 4 недели, третий год обучения – 4 недели.

Конкретные даты начала и окончания учебных четвертей, каникул ежегодно устанавливаются годовым календарным учебным графиком, утверждаемым приказом директора учреждения (см. Приложение).

2.2. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение программы:

1 Материально-технические условия реализации программы

Реализация программы предполагает наличие специального кабинета автоматизированными рабочими местами обучающихся и педагогов.

Оборудование учебного кабинета:

- комплект мебели для обучающихся;
- комплект мебели для преподавателя;

2 Технические средства обучения:

- Ноутбук,
- программное обеспечение: Windows Movie Maker, программы для создания компьютерной графики и анимации (Paint, Microsoft Power Point, Pivot Animator, Gimp, Pencil 2D, Synfig Studio).

- мультимедийный проектор;
- фотоаппарат;
- экран;

Информационное обеспечение

- материалы в программе PowerPoint по темам программы,
- интернет ресурсы:

- 1.Кратко о процессе создания рисованного мультфильма. <http://www.diary.ru>
- 2.Клуб сценаристов <http://forum.screenwriter.ru>
- 3.Правила работы с фотоаппаратом и штативом <http://www.profotovideo.ru>
- 4.<http://ru.wikipedia.org>
- 5.Что такое сценарий <http://www.kinotime.ru/>

6. Раскадровка <http://www.kinocafe.ru/>
7. Мультипликационный Альбом <http://myltyashki.com/multiphoto.html>
8. Иткин В. В. Как сделать мультфильм интересным / <http://www.drawmanga;>
9. Иванов-Вано. Рисованный фильм// <http://risfilm.narod;>

Кадровое обеспечение

Программу реализует педагог дополнительного образования с высшим или средне- специальным педагогическим образованием, соответствующий требованиям профессионального стандарта педагога дополнительного образования.

2.3. Этапы и формы педагогического контроля по освоению образовательной программы «Мультстудия»

Основными видами отслеживания результатов освоения программы являются входной, промежуточный и итоговый контроль.

Осуществляется контроль следующим образом:

- **Входной контроль** проводится в начале учебного года, отслеживается уровень подготовленности обучающихся. Контроль проводится в форме теста и выполнения практических заданий. После результатов первоначального контроля проводится корректировка тематических планов, пересматриваются учебные задания, если это необходимо.

- **Текущий контроль** проводится после каждого раздела. В процессе его проведения выявляется степень усвоения обучающимися материала, отмечаются типичные ошибки, ведётся поиск их предупреждения и исправления.

Внимание каждого ребёнка обращается на чёткое выполнение работы и формирование навыков.

Формы проведения: опрос обучающихся, собеседование с ними, наблюдение во время выполнения практических заданий, анкеты с вопросами по пройденной теме, тесты, просмотр и оценка выполненных работ.

По окончании 1-го полугодия и первого года обучения по тем же критериям проводится промежуточный контроль (промежуточная аттестация). Его цель – выявление степени обученности детей за первое полугодие по результатам контроля (при необходимости) корректировки тематических планов. Формы проведения: опрос, тесты, демонстрация творческих работ.

• **Итоговый контроль** (итоговая аттестация) проводится в завершении всего образовательного курса программы в целом. Цель его проведения – Определение уровня усвоения программы каждым обучающимся.

Формы проведения: выступления с показами мультфильмов собственного изготовления перед зрителями, участие в конкурсах и анимационных фестивалях.

Формы подведения итогов реализации образовательной программы:

- творческие задания;

- тесты;

- анкеты.

Итоговой формой реализации Программы является презентация анимационного фильма.

2.4. Оценка качества освоения программы

Оценка качества освоения программы осуществляется по результатам освоения обучающимися модулей образовательной программы.

Положительный результат освоения всех модулей свидетельствует о достижении детьми запланированных образовательных результатов.

Контроль и оценка результатов освоения отдельных навыков осуществляется педагогом в процессе проведения практических занятий.

2.5. Методические материалы

Особенности организации образовательного процесса – очное.

Методы обучения: словесный, наглядный практический; объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, частично-поисковый, исследовательский проблемный; игровой.

Методы воспитания: убеждение, поощрение, упражнение, стимулирование, мотивация.

Формы организации образовательного процесса: групповая по 7-12 человек.

Формы организации образовательной деятельности: беседа, игра, теоретическое занятие, практическое занятие, презентация.

Педагогические технологии - технология индивидуализации обучения, технология группового обучения, технология программированного обучения, технология развивающего обучения, технология проблемного обучения, технология исследовательской деятельности, технология проектной деятельности, технология игровой деятельности, технология развития критического мышления, здоровьесберегающая технология.

Аннотация к программе

Дополнительная общеразвивающая программа «Мультстудия» технической направленности стартового уровня направлена на развитие познавательной активности, исследовательских, прикладных, конструкторских способностей обучающихся, самостоятельности, любознательности детей 7-10 лет и выявление одаренных детей с наклонностями в области технического творчества.

Посещая «Мультстудию» дети получают представления о том, что для создания мультфильмов есть свои особые выразительные средства, отличные от средств других видов искусства — это кадр, план, ракурс, монтаж, звук, цвет, движение и т.д. Обучающиеся приобретают опыт работы с информационными объектами, с помощью которых осуществляется фотосъемка и проводится монтаж отснятого материала с использованием возможностей специальных компьютерных инструментов.

Объем и срок освоения программы – 420 часов (140 часов - первый год обучения, 140 часов – второй год обучения, 3 год обучения – 140 часов), 2 раза в неделю по 2 часа, всего 4 часа в неделю. Программа допускает возможность педагога определить новый порядок изучения материала, изменить количество часов внутри разделов, внести изменения в содержание изучаемой темы, основываясь на индивидуальных особенностях, базовых знаниях и желаниях обучающихся.

Срок реализации программы - 3 года; 1 год обучения - 35 недель, 2 год обучения – 35 недель, 3 год обучения – 35 недель.

Режим занятия – два раза в неделю по 2 занятия по 40 минут с десятиминутным перерывом, в соответствии с возрастом.

Формы обучения – очная.

Адресат программы – дети 7-10 лет.

Сведения об авторе программы

Программу «Мультстудия» составил и реализует педагог дополнительного образования - Моисеева Екатерина Николаевна.

Образование – высшее

Стаж педагогической работы – 15 лет.

Список литературы

Программа дополнительного образования «Мультстудия» технической направленности составлена на основании нормативно-правовых документов:

1. Федеральный закон от 29 декабря 2012 года №273 – ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»
2. Распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015 года № 996 – р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»
3. Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 г №678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года»
4. Приказ Министерства образования и науки РФ от 23.08.2017 №816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»
5. Приказ Министерства просвещения РФ от 09.11.2018 года № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»
6. Национальный проект «Образование» (паспорт утвержден президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и национальным проектам (протокол от 24 декабря 2018 г. № 16).
7. Паспорт федерального проекта "Успех каждого ребенка" (утвержден на заседании проектного комитета по национальному проекту "Образование" 07 декабря 2018 г., протокол № 3);
8. Государственная программа РФ «Развитие образования», утвержденная постановлением Правительства РФ от 26 декабря 2017 года N 1642.
9. Приказ Министерства образования и молодежной политики Свердловской области от 30.03.2018 г. № 162-Д «Об утверждении Концепции развития образования на территории Свердловской области на период до 2035 года».
10. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации № 09-3242 от 18.11.2015 г.).
11. Целевая модель развития региональных систем дополнительного образования детей (Утверждена Приказом Министерства просвещения РФ от 03.09.2019 № 467)
12. Письмо Министерства просвещения РФ от 19.03.2020 № ГД – 39/04 «О направлении методических рекомендаций по реализации образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования и дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий».
13. Письмо Министерства Просвещения РФ от 07.05.2020 № ВБ-976/04 «О реализации курсов внеурочной деятельности, программ воспитания и

социализации, дополнительных общеразвивающих программ с использованием дистанционных образовательных технологий».

14. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 года № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4 3648 – 20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи».
15. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 05.05.2018 № 298 "Об утверждении профессионального стандарта "Педагог дополнительного образования детей и взрослых"
16. Постановление Правительства Свердловской области от 07.12.2017 года № 900 – ПП «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Свердловской области до 2025 года».
17. Устав МКУДО «Дворец творчества».

Список литературы для педагога

1. Амонашвили Ш.А. Здравствуйте, дети! – М.: Просвещение, 1983
2. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Анофриков. – Новосибирск, 2008;
3. Гейн А.Г. Информационная культура. – Екатеринбург, Центр «Учебная книга», 2003;
4. Горичева В.С. Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. – Ярославль, 2004;
5. ДжанниРодари. Грамматика фантазии, (перевод с итальянского Ю.А.Добровольской). - М.: "Прогресс", 1978
6. Иткин В.В. Карманная книга мультжюриста. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / В. Иткин. – Новосибирск, 2006;
7. Иткин В. В. Как сделать мультфильм интересным / <http://www.drawmanga>;
8. Иткин В.В.«Жизнь за кадром», (методическое пособие), Новосибирск, 2008;
9. Иванов-Вано. Рисованный фильм// <http://risfilm.narod>;
10. Красный, Ю.Е.«Азбука чувств». - Киев, «Освіта», 1993
11. Е. Г. Макарова. Движение образует форму. – М.: Самокат, 2012
12. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск»/Велинский Д.В. – Новосибирск, 2004 г;
13. <http://www.lbz.ru/> – сайт издательства Лаборатория Базовых Знаний;
14. <http://www.college.ru/> – Открытый колледж;
15. <http://www.klyaksa.net.ru> – сайт учителей информатики;
16. <http://www.rusedu.info> – архив учебных программ;
17. <http://www.multikov.net/>

Видеоматериалы (отечественные мультфильмы):

- Хитрук Ф. – «Топтыжка», «Винни-Пух», «Каникулы Бонифация»;

- Норштейн Ю. – «Лиса и Заяц», «Цапля и журавль», «Ежик в тумане», «Сказка сказок»;
- Татарский А. и студия «Пилот» - «Следствие ведут колобки»;
- Назаров Э. – «Жил был Пес»;
- Алдашин М. – «Рождество», «Букашки»;
- Иванов-Вано И.– «Сказка о мертвой царевне и семи богатырях», «Сказка о царе Салтане», Мойдодыр";
- Снежко-Блоцкой А. – «Сказка о золотом петушке», «Кот, который гулял сам по себе»;
- Котеночкин С. – «Ну, погоди!»

Список литературы для детей и родителей

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. Иванов-Вано. Рисованный фильм// <http://risfilm.narod>
4. Иткин, В. Как сделать мультфильм интересным / <http://www.drawmanga>; 5. Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 80 птиц. – Минск, 2000;
6. Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 50 кошек. – Минск, 2000;
7. Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 50 лошадей. – Минск, 2000;
8. Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 50 собак. – Минск, 2000;
9. Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 50 сказочных персонажей. – Минск, 2000
10. <http://www.lbz.ru/> – сайт издательства Лаборатория Базовых Знаний;
11. <http://www.college.ru/> – Открытый колледж;

"Определение результатов обучения по дополнительной общеобразовательной программе»

Показатели (оцениваемые параметры)	Критерии	Степень выраженности оцениваемого качества	Баллы
1. Теоретическая подготовка ребенка			
1.1. Теоретические знания (по основным разделам программы)	Соответствие теоретических знаний ребенка программным требованиям	<i>Минимальный уровень</i> (ребенок овладел менее чем 1/2 объема знаний, предусмотренных программой); <i>Средний уровень</i> (объем усвоенных знаний составляет более 1/2) <i>Максимальный уровень</i> (ребенок освоил практически весь объем знаний, предусмотренных программой за конкретный период)	1 3 5
1.2. Владение специальной терминологией	Осмысленность и правильность использования специальной терминологией	<i>Минимальный уровень</i> (ребенок, как правило, избегает употреблять специальные термины); <i>Средний уровень</i> (ребенок сочетает специальную терминологию с бытовой) <i>Максимальный уровень</i> (специальные термины употребляет осознанно в полном соответствии с их содержанием)	1 3 5
Вывод:	Уровень теоретической	Низкий	До 2

	<i>подготовки</i>	<i>Средний Высокий</i>	<i>3-6 7-10</i>
2. Практическая подготовка ребенка.			
2.1. Практические умения и навыки, предусмотренные программой (по основным разделам учебно-тематического плана программы)	Соответствие практических умений и навыков программным требованиям	<i>Минимальный уровень</i> (ребенок овладел менее чем 1/2, предусмотренных умений и навыков);	2
		<i>Средний уровень</i> (объем усвоенных умений и навыков составляет более 1/2)	3
		<i>Максимальный уровень</i> (ребенок овладел практически всеми умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период)	7
2.2. Владение специальным оборудованием и оснащением	Отсутствие затруднений в использовании специального оборудования и оснащения	<i>Минимальный уровень</i> (ребенок испытывает серьезные затруднения при работе с оборудованием);	2
		<i>Средний уровень</i> (работает с оборудованием с помощью педагога)	3
		<i>Максимальный уровень</i> (работает с оборудованием самостоятельно, не испытывает особых трудностей)	7
2.3. Творческие навыки	Креативность в выполнении практических заданий	<i>Начальный (элементарный уровень развития креативности</i> (ребенок в состоянии выполнить лишь простейшие задания педагога);	2
		<i>Репродуктивный уровень</i> (выполняет в основном задания на основе образца)	3

		<i>Творческий уровень</i> (выполняет практические задания с элементами творчества)	7
Вывод:	Уровень практической подготовки	Низкий Средний Высокий	До 6 7-14 15-21
3. Общеучебные умения и навыки ребенка			
3.1. Учебно-интеллектуальные умения: 3.1.1. Умение подбирать и анализировать специальную литературу	Самостоятельность в подборе и анализе литературы	<i>Минимальный уровень</i> (ребенок испытывает серьезные затруднения при работе с литературой, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога);	3
		<i>Средний уровень</i> (работает с литературой с помощью педагога или родителя)	6
		<i>Максимальный уровень</i> (работает с литературой самостоятельно, не испытывает особых трудностей)	8
3.1.2. Умение пользоваться компьютерными источниками информации	Самостоятельность в пользовании компьютерными источниками информации	Уровни - По аналогии с п. 3.1.1.	3 7 10
3.2. Учебно-коммуникативные умения: 3.2.1. Умение слушать и слышать педагога	Адекватность восприятия информации, идущей от педагога	Уровни - По аналогии с п. 3.1.1.	2 6 8

3.2.2. Умение выступать перед аудиторией	Свобода владения и подачи ребенком подготовленной информации	Уровни - По аналогии с п. 3.1.1.	3 6 9
3.2.3. Умение вести полемику, участвовать в дискуссии	Самостоятельность в построении дискуссионного выступления, логика в построении доказательств	Уровни - По аналогии с п. 3.1.1.	3 7 10
3.3. Учебно-организационные умения и навыки: 3.3.1. Умение организовать свое рабочее место	Способность самостоятельно готовить свое рабочее место к деятельности и убирать за собой	Уровни - По аналогии с п. 3.1.1.	3 6 8
3.3.2. Навыки соблюдения в процессе деятельности правил безопасности	Соответствие реальных навыков соблюдения правил безопасности программным требованиям	<i>Минимальный уровень</i> (ребенок овладел менее чем 1/2 объема навыков соблюдения ПБ, предусмотренных программой); <i>Средний уровень</i> (объем усвоенных навыков составляет более 1/2) <i>Максимальный уровень</i> (ребенок овладел практически весь объем навыков, предусмотренных программой за конкретный период)	3 6 8
3.3.3. Умение аккуратно	Аккуратность и	Удовлетворительно	3

выполнять работу	ответственность в работе	Хорошо Отлично	6 8
Вывод:	Уровень общеучебных умений и навыков	Низкий Средний Высокий	До 24 25-50 51-69
Заключение	Результат обучения ребенка по дополнительной образовательной программе	Низкий Средний Высокий	До 46 47-89 90-100