

**ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
ЦЕНТР ДЕТСКОГО (ЮНОШЕСКОГО) ТЕХНИЧЕСКОГО ТВОРЧЕСТВА  
«СТАРТ+»  
НЕВСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА**

ПРИНЯТО  
Решением Педагогического совета  
ГБУ ДО ЦД (Ю)ТТ «Старт+»  
Невского района Санкт-Петербурга  
Протокол от 31.08.2021. № 1

УТВЕРЖДЕНО  
Приказом от 31.08.2021. № 128-02  
Директор ГБУ ДО ЦД (Ю) ТТ «Старт+»  
Невского района Санкт-Петербурга  
Подобаева О.Г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
«МАЛЫШ-МУЛЬТИПЛИКАТОР»**

Возраст учащихся: 5-7 лет  
Срок реализации: 1 год

Разработчик: Якимчук Надежда Авраамовна,  
педагог дополнительного образования

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

### Направленность Программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Малыш-мультипликатор» (далее – Программа) является программой **технической направленности**, уровень освоения – **общекультурный**.

Она ориентирована на раскрытие творческого потенциала детей, формирование способности и потребности к творческому самовыражению, на развитие интереса к техническому творчеству, на освоение детьми навыков работы с различными материалами, инструментами и приспособлениями ручного труда. Все это позволяет осуществить такой вид деятельности как мультипликация. Программа имеет практическую направленность при достижении предметных, метапредметных и личностных образовательных результатов, предполагает игровые и творческие формы организации занятий, что позволяет учащимся получить необходимые знания и умения, а также создать предпосылки для формирования компетенций непосредственно в практической творческой деятельности.

### Актуальность

Формирование интереса к техническому творчеству и обеспечение начального опыта в этом направлении выступает одной из актуальных задач российского дополнительного образования. Данная программа осуществляет эту задачу через практическое знакомство с мультипликацией. Наряду с этим реализация Программы обеспечивает важные задачи развития и социализации детей дошкольного возраста. Они приобретают опыт общения и сотрудничества, проявляют свои творческие способности. Занятия по Программе способствуют развитию мелкой моторики рук, что, в свою очередь, влияет на интеллектуальное и речевое развитие ребёнка, а также способствуют развитию творческого потенциала.

### Отличительные особенности Программы

Отличительная особенность Программы состоит в интеграции нескольких сфер деятельности: технической, художественной, социальной.

Художественный аспект содержания программы предполагает такую деятельность, как задумка идеи, сюжета, написание сценария, самостоятельное создание визуального образа персонажа, фона, создание диалогов, закадрового текста, работу над выразительным артистичным озвучиванием и другую разнообразную деятельность.

Технический аспект предполагает знакомство с анимационным и цифровым оборудованием и программным обеспечением, проектный алгоритм создания анимации, поккадровый анализ сценарного сюжета, пошаговую фотосъемку, знакомство с видеомонтажом, работу со звуком, конструкторскую деятельность (моделирование и изготовление различных видов изделий из бумаги и другого материала) и т.д.

Социальная сфера деятельности прежде всего предполагает работу в команде, индивидуальную ответственность деятельности в коллективе, познание своего собственного потенциала учащегося.

Таким образом, учебное содержание Программы представляет собой синтез различных видов деятельности (проектной, исследовательской, конструкторской, изобразительной, литературной, визуальной, музыкальной...), сочетание которых взаимно усиливает их обучающие и воспитательные эффекты. При этом общий контекст творческого самовыражения маленьких мультипликаторов обеспечивает благоприятные

условия для поддержания их мотивации к занятиям и достижение личностно-значимых результатов.

### **Адресат Программы**

Программа адресована детям в возрасте 5-7 лет, проявляющим интерес к мультипликации и желающим заниматься техническим творчеством.

### **Объём и срок реализации Программы**

Для реализации Программы запланировано 72 часа.

Срок реализации Программы 1 год.

### **Режим занятий**

Занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 академических часа.

Продолжительность академического часа: 25 минут-30 минут для детей 5-7 лет.

### **Цель Программы**

Приобретение учащимися знаний и навыков в окружающем мире через формирование их творческих способностей и стимулирование интереса к творчески-конструкторской, проектной деятельности, применяя перекладную технологию мультипликации.

### **Задачи Программы**

#### ***Обучающие:***

- сформировать базовые навыки использования различных технических приемов при работе с материалом (бумага, пластилин и т.д.);
- сформировать базовые навыки в анимационной деятельности с применением перекладной технологии мультипликации;
- выработать практические навыки работы с инструментами, анимационным и цифровым оборудованием;
- научить понимать и следовать устным инструкциям;
- научить работать со схемами и образцами;

#### ***Развивающие:***

- развивать память, внимание, образное мышление, восприятие;
- развивать мелкую моторику рук;
- развивать образное и пространственное мышление;
- развитие воображения и творческой инициативы (через игровую деятельность);

#### ***Воспитательные:***

- формировать уважение к чужому мнению,
- формировать умение работать в группе;
- воспитывать навык доводить дело до конца;
- развивать уверенность в себе, коммуникабельность, взаимопомощь;
- научить организовывать свое рабочее место;
- сформировать навык самостоятельного контроля качества своей деятельности.

### **Условия реализации Программы**

#### **Условия набора и формирования групп**

Программа предназначена для работы с детьми в системе дополнительного образования детей. Группы обучения комплектуются в количестве не менее 15 человек. На обучение по Программе принимаются дети 5-7 лет на добровольной основе, не имеющие медицинских противопоказаний.

### **Особенности организации образовательного процесса**

Программа «Малыш-мультипликатор» – это обогащение детей дошкольного возраста первоначальными общетехническими знаниями и умениями, развитие их творческих способностей в области мультипликации и способности и потребности в творческом выражении в целом. Поэтому наряду с тематическими теоретико-практическими занятиями Программа предполагает проектные циклы работы над детскими мульт-проектами, когда в течение одного занятия могут быть затронуты несколько различных тем из учебного плана, как это характерно для программ проектного характера или технической и художественной направленности.

Теоретические сведения даются в форме бесед, игр, театрализаций, мультимедийных занятий, с просмотром иллюстративного материала и мультипликационных фильмов.

### **Формы проведения занятий**

- игровые формы,
- практическая работа,
- теоретическое обсуждение,
- подготовка индивидуальных и коллективных творческих работ к выставке, фестивалю,
- участие в массовом мероприятии.

### **Формы организации деятельности учащихся на занятии**

- Коллективная - основа образовательной деятельности в начале учебного года;
- Индивидуальная - организуется с учащимися на мультстанке для отработки отдельных навыков анимации;
- Групповая - проектная деятельность, исследования, рисование, сочинительство и т.п. деятельности;

Дети могут распределяться по подгруппам, командам, парам в зависимости от уровня подготовки, способностей, характера заданий.

### **Материально-техническое обеспечение**

#### **Оборудование:**

- ученические столы для творческой предпроектной деятельности, соответствующие возрасту детей,
- учительский стол,
- специальный мультстанок,
- осветительные приборы,
- захватывающее устройство (фотокамера, вебкамера),
- компьютер,
- видеопроектор,
- экран.
- фильтр электрический,

#### **Расходные материалы:**

- бумага (белая и цветная);
- картон;
- клей;
- карандаши простые,
- карандаши цветные восковые,
- фломастеры,
- ножницы большие и детские,
- двухсторонний скотч или клеящий ластик для моделирования персонажей мультфильма (кукол- марионеток), деталей фонов, «подменок»,
- ватман для фонов,
- кисточки разной ширины,
- рамки для оформления выставок, стендов, кабинета,
- фотобумага принтерная для печати персонажей мультфильма, оформления кабинета, стендов, выставок, конференций...

## **Кадровое обеспечение Программы**

Для реализации Программы необходим педагог дополнительного образования, имеющий высшее педагогическое образование и образование и опыт работы, соответствующий профилю объединения (перекладная технология мультипликации), имеющий основы дистанционного обучения и компетенции STREAM – учителя.

## **Планируемые результаты**

### **Личностные**

- сформирован интерес к анимационной деятельности и созидательному техническому творчеству в целом;
- заложены предпосылки для формирования целеустремленности, ответственности;
- заложены основания для формирования чувства гражданственности и патриотизма, принятия моральных ценностей (через создание мультфильмов о природе, семье, родине).

### **Метапредметные**

- сформированы предпосылки овладения базовыми навыками работы с компьютерными технологиями;
- сформированы навыки понимания инструкций педагога;
- получен опыт работы в команде, коллективе;
- заложены предпосылки навыков работы с текстом (понимание идеи, смысла, драматургия сказки, понятие диалога);
- сформированы навыки организации рабочего места и безопасной работы;
- заложены предпосылки для формирования аккуратности в работе, стремления выполнить работу до конца (предпосылки регулятивных компетенций).

### **Предметные**

- приобретены базовые знания и навыки в анимационной деятельности с применением технологии перекладной мультипликации;
  - сформированы базовые знания по алгоритму предъёмочной работы по созданию анимации.
- сформированы базовые навыки воплощения художественного образа через ручное творчество;
- получены навыки по основам дикции, выразительности речи, артистичности.

### Учебный план

N п/п	Разделы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	теория	практика	
1	Вводное занятие	2	1	1	Входной/ фронтальная/ педагогическое наблюдение
2	Основы конструирования	10	2	8	
3	Кукла-марионетка	10	1,5	8,5	
4	Создание сценария мультфильма	9	2	7	Промежуточный/ фронтальная//дидактическая игра- задание
5	Создание раскадровки	5	1	4	
6	Создание фона	4	1	3	
7	Анимационный процесс	28	4,5	23,5	Итоговый/фронтальная/ /защита проекта
8	Творческая мастерская	3	-	3	
9	Итоговое занятие	1	-	1	
<b>Итого:</b>		<b>72</b>	<b>13</b>	<b>59</b>	

ПРИНЯТО  
Решением Педагогического совета  
ГБУ ДО ЦД (Ю)ТТ «Старт+»  
Невского района Санкт-Петербурга  
Протокол от 31.08.2021. № \_\_\_\_\_

УТВЕРЖДЕНО  
Приказом от 31.08.2021. № \_\_\_\_\_  
Директор ГБУ ДО ЦД (Ю) ТТ «Старт+»  
Невского района Санкт-Петербурга  
\_\_\_\_\_ Подобаева О.Г.

**КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК**  
**на 2021-2022 учебный год**  
Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
**«МАЛЫШ-МУЛЬТИПЛИКАТОР»**

Год обучения № группы	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год, группа № 1	01.09.2021	31.08.2022	36	72	72	1 раз в неделю по 2 часа
1 год, группа № 2	01.09.2021	31.08.2022	36	72	72	1 раз в неделю по 2 часа

**ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
ЦЕНТР ДЕТСКОГО (ЮНОШЕСКОГО) ТЕХНИЧЕСКОГО ТВОРЧЕСТВА  
«СТАРТ+» НЕВСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА**

**ПРИНЯТО**

Решением Педагогического совета  
ГБУ ДО ЦД (Ю)ТТ «Старт+»  
Невского района Санкт-Петербурга  
Протокол от 31.08.2021. № \_\_\_\_\_

**УТВЕРЖДЕНО**

Приказом от 31.08.2021. № \_\_\_\_\_  
Директор ГБУ ДО ЦД (Ю) ТТ «Старт+»  
Невского района Санкт-Петербурга  
\_\_\_\_\_ Подобаева О.Г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
к дополнительной общеобразовательной  
общеразвивающей программе  
«МАЛЫШ-МУЛЬТИПЛИКАТОР»**

группа № 1  
возраст учащихся 5-7

Разработчик: Якимчук Надежда Авраамовна,  
педагог дополнительного образования



## Особенности организации образовательного процесса

Направленность программы: **техническая**, уровень освоения программы: **общекультурный**.

Порядок подачи материала программы учащимся может изменяться в зависимости от их индивидуальных особенностей.

Выбор формы проведения занятия зависит от сложности преподносимого материала, возраста и уровня подготовки учащихся.

Проводятся занятия как в формах, имеющих широкое распространение:

- беседы;
- практическое занятие;
- обучающие игры;

так и в более специальных формах:

- просмотр презентаций;
- показы мультфильмов;
- ролевые игры.

### Задачи программы:

#### Обучающие:

- сформировать базовые навыки использования различных технических приемов при работе с картоном, ножницами;
- закрепить навыки в анимационной деятельности с применением технологии перекладной мультипликации;
- сформировать основы знания предсъёмочной работы по созданию мультипликации;
- научить создавать эскизы различных объектов;
- научить создавать фон и персонажей мультфильмов.

#### Развивающие:

- активизировать интерес к решению технических задач;
- способствовать развитию эмоционально-волевой сферы (посредством театрализации и ролевым играм);
- развитие устной и создание предпосылок для развития письменной (озвучивание и создание текстов озвучивания).

#### Воспитательные:

- содействовать воспитанию толерантности, чувства команды;
- научить отзывчивости;
- содействовать воспитанию ответственности за свою работу;
- научить аккуратности;
- закрепить навык самоконтроля во время работы.

### Содержание программы

#### 1. Вводное занятие

*Теория:* Знакомство. Техника безопасности. Беседа о программе «Малыш-мультипликатор».

*Практика:* Знакомство с детьми в игровой форме. Правила поведения и техники безопасности в учебном помещении. Презентация программы «Малыш-мультипликатор».

## **2. Основы конструирования**

*Теория:* Знакомство с инструментами и материалами для конструирования. Беседа о видах конструирования из бумаги, из картона.

*Практика:* Черчение по шаблонам. Изготовление из бумаги и картона конструкций по заданию. Изготовление конструкций, придуманных детьми. Создание конструкций из бумаги, картона, прикладного материала по заданию. Создание конструкций из бумаги, картона, прикладного материала, придуманных детьми.

## **3. Кукла-марионетка**

*Теория:* Понятие видов кукол-марионеток. Способы создания плоских кукол-марионеток. Составление композиции мультфильма.

*Практика:* Создание плоских кукол-марионеток по трафарету, по заданию, к известной сказке, к детскому сочинению. Выбор шаблонов плоских кукол-марионеток. Раскрашивание, вырезание их из цветной бумаги, картона, изготовление. Составление композиции сцены мультфильма.

## **4. Создание сценария мультфильма.**

*Теория:* Методы создания коллективного литературного сочинения. Литературная композиция, схема создания сказки. Понятие создания сценария мультфильма. Понятие театрализации.

*Практика:* Создание коллективного рассказа, сказки. Создание сценария мультфильма. Практическая театрализация.

## **5. Создание раскадровки.**

*Теория:* Основное понятие и виды раскадровок. Создание общей раскадровки мультфильма.

*Практика:* Создание коллективного эскиза раскадровки сцены. Рисование раскадровки известного мультфильма. Создание эскиза раскадровки индивидуально.

## **6. Создание фона**

*Теория:* Понятие фона. Способы моделирования деталей фона.

*Практика:* Создание эскиза фона по детскому рассказу с учетом раскадровки. Создание фона. Создание эскиза деталей фона. Моделирование деталей фона по эскизу с использованием нетрадиционных техник бумажной пластики. Создание ветра, дыма.

## **7. Анимационный процесс**

*Теория:* Знакомство с цифровым оборудованием для съемки. Знакомство с анимационным оборудованием. Техника электробезопасности. Техника безопасности с анимационным оборудованием. Знакомство со звуковым оборудованием. Звукозапись чистовая. Подготовка к аттестационному занятию

*Практика:* Практическая работа с оборудованием для съемки. Театрализованная игра. Предварительная театрализация сцены. Доработка моделей – персонажей мультфильма по сценам. Доработка деталей (подменки) по сценам. Анимация по сценам. Создание детского мультфильма по сценарию, раскадровке, с использованием смоделированных персонажей. Репетиция роли. Запись голосов детей. Аттестационное занятие.

## **8. Творческая мастерская**

*Практика:* Выставка персонажей. Презентация мультфильма детьми. Премьера мультфильма.

## **9. Итоговое занятие**

*Практика:* Подведение итогов. Награждение отличившихся детей.

## Планируемые результаты

### Предметные

- сформированность базовых навыков использования различных технических приемов при работе с бумагой и инструментами;
- сформированность базовых навыков в анимационной деятельности с применением технологии перекладной мультипликации;
- освоение основ предсъёмочной работы по созданию мультипликации;
- освоено умение создавать эскизы различных объектов и персонажей;
- получены навыки по основам дикции, выразительности речи.

### Личностные

- сформирован интерес к анимационной деятельности и созидательному техническому творчеству в целом;
- сформировано уважения к чужому мнению,
- заложены предпосылки для формирования целеустремленности, ответственности;
- заложены основания для формирования чувства гражданственности и патриотизма, принятия моральных ценностей (через создание мультфильмов о природе, семье, родине).

### Метапредметные

- сформированы предпосылки овладения базовыми навыками владения компьютерными технологиями;
- сформированы навыки понимания инструкций педагога;
- получен опыт работы в группе;
- заложены предпосылки навыков работы с текстом (понимание смысла, составление, диалог);
- сформированы навыки организации рабочего места и безопасной работы;
- заложены предпосылки для формирования аккуратности в работе, наблюдается стремление выполнить работу до конца (предпосылки регулятивных компетенций).

ПРИНЯТО

Решением Педагогического совета  
ГБУ ДО ЦД (Ю)ТТ Старт+»  
Невского района Санкт-Петербурга  
Протокол от 31.08.2021. № \_\_\_\_\_

УТВЕРЖДЕНО

Приказом от 31.08.2021. № \_\_\_\_\_  
Директор ГБУ ДО ЦД (Ю) ТТ «Старт+»  
Невского района Санкт-Петербурга  
\_\_\_\_\_ Подобаева О.Г.

**Календарно-тематический план  
рабочей программы «МАЛЫШ\_МУЛЬТИПЛИКАТОР»  
группа № 1, количество часов 72  
педагога дополнительного образования Якимчук Надежды Авраамовны  
на 2021-2022уч.год**

№ занятия	Планируемая дата (дд.мм.гг.)	Фактическая дата	Раздел	Тема	Количество часов			Формы/ Способы контроля
					Всего	Теория	Практика	
1.			<b>Вводное занятие</b>	Знакомство. Техника безопасности.	1	0,5	0,5	Входной/ фронтальная/ педагогическое наблюдение
2.				Беседа о программе «Малыш-мультипликатор».	1	0,5	0,5	
3.			<b>Основы конструирования</b>	Знакомство с инструментами и материалами для конструирования	1	0,5	0,5	
4.				Беседа о видах конструирования из бумаги.	1	0,5	0,5	
5.				Создание конструкций из бумаги по заданию.	1	-	1	
6.				Создание конструкций из бумаги, придуманных детьми.	1	-	1	
7.				Беседа о видах конструирования из картона.	1	0,5	0,5	
8.				Создание конструкций из картона по заданию.	1	-	1	

9.				Создание конструкций из картона, придуманных детьми.	1	-	1	
10.				Беседа о видах конструирования из прикладного материала.	1	0,5	0,5	
11.				Создание конструкций из прикладного материала по заданию.	1	-	1	
12.				Создание конструкций, придуманных детьми, из прикладного материала,.	1	-	1	
13.			<b>Кукла-марионетка</b>	Понятие видов кукол-марионеток	1	0,5	0,5	
14.				Понятие плоских кукол- марионеток	1	0,5	0,5	
15.				Способы изготовления плоских кукол-марионеток	1	0,5	0,5	
16.				Создание плоских кукол-марионеток по трафарету	1	-	1	
17.				Создание плоских кукол-марионеток по заданию	1	-	1	
18.				Создание эскиза плоских кукол-марионеток к известной сказке	1	-	1	
19.				Создание плоских кукол-марионеток к известной сказке	1	-	1	
20.				Создание эскиза плоских кукол-марионеток к детскому сочинению	1	-	1	
21.				Создание плоских кукол-марионеток, придуманных детьми.	1	-	1	
22.				Составление композиции сцены мультфильма.	1	-	1	
23.				<b>Создание сценария мультфильма</b>	Методы создания коллективного литературного сочинения.	1	0,5	0,5
24.			Литературная композиция, схема создания сказки.		1	0,5	0,5	
25.			Понятие создания сценария мультфильма.		1	0,5	0,5	
26.			Понятие театрализации.		1	0,5	0,5	

27.				Создание коллективного рассказа	1	-	1	
28.				Создание сценария	1	-	1	
29.				Театрализация известной сказки	1	-	1	
30.				Театрализация стихотворения	1	-	1	
31.				Театрализация детского сочинения, открытое занятие	1	-	1	Промежуточный/ фронтальная/ /дидактическая игра-задание
32.			<b>Создание раскадровки</b>	Основное понятие и виды раскадровок.	1	0,5	0,5	
33.				Создание коллективного эскиза раскадровки сцены.	1	0,5	0,5	
34.				Создание коллективной раскадровки известного мультфильма.	1	-	1	
35.				Создание эскиза раскадровки индивидуально.	1	-	1	
36.				Создание коллективной раскадровки детского сочинения (эпизоды 1,2,3 и тд)	1	-	1	
37.			<b>Создание фона</b>	Понятие фона. Создание эскизов фона	1	0,5	0,5	
38.				Создание фона.	1	-	1	
39.				Создание эскизов деталей фона..	1	-	1	
40.				Способы моделирования деталей фона. Создания деталей фона.	1	0,5	0,5	
41.			<b>Анимационный процесс</b>	Знакомство с цифровым оборудованием для съемки.	1	-	1	
42.				Знакомство с анимационным оборудованием. ТБ с анимационным оборудованием.	1	-	1	
43.				Создание деталей названия мультфильма	1	-	1	
44.				Анимация названия мультфильма	1	0,5	0,5	
45.				Анимация названия мультфильма	1	-	1	
46.				Доработка моделей – персонажей мультфильма вступительной сцены.	1	-	1	
47.				Анимация вступительной сцены	1	0,5	0,5	

48.			Анимация вступительной сцены	1	-	1	
49.			Доработка моделей – персонажей мультфильма основной сцены 1 эпизода	1	-	1	
50.			Анимация основной сцены 1 эпизода	1	0,5	0,5	
51.			Анимация основной сцены 1 эпизода	1	-	1	
52.			Доработка моделей – персонажей мультфильма основной сцены 2 эпизода	1	-	1	
53.			Анимация основной сцены 2 эпизода	1	0,5	0,5	
54.			Анимация основной сцены 2 эпизода	1	-	1	
55.			Доработка моделей – персонажей мультфильма основной сцены 3 эпизода	1	-	1	
56.			Анимация основной сцены 3 эпизода	1	0,5	0,5	
57.			Анимация основной сцены 3 эпизода	1	-	1	
58.			Доработка моделей – персонажей мультфильма заключительной сцены	1	-	1	
59.			Анимация заключительной сцены	1	0,5	0,5	
60.			Анимация заключительной сцены	1	-	1	
61.			Создание деталей титров мультфильма	1	-	1	
62.			Анимация титров мультфильма	1	0,5	0,5	
63.			Анимация титров мультфильма	1	-	1	
64.			Подготовка к аттестационному занятию	1	0,5	0,5	
65.			Аттестационное занятие	1	-	1	Итоговый/ фронтальная / / защита проекта
66.			Знакомство со звуковым оборудованием.	1	0,5	0,5	
67.			Репетиция роли.	1	-	1	
68.			Звукозапись чистовая. Запись голосов детей	1	-	1	
69.			<b>Творческая мастерская</b> Выставка персонажей.	1	-	1	
70.			Презентация мультфильма.	1	-	1	
71.			Премьера мультфильма.	1	-	1	
72.			<b>Итоговое занятие</b> Подведение итогов. Награждение отличившихся детей.	1	-	1	

	<b>Итого</b>	<b>72</b>	<b>13</b>	<b>59</b>	
--	--------------	-----------	-----------	-----------	--



**Лист корректировки рабочей программы**

<b>№ п/п</b>	<b>Дата внесения изменений</b>	<b>Содержание внесенных изменений</b>	<b>Обоснование внесения корректировки</b>	<b>Результат внесенных изменений</b>
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				
9.				
10.				
11.				
12.				
13.				
14.				
15.				

## ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

**Вид контроля:** входной, промежуточный, итоговый.

**Сроки контроля** проводятся согласно календарно-тематическому плану.

**Форма контроля:** фронтальная

**Способы контроля:**

- наблюдение;
- беседа;
- игра
- презентация и защита детских мульт-проектов.

### Организация контроля освоения Программы

Вид контроля	Формы/Способы контроля	Срок контроля
Входной	Фронтальная/ Педагогическое наблюдение	Сентябрь 2021
Промежуточный	Фронтальная//дидактическая игра-задание	Декабрь 2021
Итоговый	Фронтальная/ /защита проекта	Май 2022

**Формы фиксации результатов обучения:**

- карта учета творческих достижений учащихся,
- фотографии.

**Формы предъявления результатов освоения Программы учащимися**

- рисунки, созданные детьми,
- участие в мероприятиях,
- открытое и аттестационное занятия,
- мультфильм.

**Предварительный (входной) контроль** проводится в сентябре с целью выявления у учащихся первоначальных знаний и умений. Входное диагностическое задание-игра ориентировано на создание условий с «открытым» концом, чтобы дети могли продолжить его, пока не исчерпают свой интерес. Таким образом, мотивация определяет активность детей и результативность выполняемого диагностического задания.

По всем заданиям определены и описаны три уровня его выполнения: низкий, средний, высокий. Уровни определяются в зависимости от степени самостоятельности выполнения ребенком диагностического задания. За единицу измерения взята самостоятельность, потому что самостоятельность рассматривается как интегральное качество личности ребенка, отражающее все сферы его личности.

Высокий уровень (оценивается в 3 балла) – ребенок самостоятельно выполняет задания, добивается результата.

Средний уровень (оценивается в 2 балла) – ребенок понимает инструкцию взрослого и готов выполнить задание, прибегая к помощи взрослого.

Низкий уровень (оценивается в 1 балл) – ребенок понимает смысл предлагаемого ему задания, но либо отказывается его выполнить (не проявляет интереса или не уверен в достижении результата), либо затрудняется выполнить задание, совершив несколько малорезультативных действий (теряет интерес, отказывается от выполнения), на помощь взрослого не реагирует. Анализ полученных результатов позволяет выявить особенности освоения программы группой в целом и отдельными детьми, наметить необходимые способы оказания помощи отдельным детям.

**Промежуточный контроль** – оценка уровня освоения учащимися Программы имеет целью систематизацию знаний. Для оценки степени освоения учащимися Программы используются следующие формы: игра-задание, рисунок по заданию, создание аппликации. Задания к диагностике были разработаны на основе дидактических игр Бондаренко Т.М. В процессе диагностического исследования выявлялись представления и умения ориентироваться в цветах, геометрических формах, величине, умение пользоваться ножницами, карандашами, красками, пластилином, умение отвечать на вопросы, участвовать в беседе, придумывать рассказы, работать самостоятельно и в команде.

**Итоговый контроль** проводится с целью оценки уровня и качества освоения Программы. Диагностика результативности освоения учащимися Программы происходит по окончании учебного года в форме творческой мастерской - открытое аттестационное занятие для родителей и педагогов. Процедура аттестации представляет собой защиту проектов (создание мультфильма).

## **МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ**

### **Используемые педагогические методики, методы и технологии**

#### **Методы обучения:**

- беседа;
- наглядный метод обучения;
- объяснительно-иллюстративный метод.

#### **Педагогические технологии:**

- здоровьесберегающие;
- проектные;
- игровые;
- технология постановки проблем и создание проблемных ситуаций.

#### **Дидактические материалы**

1. Методическая разработка «Рисование коротко и быстро».
2. Памятка по написанию сказки
3. Инструкция по ТБ в кабинете анимации.
4. Тематические документы
  1. Конспекты.
  2. Технологические карты.
  3. Диагностические материалы.

#### **Наглядный и вспомогательный материал**

1. Инструкции и наглядный материал для организации игр;
2. Фотографии.
3. Компьютерные презентации.
4. Куклы-марионетки.
5. Образцы рисунков.
6. Шаблоны, трафареты.
7. Электронные образовательные ресурсы.
8. Банк детских авторских мультфильмов.

### **Информационные источники, используемые при реализации Программы**

#### **Список литературы для детей**

1. Т.Н.Липатникова, «Подарки для малышей», Москва, «Просвещение»,2004г.

**Список литературы для педагогов**

1. Т.Н.Липатникова, «Подарки для малышей», Москва, «Просвещение»,2004г.
2. А.А. Мелик-Пашаев, З.Н. Новлянская, «Художник в каждом ребенке», Просвещение», Москва, 2009г.
3. А.А. Мелик-Пашаев, З.Н. Новлянская, А.А. Адаскина, Н.Ф. Чубук, «Художественная одаренность детей, ее выявление и развитие», Дубна, «Феникс+»
4. Якимчук Н.А. Размышления на тему: Разные стороны развития мульттерапии.- Б// Графикс, 2016, стр. 162.
5. Якимчук Н.А. Педагогу детской мультипликационной студии.- Б// Графикс, 2016, стр. 160.

**Интернет-источники:**

nsportal.ru

ВКонтакте

<https://vk.com/club153326769>

[http://www.youtube.com/channel/UCJ\\_pCzoESappl0-4CeJ5s5A](http://www.youtube.com/channel/UCJ_pCzoESappl0-4CeJ5s5A),

<http://infourok.ru/user/yakimchuk-nadezhda-avraamovna> (образовательные программы)

Варианты заданий для входной диагностики

Игра-задание «Проблема»

1 вариант

**Цель.** Выявить умения детей ориентироваться в новой, нестандартной для них ситуации, выбирать способы действий из усвоенных ранее, принимать решение и применять знания в тех или иных жизненных ситуациях.

**Материал.** Схематичное изображение сути проблемной ситуации.

**Содержание.** Детям предлагается ряд проблемных ситуаций: «Как можно чисто вымыть руки без мыла?», «Мяч упал в лужу – как его достать?», «Воздушный шар поднялся к потолку – как его достать?» Дети должны выбрать способы действий, принять решение, применить имеющиеся знания в новой для него ситуации.

**Оценка результатов**

Высокий балл выставляется, если ребенок не решает проблемную ситуацию, а, размышляя, задает вопросы поискового характера

- 3 балла – ребенок самостоятельно ориентируется в новой, нестандартной для него ситуации и предлагает несколько вариантов проблемы;
- 2 балла – ребенок ориентируется в новой ситуации и предлагает решение проблемы на основе имеющегося опыта;
- 1 балл – ребенок бездействует, так как не может применять имеющиеся знания, умения и опыт в данной конкретной ситуации.

Игра-задание «Проблема»

2 вариант

**Цель.** Выявить умения детей ориентироваться в новой, нестандартной для них ситуации, выбирать способы действий из усвоенных ранее, принимать решение и применять знания в тех или иных жизненных ситуациях.

**Материал.** Схематичное изображение сути проблемной ситуации.

**Содержание.** Детям предлагается ряд проблемных ситуаций: «Красная Шапочка и Дюймовочка захотели прочитать одну книгу. Как помочь им это сделать?», «Иван Царевич ищет свою принцессу, которую заколдовал злой колдун, и она стала прозрачной – как ему помочь?», «Вспомни сказку „Лиса и журавль“» Герои сказки не могли есть из определенной посуды: лиса – из кувшина, а журавль – из тарелки. Какая посуда необходима для того, чтобы им было удобно есть одновременно?» Ребенок должен выбрать способы действий и помочь героям..

**Оценка результатов**

Высокий балл выставляется, если ребенок не решает проблемную ситуацию, а, размышляя, задает вопросы поискового характера

- 3 балла – ребенок самостоятельно ориентируется в новой, нестандартной для него ситуации и предлагает несколько вариантов проблемы;
- 2 балла – ребенок ориентируется в новой ситуации и предлагает решение проблемы на основе имеющегося опыта;
- 1 балл – ребенок бездействует, так как не может применять имеющиеся знания, умения и опыт в данной конкретной ситуации.

## Игра-задание «Лото»

### 1 вариант

**Цель.** Выявить умения планировать этапы своей деятельности; понимать и принимать задание взрослого и выполнять алгоритм действий.

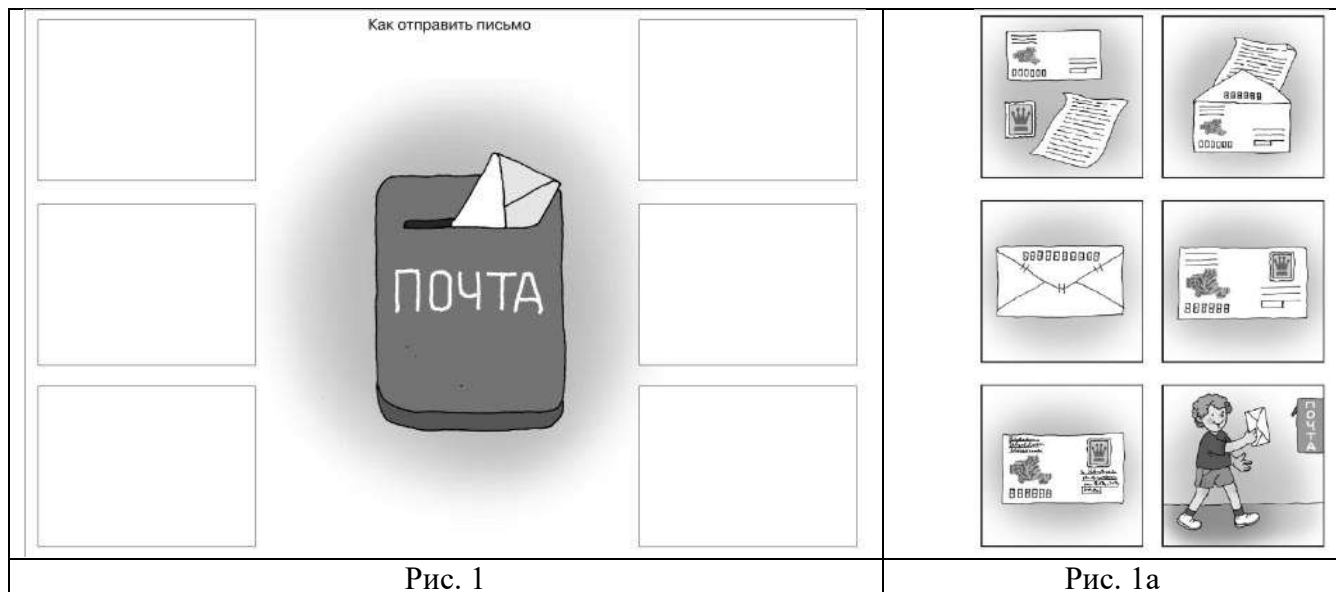
**Материал.** Большие карты лото, разделенные на 6 клеток, в центре карты расположено изображение конечного результата действия; маленькие карточки размером, на которых изображены этапы алгоритма действий.

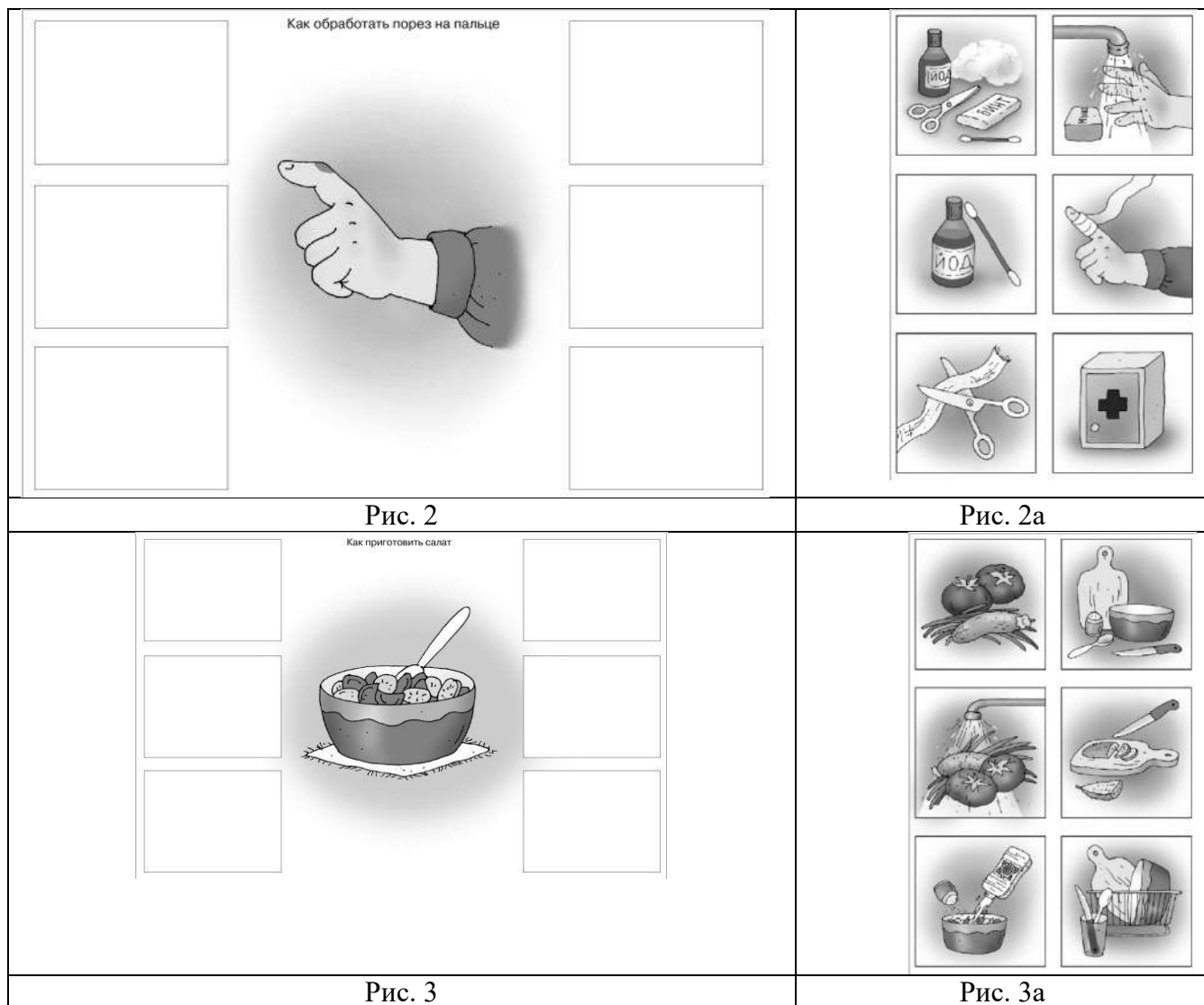
**Содержание.** Диагностическое задание включает 3 серии заданий (рис. 1, 1а, 2, 2а, 3, 3а). Каждому ребенку предлагается большая карта лото и соответствующий набор маленьких карточек. Он должен последовательно разместить карточки на большой карте лото, отразив последовательность выполнения действий; после завершения задания объяснить логику выполнения действий.

#### Оценка результатов

По результатам выполнения задания выставляются следующие баллы.

- 3 балла – ребенок понимает и принимает задание взрослого, планирует этапы своей деятельности и самостоятельно выполняет алгоритм действий;
- 2 балла – ребенок понимает и принимает задания, планирует этапы деятельности с помощью взрослого и выполняет знакомые алгоритмы действий;
- 1 балл – ребенок не понимает и не принимает задание взрослого, затрудняется планировать этапы своей деятельности и не понимает алгоритм действий.





### Игра-задание «Лото»

#### 2 вариант

**Цель.** Выявить умения планировать этапы своей деятельности; понимать и принимать задание взрослого и выполнять алгоритм действий.

**Материал.** Большие карты лото, разделенные на 6 клеток, в центре карты расположено изображение конечного результата действия; маленькие карточки размером, на которых изображены этапы алгоритма действий.




















**Содержание.** Диагностическое задание включает 2 серии заданий (рис. 4,4а,5,5а,6,6а). Каждому ребенку предлагается большая карта лото и соответствующий набор маленьких карточек. Он должен последовательно разместить карточки на большой карте лото, отразив последовательность выполнения действий; после завершения задания объяснить логику выполнения действий.






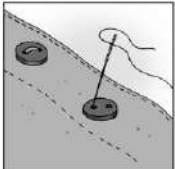





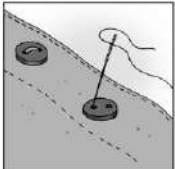





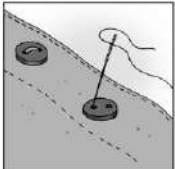

#### Оценка результатов

По результатам выполнения задания выставляются следующие баллы.

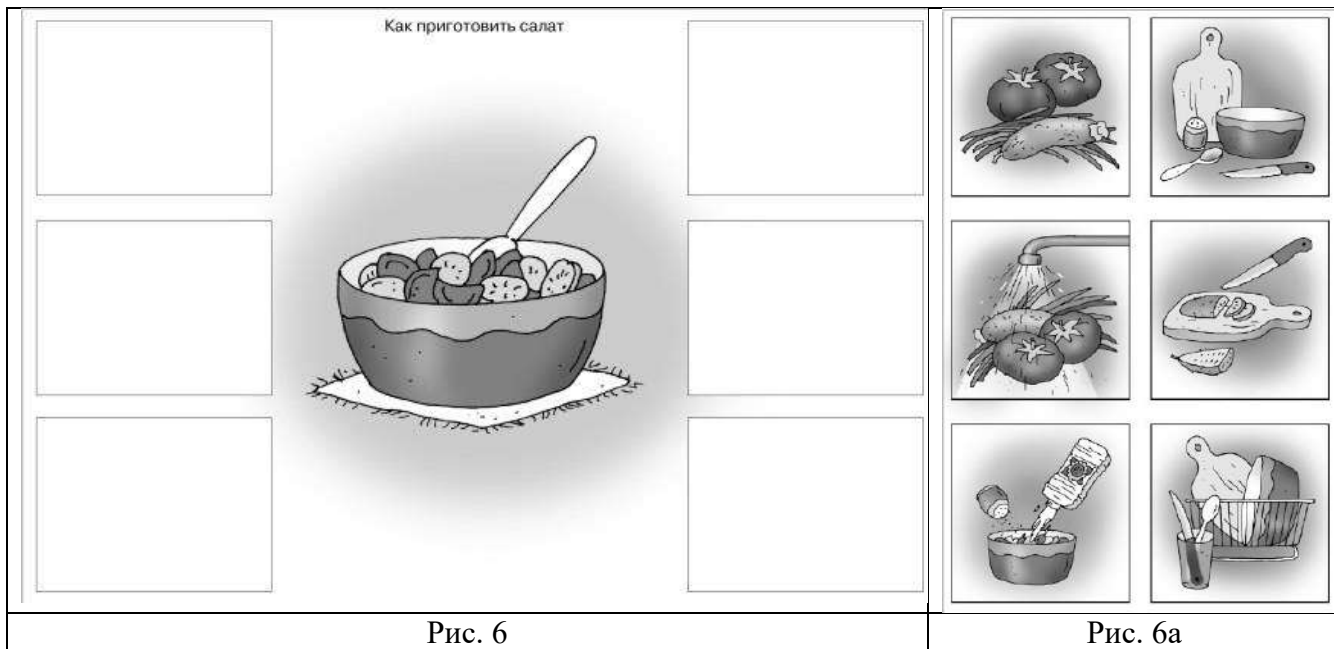
- 3 балла – ребенок понимает и принимает задание взрослого, планирует этапы своей деятельности и самостоятельно выполняет алгоритм действий;
- 2 балла – ребенок понимает и принимает задания, планирует этапы деятельности с помощью взрослого и выполняет знакомые алгоритмы действий;

- 1 балл – ребенок не понимает и не принимает задание взрослого, затрудняется планировать этапы своей деятельности и не понимает алгоритм действий.

<div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 100%;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 100%;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 100%;"></div> </div>	<p>Как посадить дерево</p> 	<table border="1"> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> </table>						
								
								
								
Рис. 4		Рис. 4а						

<div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 100%;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 100%;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 100%;"></div> </div>	<p>Как пришить пуговицу</p> 	<table border="1"> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> </table>						
								
								
								
Рис. 5		Рис. 5а						





## Варианты заданий для промежуточной диагностики

### Игра- задание «Найди цветок для бабочки»

**Цель:** Выявить умения ребенка различать цвета по принципу “такой – не такой», называть их цвет (красный, желтый, зеленый, синий) и выявить умение пользоваться ножницами, составлять композицию.

**Пособия:** Вырезать из цветного картона фигуры цветов и бабочек (красные, желтые, зеленые, синие)

**Ход игры:**

Вырезать цветы, бабочки и разложить цветы на столе в рассыпную. Предложить детям помочь бабочке найти свой цветок: “Посади бабочку на цветок такого же цвета, как она, чтобы ее не было видно”.

После выполнения задания детьми подвести итог: “Желтая бабочка села на желтый цветок.... Все бабочки спрятались. Молодцы!”

**Критерии оценок:**

3 балла – ребенок правильно соотнес по цвету бабочку и цветок, знает как работать с ножницами.

2 балла - Ребенок выполнил задание правильно, но цвет не назвал, или ребенок путает цвета, но с помощью педагога исправляет ошибку.

1 балл – Ребенок и с помощью педагога не справился с заданием.

### Игра- задание «Заштопай у матрешки сарафан»

**Цель:** Выявить умение детей соотносить большие и маленькие формы (круглые, квадратные, прямоугольные) с соответствующими отверстиями и умение соотносить форму с цветом.

**Пособия:** Картонное изображение матрешки с большими и маленькими отверстиями круглой, квадратной и прямоугольной формы на сарафане и соответственно им круги, квадраты и прямоугольники, такого же цвета, как и сарафаны.

**Ход игры:** Педагог показывает детям матрешек и обращает их внимание на то, что у матрешек дырявые сарафаны. У матрешек сарафаны разного цвета и с различными большими и маленькими геометрическими формами соответствующих цветов.

Затем педагог показывает детям геометрические фигуры – заплатки и предлагает помочь матрешке заштопать сарафан. Дети выполняют задание.

**Критерии оценок:**

3 балла – ребенок правильно соотнес фигуры по форме и величине (большая, маленькая) (круглая, квадратная, прямоугольная).

2 балла - Ребенок выполнил задание правильно, но форму и величину не назвал, или ребенок путает форму и величину, но с помощью педагога исправляет ошибку.

1 балл – Ребенок и с помощью педагога не справился с заданием.

### Игра- задание «Найди предметы в группе»

**Цель:** Выявить умения находить предметы по цвету, форме и величине в окружающей обстановке (в группе), (ориентировка в пространстве), отвечать на вопросы и работать в команде.

**Пособия:** Игрушки, предметы в группе.

**Ход игры:**

Дети ищут предметы квадратной, круглой, прямоугольной формы, синего, красного, желтого цвета. Вопросы: Что еще бывает такого цвета? Что еще бывает такой формы?

Дети ищут предметы - маленький и большой по величине. Вопрос: Что еще бывает такой величины?

**Критерии оценок:**

3 балла – ребенок правильно соотнес предметы по цвету, форме и величине, правильно ответил на вопросы, нашел подобные предметы.

2 балла - Ребенок нашел все правильно, но цвет, форму не назвал. Ребенок путает цвет, форму и величину, но с помощью педагога исправляет ошибку.

1 балл – Ребенок и с помощью педагога не справился с заданием.

### **Игра- задание «Чудесный мешочек»**

**Цель:** Выявить знания ребенка соотносить объемные предметы по цвету, форме, величине в предметах, умение правильно их называть цвет, форму, величину.

**Пособия:** Большие и маленькие собачки, машинки, корбочки, мячи, чашки, кубики, матрешка, «чудесный мешочек» (мешок из ткани), детская кухонная посуда.

**Ход игры:** Педагог предлагает ребенку вытащить игрушку из «чудесного мешочка». Ребенок, обследуя предмет, соотносит его с сенсорными эталонами (цвет, форма, величина) и называет их.

**Критерии оценок:**

3 балла – Ребенок правильно отмечает цвет, форму и величину предмета.

2 балла - Ребенок испытывал затруднения в определении цвета и формы, но с помощью педагога исправлял ошибку.

1 балл – Ребенок и с помощью педагога не справился с заданием.

### **Игра- задание «Солнышко»**

**Цель:** Выявить умение детей пользоваться клеем, передавать в аппликации образ солнышка, умение определять и изображать длинные и короткие лучи, работать в команде.

**Пособия:** альбомный лист, гуашь желтого цвета, кисти, банки с водой, салфетки, ножницы, клей.

**Ход игры:** Сначала педагог читает детям стихотворение про солнышко. Затем показывает детям лист с наклеенным кругом и спрашивает: «Чего не хватает у солнышка? (лучиков). Лучики у солнышка все одинаковые?» (длинные, короткие). Дети отвечают на вопросы и заканчивают аппликацию.

**Критерии оценок:**

3 балла – ребенок правильно соотнес линии по величине (длинный и короткий) луч, справился с аппликацией.

2 балла - Ребенок выполнил задание правильно, но длину не называл. Ребенок путал длину, но с помощью педагога исправляет ошибку. С клеем работать умеет.

1 балл – Ребенок и с помощью педагога не справился с заданием.

### **Игра- задание «Домик для собачки»**

**Цель:** Выявить умения рисовать предмет, состоящий из квадратной и круглой формы, прямой крыши, умение отвечать на вопросы, беседовать, отгадывать загадки, работать в команде.

**Пособия:** Альбомный лист с наклеенной прямой крышей, цветные восковые мелки.

**Ход игры:**

Педагог загадывает детям загадку о собачке. Дети угадывают с помощью наводящих

вопросов.

-Что делает собачка? (охраняет дом)

-Где живет собачка? (в будке)

Сначала вспомнили с детьми, какие домики для собачек бывают.

- А вы знаете, как называется домик для собак? (конура)

- Какая она бывает по цвету, по форме, величине?

Уточнили части конуры, их формы, расположение.

Далее педагог читает стихотворение про собачку и дети заканчивают рисунок домика для собачки.

#### **Критерии оценок:**

3 балла – ребенок правильно передал в рисунке форму круга и квадрата, правильно ответил на вопросы, умеет работать в команде.

2 балла - ребенок передал формы в рисунке правильно, но испытывает затруднения их назвать. Ребенок путает форму и величину, но с помощью педагога исправляет ошибку.

1 балл – Ребенок и с помощью педагога не справился с заданием.

#### **Характеристика промежуточной диагностики (№1-№3):**

**Высокий уровень (от 2,4 до 3 баллов)** – ребенок выделяет цветовые эталоны, проводит действия идентификации предметов и их изображений по цвету, цветовые сочетания выстраивает по образцу. Умеет в рисовании изображать простые предметы. Группирует предметы по цвету, форме и величине. Ребенок знает названия цветов (красный, синий, зеленый, желтый, белый, черный). Обращает внимание на подбор цвета соответствующего изображаемому предмету. Ребенок умеет работать с клеем, ножницами, создавать аппликацию, отвечать на вопросы, работать в команде.

**Средний уровень (от 1,7 до 2,3 баллов)** - ребенок умеет группировать предметы по цвету, форме и величине, но с небольшой помощью педагога. Умеет в рисовании изображать простые предметы, а также в рисунке передает цвет, но испытывает затруднения в выделении цветовых эталонов. Ребенок путает названия цветов (красный, синий, зеленый, желтый, белый, черный). Обращает внимание на подбор цвета соответствующего изображаемому предмету, но с небольшой помощью педагога. Ребенок работает с клеем, ножницами с небольшой помощью педагога. Ребенок может отвечать на вопросы.

**Низкий уровень (от 1 до 1,6 баллов)** – ребенок не выделяет цветовые эталоны. Не умеет в рисовании изображать простые предметы и соотносить предметы с формой и величиной. Не может группировать предметы по цвету, форме и величине. Ребенок испытывает затруднения в названии цвета (красный, синий, зеленый, желтый, белый, черный). Не обращает внимание на подбор цвета соответствующего изображаемому предмету. Ребенок не умеет работать с инструментами и отвечать на вопросы

### **Приложение 3**

#### **Итоговый контроль**

Главным критерием успешного освоения Программы -это создание проекта - коллективного авторского детского мультфильма. Диагностика результативности освоения учащимися Программы происходит по окончании учебного года в виде творческой мастерской в форме открытого занятия для родителей и педагогов, на котором проводится показ детского авторского мультфильма, который является результатом освоения Программы.