



## Содержание

<b>Раздел 1. «Комплекс основных характеристик программы»</b> .....	3
1.1. Пояснительная записка.....	3
1.2. Цель и задачи программы.....	6
1.3. Планируемые результаты.....	7
<b>Раздел 2. «Комплекс организационно-педагогических условий»</b> .....	9
2.1. Содержание общеразвивающей программы.....	9
<b>Раздел 3. Комплекс форм аттестации</b> .....	16
3.1. Условия реализации программ .....	16
3.2. Формы аттестации .....	17
3.3. Оценочные материалы.....	17
3.4. Методические материалы.....	19
<b>Список литературы</b> .....	23
<b>Приложение</b> .....	
<b>Мониторинг</b> .....	25

## **Раздел 1. «Комплекс основных характеристик программы».**

### **1.1. Пояснительная записка.**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Анимационная студия» имеет техническую направленность.

Программа разработана в соответствии:

- Федеральный Закон от 29.12.2012 № 273 – ФЗ "Об образовании в РФ";
- Концепция развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 4 сентября 2014г. № 1726 - р);
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 N 28 "Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи";
- Письмо Минобрнауки России от 11.12.2006г. № 06 - 1844 " О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей";
- Письмо Министерства образования и науки РФ от 18 11.2015 № 09 - 3242" О направлении методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ";
- Приказ Минпросвещения РФ от 09.11.2018 N 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

Мы живем в обществе, где технические или электронные виды искусства играют огромную роль. Именно к этим искусствам относятся: кино, телевидение, анимация. Влияние экранной культуры очень велико. Для того чтобы эстетическое и художественное образование стало адекватным современной социокультурной ситуации, нужно обучение визуальному языку. Ребенок – завтрашний взрослый - не должен воспринимать поток окружающей его видеоинформации без их оценки и отбора. Работа над собственным анимационным фильмом поможет ребенку развить художественный вкус, научиться разбираться в жанрах кино и анимации.

Экранное творчество синтетично по своей природе. Соединяя в себе разные элементы сценического изобразительного искусства, музыки, оно открывает широкие горизонты развития личности. Мультипликация дает особо точное восприятие протяженности, объемности и единства времени и пространства.

В процессе работы ребенок проходит все стадии работы над мультфильмом. Начиная с замысла сценарного, оформления. Затем работа над образом – придумать внешний облик героя, представить развитие сюжета в виде кадров будущего фильма (раскадровка). Изготовление героев в объеме из того или иного материала, декораций, подчеркивающих образы и атмосферу сюжета. Далее, опираясь на сценарий и раскадровку, съемка фильма. Проигрывание образа его действий и движения. Потом монтаж фильма и озвучивание, поиск музыкального и шумового сопровождения.

Новизна данной образовательной программы основана на комплексном подходе к обучению ребенка и освоению им различных видов деятельности в рамках одного детского объединения.

Педагогическая целесообразность обусловлена тем, что программа предусматривает последовательное изучение методически выстроенного материала. Выполнение поочередности тем и указанных в них задач занятий обеспечивает поступательное художественное развитие ребенка.

#### **Адресат программы.**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Анимационная студия» ориентирована на средний школьный возраст детей (11-14 лет) с учетом их психологического и физического развития.

В возрасте 11-14 лет ребенок начинает понимать, что он представляет собой некую индивидуальность, которая подвергается социальным воздействиям. Самосознание ребенка интенсивно развивается, а его структура укрепляется, наполняясь новыми ценностными ориентациями. Глубокие изменения, происходящие в психологическом облике

школьника, свидетельствуют о широких возможностях развития ребенка на данном возрастном этапе. В течение этого периода на качественно новом уровне реализуется потенциал развития ребенка как активного субъекта, познающего окружающий мир и самого себя, приобретающего собственный опыт в этом мире. Важнейшие новообразования возникают во всех сферах психического развития: преобразуются интеллект, личность, социальные отношения. Ведущая роль учебной деятельности в этом процессе не исключает того, что школьник активно включен и в другие виды деятельности (игра, элементы трудовой деятельности, занятия спортом, искусством и пр.), в ходе которых совершенствуются и закрепляются новые достижения ребенка.

Группы комплектуются с учетом возрастных особенностей детей. Наполняемость в одной группе от 10 до 25 человек.

### **Объем программы**

Программа рассчитана на 76 учебных часов, Занятия проводятся 1 раз в неделю, с нагрузкой 2 часа (перерыв 10 минут).

### **Особенности организации образовательного процесса**

Программа нацелена на удовлетворение интересов детей в приобретении базовых знаний о простейших приемах компьютерной графики и мультимедиа.

Занятие по данной программе, являются развивающимися, творческими, направлены на развитие обучающихся культуры взаимоотношений, воображения, фантазии, художественно – эстетического вкуса, творчества и пр. При выполнении коллективных творческих работ дети учатся работать в команде, согласовывать свои устремления с устремлениями других людей, цивилизованно отстаивать свою точку зрения, положительно воспринимать критику в свой адрес, и продуктивно взаимодействовать с членами команды для решения общей задачи - это способствует формированию социальной и коммуникативной компетентностей.

Лучшие работы обучающихся представляются на выставках, конкурсах и фестивалях детского технического творчества.

**Форма обучения** – очная; групповая; индивидуально-групповая.

## 1.2. Цель и задачи программы

**Цель:** развитие логического мышления, творческой активности и пространственно – художественного воображения у детей, средствами компьютерной графики, мультимедиа и робототехники.

**Задачи:**

Обучающие:

- познакомить с основными сведениями по истории, теории и практике анимации, а также с основными техниками и способами создания анимационных фильмов;

- научить разработке и изготовлению персонажей, фонов и декораций;

- сформировать технические навыки работы с оборудованием: раскадровка, съёмка, монтаж и др;

Воспитательные:

- формировать опыт взаимоотношений среди учащихся, готовности к взаимодействию и сотрудничеству;

- содействовать воспитанию нравственной, творческой личности, способной к самосовершенствованию, стремящейся добру и красоте;

- формировать у детей установку на позитивную социальную деятельность в информационном обществе;

- воспитывать интерес к лучшим образцам мультипликации и желание к самостоятельному творчеству.

Развивающие:

- формировать мотивацию активного участия в творческой деятельности;

- развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое мышление и пространственное воображение;

- развивать умения планирования, оценки и самооценки выполненной работы по предложенным критериям.

### **1.3. Планируемые результаты.**

#### Предметные результаты:

- уметь пользоваться инструментами, материалами, приспособлениями;

- знать принципы и последовательность организации процесса создания мультфильма;

- понимать особенности компьютерной анимации и особенности работы на всех этапах съемки анимационного фильма;

- уметь решать художественно-творческие задачи при помощи эскизов, раскадровки и сценария;

- уметь рисовать и редактировать изображения в графических программах;

#### Личностные результаты:

По завершению обучения по программе ребенок будет:

- проявлять самостоятельность и ответственность, сопричастность общему делу;

- работать в коллективе, уважительно относиться к труду других;

- выполнять сложную и трудоемкую работу, необходимую для получения творческого результата;

- проявлять творческую активность, участвовать в групповых и индивидуальных проектах, в конкурсных мероприятиях.

#### Метапредметные результаты:

Овладеют следующими метапредметными умениями:

- определять порядок действий, планировать этапы своей работы;

- договариваться и приходить к общему решению в совместной трудовой и творческой деятельности задавать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнером;
- презентовать свои проекты;
- оценивать собственные работы и работы одноклассников по предложенным педагогом критериям.

Результативность изучения дополнительной образовательной программы определяется на основе участия обучающегося в конкурсных мероприятиях или выполнения им некоторых работ. Чтобы выявить результат, подводится итог деятельности общим обсуждением со всеми обучающимися группы.

Результатом деятельности также является представление работ на уровне школы, муниципальных конкурсах и мероприятиях технической направленности.

Формой фиксации результата являются грамоты и дипломы.



## Раздел 2. «Комплекс организационно-педагогических условий»

### 2.1. Содержание общеразвивающей программы

#### Учебный план

№п/п	Название темы	Кол-во часов	теории	практики	Формы аттестации/ контроля
1	Вводное занятие.	1	1		Входное тестирование
2	Ведение в историю мировой и отечественной анимации.	2	1	1	
3	Особенности языка анимации. Кукольная анимация.	3	2	1	Самостоятельная работа над сценарием.
4	Разработка сценария анимационного фильма. Кукольная (предметная) анимация.	3	2	1	Представление сценария к анимац. фильму
5	Работа над «пилотным» анимационным проектом.	3	1	2	Презентация фото и видео материала.
6	История мировой анимации.	3	3		Самостоятельная работа. Рисование
7	Формирование представления о профессии. Функционал аниматора.	3	1	2	Самостоятельная работа с конструктором «лего».
8	Принципы и методы «одушевления» предметов.	2	1	1	Презентация своего героя.
9	Инструментарий и материалы «одушевления».	2	1	1	Наблюдение. Работа с подручным материалами.
10	Компоновки и промежуточные фазы, запись в экспозиционные листы. Расчет движения ("тайминг").	3	1	2	
11	Этапы развития анимации. Виды анимации: двухмерная, трехмерная, рисованная, перекладка, кукольная, пластилиновая, сыпучие материалы.	4	2	2	Самостоятельная работа над персонажами из песка, пластилина и др. Презентация своего персонажа.
12	Техники перекладочной анимации.	3	1	2	
13	Особенности пластилиновой анимации.	3	1	2	Наблюдение.
14	Функциональное значение	3	1	2	

	медиа технологий в процессе создания мультфильма				
15	Природа движения	3	1	2	
16	Движение в кинематографе	2	1	1	
17	Механическое движение	3	1	2	
18	Эмоциональное движение, мимика и артикуляция, жесты, мультипликат, фактура.	2	1	1	
19	Медиа технологии, анимация, особенности языка анимации.	2	1	1	Наблюдение
20	Анимация в контексте других медиа технологий, ее преимущество и особенности.	2	1	1	
21	Характер персонажа	2	1	1	
22	Действие, реакция, этапы реакции персонажа	2	1	1	
23	Влияние музыкального сопровождения анимационного фильма на восприятие фильма.	2	1	1	Самостоятельный подбор музыки
24	Мультипликатор - прежде всего «актер в душе».	2	1	1	
25	Условность движения. Выразительность движения.	2	1	1	
26	Персонаж в анимационном фильме.	2		2	Представление персонажей на выставку
27	Аниматик. Чем отличается аниматик от раскадровки.	1		1	
28	Раскадровка. Комикс. Аниматик.	1	1		
29	Анимация и иллюстрация. Движение и статика в рисунках.	1	1		Работа групп над созданием анимац. фильмов.
30	Работа художника-постановщика и режиссера. Задачи, способы самовыражения. Особенности сотрудничества.	1		1	
31	Формирование представления о профессии режиссера анимационного кино.	2	1	1	Наблюдение
32	Формирование представления о профессии художника-	2	1	1	

	постановщика анимационного кино.				
33	Основы композиции, законы изображения.	2	1	1	Защита проектов.
34	Изображение в кадре. Особенности кадрирования и построения композиции.	2	1	1	Итоговое тестирование
<b>Итого:</b>		<b>76</b>	<b>36</b>	<b>40</b>	

## Содержание.

### **1. Вводное занятие.**

Теория: Техника безопасности. Вводный мониторинг умений и навыков обучающихся.

### **2. Ведение в историю мировой и отечественной анимации.**

Теория: История мировой анимации. Анимационные технологии.

Практика: Ознакомление с рисованием раскадровки. Рисование раскадровки по сказкам «Курочка Ряба», «Колобок».

### **3. Особенности языка анимации. Кукольная анимация.**

Теория: Демонстрация документального фильма Н. Лукиных «Куклы в мире людей» (часть 1 «Друзья из детства»).

Практика: Разработка сценария анимационного фильма.

### **4. Разработка сценария анимационного фильма.**

#### **Кукольная (предметная) анимация.**

Теория: Демонстрация документального фильма Н. Лукиных «Куклы в мире людей» (часть 2 «Галерея»).

Практика: Работа над раскадровкой к анимационному фильму.

### **5. Работа над «пилотным» анимационным проектом.**

Теория: Демонстрация документального фильма Н. Лукиных (часть 3 «Петрушка и компания»).

Практика: Съёмка сцен на фото или веб-камеру.

### **6. История мировой анимации.**

Теория: Этапы развития анимации, виды анимации.

Практика: Рисование фонов.

## **7. Формирование представления о профессии. Функционал аниматора.**

Теория: Демонстрация фильма Н. Лукиных (часть 4 «Сценарий для Буратино»). Использование возможностей конструктора «Лего».

Практика: Создание короткого анимационного фильма из конструктора «Лего».

## **8. Принципы и методы «одушевления» предметов.**

Теория: История отечественной анимации: Владислав Старевич.

Практика: Разработка концепции анимационного фильма.

## **9. Инструментарий и материалы «одушевления».**

Теория: Просмотр мультфильмов Э. Рейно, В. Старевича, А. Алексева.

Практика: Работа над анимационным фильмом.

## **10. Компоновки и промежуточные фазы, запись в экспозиционные листы. Расчет движения («тайминг»).**

Теория: Просмотр мультфильмов У. Диснея, Г. Бардина.

Практика: Съемка сцен.

## **11. Этапы развития анимации. Виды анимации: двухмерная, трехмерная, рисованная, перекладка, кукольная, пластилиновая, сыпучие материалы.**

Теория: Демонстрация возможности песка для создания анимации.

Практика: Работа с песком.

## **12. Техники перекладочной анимации.**

Теория: Просмотр мультфильма Р. Качанова «Варежка».

Практика: Создание персонажей на свободную тему.

## **13. Особенности пластилиновой анимации.**

Теория: Инструментарий аниматора.

Практика: Работа с пластилиновыми персонажами.

## **14. Функциональное значение медиатехнологий в процессе создания мультфильма.**

Теория: Обзор медиа-технологий.

Практика: Демонстрация работы в программе Adobe Photoshop.

## **15. Природа движения.**

Теория: Основные законы анимации.

Практика: Упражнения на поднятие рук персонажам; «мяч»; «маятник»

## **16. Движение в кинематографе.**

Теория: Особенности движения персонажей.

Практика: Рисование набросков человеческих персонажей в движении.

## **17. Механическое движение.**

Теория: Механические движения в мультипликации.

Практика: Упражнение «маятник».

## **18. Эмоциональные движения, мимика и артикуляция, жесты, мультипликат, фактура.**

Теория: Творчество Дабижа Н.Б.

Практика: Упражнения на виды движений в различных технологиях.

## **19. Медиа-технологии, анимация, особенности языка анимации.**

Теория: Обзор медиа-технологий. Программа Edius.

Практика: Демонстрация возможностей программы Edius.

## **20. Анимация в контексте других медиа-технологий, преемственность и особенности.**

Теория: Обзор медиа-технологий. Программа Adobe Premiere.

Практика: Демонстрация возможностей программы Adobe Premiere.

## **21. Характер персонажа.**

Теория: Творчество режиссера анимационного кино Н.Н.Серебрякова.

Просмотр фрагментов анимационных фильмов «Отелло», «Превращение».

Практика: Разработка сценария анимационного фильма. Рисование выразительных персонажей.

## **22. Действие, реакция, этапы реакции персонажа.**

Теория: Творчество режиссера-аниматора О.В.Ужинова. Просмотр анимационного фильма «Жихарка».

Практика: Работа над сценарием анимационного фильма.

## **23. Влияние музыкального сопровождения анимационного фильма на восприятие фильма.**

Теория: Влияние музыкального сопровождения анимационного фильма, восприятие фильма.

Практика: Рисование раскадровки. Подбор музыки.

#### **24. Мультипликатор - прежде всего «актер в душе».**

Теория: Творчество режиссера - аниматора, В.М. Угарова. Просмотр анимационного фильма «Волшебная флейта».

Практика: Рисования раскадровки анимационного фильма.

#### **25. Условность движения. Выразительность движения.**

Теория: Максимальная выразительность сцен при лимитированном мультипликаторе. Просмотр анимационного фильма И.Л. Максимова «Дождь сверху вниз».

Практика: Созданием персонажей анимационного фильма.

#### **26. Персонаж в анимационном фильме.**

Теория: Творчество В.В. Курчевского. Просмотр фильма «Урок музыки».

Практика: Созданием персонажей.

#### **27. Аниматик. Отличие аниматик от раскадровки.**

Теория: Этапы создания аниматика. Виды аниматика.

Практика: Созданию аниматика фильма.

#### **28. Раскадровка. Комикс. Аниматик.**

Теория: Искусство «комиксы».

Практика: Создание аниматик.

#### **29. Анимация и иллюстрация. Движение и статика в рисунках.**

Теория: Художники-мультипликаторы и художники-иллюстраторы. Творчество И.Б. Олейникова.

Практика: Подкладка «чернового звука» в аниматик.

#### **30. Работа художника-постановщика и режиссера. Задачи, способы самовыражения. Особенности сотрудничества.**

Теория: Сотрудничество режиссера анимационного кино и художника постановщика анимационного кино.

Практика: Монтаж аниматика.

### **31. Формирование представления о профессии режиссера анимационного кино.**

Теория: Творчество режиссера Ф.С. Хитрука. Просмотр анимационного фильма «Каникулы Бонифация».

Практика: Съёмка сцен.

### **32. Формирование представления о профессии художника-постановщика анимационного кино.**

Теория: Творчество художника-постановщика В.Н. Зуйкова. Просмотр анимационного фильма «Халиф-аист».

Практика: Съёмки сцен. Рисование фонов.

### **33. Основы композиции, законы изображения.**

Теория: Демонстрация картин, иллюстраций, альбомов репродукций - П. Клее, П. Пикассо, Ж. Брака, К. Хокуся.

Практика: Заключительный этап съёмки сцен.

### **34. Изображение в кадре. Особенности кадрирования и построения композиции.**

Теория: Контраст. Яркость. Большая форма.

Практика: Работа в Adobe Photoshop. Кадрирование, цветокоррекция, чистка кадра, инструмент «штамп», работа с ластиком, кисточкой. Работа с графическими планшетами.

## **Раздел 3. «Комплекс организационно-педагогических условий».**

### **3.1. Условия реализации программы.**

Компьютерную поддержку рекомендуется осуществлять в соответствии с планированием программы с помощью электронных средств учебного назначения, таких как:

- компьютерные азбуки и буквари для ознакомления с работой с текстом;
- клавиатурные тренажеры с регулируемой скоростью работы;
- компьютерные раскраски и геометрические конструкторы;
- компьютерные лабиринты для управления объектом;
- компьютерные мозаики;
- логические игры на компьютере;
- компьютерные энциклопедии, путешествия;
- компьютерные топологические схемы (например, района, метро),
- компьютерные учебники с иллюстрациями и компьютерные вычислительные игровые и алгоритмические среды;
- игры-кроссворды и азбуки на компьютере на иностранных языках.

Используемые средства программной поддержки:

- Методическое пособие для учителей 1-4 классов «Первые шаги в мире информатики» (пакет педагогических программных средств «Страна Фантазия»)
  - «Информатика» - программа-тренажер для детей
  - «Мир информатики. 1-2 год обучения»
  - «Мир информатики. 3-4 год обучения»
  - Персональные компьютеры IBM PC 486. IBM PC Pentium;
  - Принтеры: матричные, струйные, лазерные;
  - Программное обеспечение: MS Office, языки программирования QBASIC и TURBO PASCAL 7.0, Adobe Photoshop
  - ОС Windows XP;
  - Сканер; Мультимедийный проектор.



1. Индустрия развлечений. ПервоРобот. Книга для учителя и сборник проектов. LEGO Group, перевод ИНТ, - 87 с., илл.

2. Наборы образовательных Лего-конструкторов:

3. Индустрия развлечений. ПервоРобот. В наборе: 216 ЛЕГО-элементов, включая RCX-блок и ИК передатчик, датчик освещенности, 2 датчика касания, 2 мотора 9 В.

4. Автоматизированные устройства. ПервоРобот. В наборе: 828 ЛЕГО-элементов, включая Лего-компьютер RCX, инфракрасный передатчик, 2 датчика освещенности, 2 датчика касания, 2 мотора 9 В.

### 3.2. Формы аттестации

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов – анализ работы детского объединения, аналитический отчет, журнал посещаемости, грамота, диплом, тестирование, перечень готовых работ, фото.

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов – выставка, готовое изделие, демонстрация моделей, защита творческих работ, открытое занятие, отчет итоговый, портфолио, презентация.

### 3.3. Оценочные материалы.

В качестве домашнего задания предлагаются задания для учащихся по сбору и изучению информации по выбранной теме;

Выяснение технической задачи;

Определение путей решения технической задачи;

Контроль осуществляется в форме творческих проектов, самостоятельной разработки работ.

№	Тема	Форма контроля
1	<b>Конструирование</b>	Состязания по конструированию, участие в олимпиаде по начальному научно-техническому творчеству
2	<b>Программирование</b>	Состязания по робототехнике, участие в муниципальном этапе соревнований по робототехнике
3	<b>Проектная деятельность в группах</b>	Выставка и презентация проектов

### 3.4. Методические материалы.

- Демонстрация;
- Фронтальные лабораторные работы и опыты;
- Исследовательская проектная деятельность.

• Эффективность обучения основам робототехники зависит и от организации занятий проводимых с применением следующих методов:

• Объяснительно - иллюстративный - предъявление информации различными способами (объяснение, рассказ, беседа, инструктаж, демонстрация, работа с технологическими картами );

• Эвристический - метод творческой деятельности (создание творческих моделей)

• Проблемный - постановка проблемы и самостоятельный поиск её решения обучающимися;

• Программированный - набор операций, которые необходимо выполнить в ходе выполнения практических работ (форма: компьютерный практикум, проектная деятельность);

• Репродуктивный - воспроизводство знаний и способов деятельности (форма: собирание моделей и конструкций по образцу, беседа, упражнения по аналогу),

• Частично - поисковый - решение проблемных задач с помощью педагога;

• Поисковый – самостоятельное решение проблем;

• Метод проблемного изложения - постановка проблемы педагогам, решение ее самим педагогом, соучастие обучающихся при решении.

И все-таки, главный метод, который используется при изучении робототехники - это метод проектов как технология организации образовательных ситуаций, в которых учащийся ставит и решает собственные задачи, и технология сопровождения самостоятельной деятельности учащегося.

Проектно-ориентированное обучение – это систематический учебный метод, вовлекающий учащихся в процесс приобретения знаний и умений с

помощью широкой исследовательской деятельности, базирующейся на комплексных, реальных вопросах и тщательно проработанных заданиях.

Формы организации учебного занятия: беседа, встреча с интересными людьми, выставка, игра, «мозговой штурм», наблюдение, открытое занятие, презентация, поход, праздник, практическое занятие.

Педагогические технологии: технология коллективного взаимообучения, технология развивающего обучения, технология проблемного обучения, технология игровой деятельности, здоровьесберегающая технология.

Алгоритм учебного занятия:

Каждое занятие начинается с организационного этапа, т.е. с приветствия и посадки детей, настроя их на работу, концентрации внимания. На следующем этапе проверяются готовность детей к занятию, наличие каких-либо материалов для работы, выполнение домашнего задания и т.д. Затем следует подготовительный этап – объявление темы и целей, знакомство с планом занятия, введение в предлагаемый образовательный материал или информацию через вопросы или аналогии, способствующие наращиванию познавательного интереса.

Затем идет основная часть занятия, состоящая из нескольких этапов. Здесь обычно имеет место *работа по новому материалу* (не изложение нового материала!), во время которой идет процесс усвоения обучающимися новых знаний и способов действий. Работу по новому материалу эффективно начать с актуализации уже имеющихся у детей знаний по данной теме. На фоне собственного опыта изучаемый материал станет для обучающихся личностно-значимым, а значит, усвоится на более высоком уровне. Этап знакомства с новым материалом завершается этапом его первичного усвоения.

Если данная тема изучается уже не одно занятие, то целесообразно начать основной этап с повторения материала, пройденного на прошлом занятии. Педагог проводит краткий обзор предыдущего занятия, предлагая

детям вспомнить тему и основную мысль предыдущей встречи, сделанные выводы.

Лучшим способом закрепления теоретического материала служит этап его практического использования в ходе выполнения творческой работы или проведения игровых моментов. В процессе закрепления (повторения, запоминания) обучающиеся действуют по образцу, алгоритму.

На обобщающем этапе детям предлагается самим дать оценку информации и выделить основную мысль, заложенную в материале.

Контрольные вопросы задаются по ходу всего занятия, но на контрольном этапе педагог может выявить уровень усвоения обучающимися темы или раздела программы и уровень выполнения поставленных вначале занятия целей и задач. При этом контрольная (самостоятельная) работа должна быть разноуровневой.

После этого проводится итоговый этап, в ходе которого педагог анализирует деятельность детей или направляет их на самооценку, дает советы и рекомендации по применению изученного материала. На этом этапе оценивается общая работа группы.

На рефлексивном этапе педагог мобилизует обучающихся на оценку самого занятия, что даст возможность оценить правильность выбора форм и методов работы с детьми, определить наиболее перспективные пути на будущее.

На информационном этапе детям сообщаются сведения о предстоящем занятии, о том, что необходимо подготовить, какие материалы или инструменты иметь и т.д.

Важное место в ходе занятия имеет физкультминутка или этап релаксации. Педагог сам определяет место и время физкультурной паузы, обосновывая свой выбор спецификой деятельности коллектива в целом и учебной деятельности детей на данном занятии в частности. Так, в коллективах декоративно-прикладного творчества дети заняты «сидячей» работой, напрягают зрение. С целью сохранения здоровья детей руководителю такого коллектива необходимо проводить целый комплекс

мероприятий по повышению двигательной активности (например, пальчиковую гимнастику и общую ритмическую зарядку), а так же упражнения для глаз. Проведение релаксационных пауз повышает активность детей, увеличивает их физические ресурсы, помогает преодолеть усталость и способствует созданию здоровьесберегающей среды на занятии.

Грамотно выстроенный план занятия, описание основных моментов каждого этапа, используемых методов обучения и контроля, придаст даже опытному педагогу ещё большую уверенность в своих силах, и будет способствовать достаточно высокой результативности образовательного процесса в целом.

Примерная структура занятия:

- Организационный момент (1-2 мин)
- Разминка: короткие логические, математические задачи и задачи на развитие внимания (6-8 мин)
- Разбор нового материала. Выполнение письменных заданий (8-10 мин)
- Физкультминутка (1-2 мин)
- Работа за компьютером (10-15 мин)
- Подведение итогов занятия (3 мин)

## Список литературы:

1. Василенко, Н.В. Никитан, КД. Пономарёв, В.П. Смолин, А.Ю. Основы робототехники Томск МГП "РАСКО" 1993. 470с.;
2. Информатика. Основы компьютерной грамоты. Начальный курс. /Под ред. Н.В. Макаровой. – СПб.: Питер, 2001-176с.;
3. Информационная культура: Учебное пособие для средней школы. Часть 1/Т.А. Матвеева и другие. - Екатеринбург: Центр «Учебная книга»; 2006. – 392 с.;
4. Культура информационной деятельности: Базовый курс информатики и информационных технологий. 7 класс. / В.В. Мачульский, В.И. Жильцова и др.- Екатеринбург: Центр «Учебная книга»;2003.-385 с.;
5. «Компьютер для детей», Москва, АСТ-Пресс, 2003 год;
6. Комплект методических материалов «Перворобот». Институт новых технологий. Lego Mindstorms: Создавайте и программируйте роботов по вашему желанию. Руководство пользователя;
7. Методические аспекты изучения темы «Основы робототехники» с использованием Lego Mindstorms, Выпускная квалификационная работа Пророковой А.А.;
8. Никольская И.Л., Тигранова Л.И. «Гимнастика для ума», Москва, «Просвещение. Учебная литература», 1997 год;
9. Поташник М.М. Управление профессиональным ростом учителя в современной школе.– М., 2009;
10. Сборники нормативных документов /Сост.Э.Д. Днепров, А.Г. Аркадьев. – М.: Дрофа, 2004.;
11. Юревич, Е. И. Основы робототехники — 2-е изд., перераб. и доп. — СПб.: БХВ-Петербург, 2005. — 416 с.;
12. Хуторской А.В. Современная дидактика. – М., 2001г.;

## Электронные источники:

1. Козлова В.А., Робототехника в образовании [электронный ресурс]//<http://lego.rkc-74.ru/index.php/2009-04-03-08-35-17>, Пермь, 2011
2. Кружок робототехники, [электронный ресурс]//<http://lego.rkc-74.ru/index.php/-lego->
3. Материалы авторской мастерской Л.П. Босовой [Электронный ресурс]. - [http://metodist.lbz.ru/avt\\_masterskaya\\_BosovaLL.html](http://metodist.lbz.ru/avt_masterskaya_BosovaLL.html)

**Интернет- ресурсы:**

1. <http://www.gruppa-prolif.ru/content/view/23/44/>
2. <http://moodle.uni-altai.ru/mod/forum/discuss.php?d=17>
3. <http://ar.rise-tech.com/Home/Introduction>
4. [http://www.prorobot.ru/lego/robototehnika\\_v\\_shkole\\_6-8\\_klass.php](http://www.prorobot.ru/lego/robototehnika_v_shkole_6-8_klass.php)
5. <http://www.prorobot.ru/lego.php>
6. <http://robotor.ru>



**Мониторинг обучающихся**  
по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей  
программе «**Анимационная студия**»

составитель: **Степанова Алена Алексеевна**,  
педагог дополнительного образования  
МОУ ДО «Центр внешкольной работы»

В Центре внешкольной работы мониторингу образовательного процесса уделяется большое внимание. Аттестация обучающихся проходит ежегодно. Главные цели и задачи аттестации - это проверка знаний, умений и навыков обучающихся.

Программа мониторинга обучающихся составлена на основании дополнительной образовательной программы «Анимационная студия». Составлена с целью оценки результативности обучения в дополнительном образовании детей и будет полезна всем тем, кто хочет сделать свою педагогическую деятельность более эффективной.

Дополнительная образовательная программа «Анимационная студия» разработана для детей 11-14 лет.

В программе мониторинга изложена система оценки результативности, в которую входят: этапы аттестации и ее временные рамки, содержание аттестации, формы проведения, формы оценки, критерии результативности, методика определения итогового результата и способ его фиксации.

Разработанная система мониторинга имеет практическую значимость и проходит апробацию в рамках детского объединения «Анимационная студия», что позволит своевременно выявить проблемные зоны образовательно-воспитательного процесса и учесть их при дальнейшем планировании, совершенствовании технологии и механизмов мониторинговых исследований.

### **Входящий мониторинг.**

Это изучение отношения ребенка к выбранной деятельности, его достижения в этой области, личностные качества ребенка .

**Срок проведения:** сентябрь (для группы первого года обучения) и первое занятие для вновь пришедших обучающихся в течение года.

**Форма проведения:** собеседование, наблюдение, тестирование.

**Форма оценки:** уровень – высокий, средний, низкий.

**Форма фиксации результатов:** протокол.

**Критерии оценки:** положительный или отрицательный развернутый ответ на вопросы.

**Методика определения результатов:** положительные развернутые ответы на три вопроса – высокий уровень, на два вопроса – средний уровень, на один вопрос – низкий уровень.

#### **Промежуточный мониторинг.**

Это изучение динамики освоения предметного содержания ребенка, личностного развития, взаимоотношений в коллективе.

**Срок проведения:** декабрь.

**Критерии оценивания:** полное или частичное выполнение тестирования и практической работы.

**Форма проведения:** тестирование, практическая работа.

**Форма оценки:** уровень – высокий, средний, низкий.

**Форма фиксации результатов:** протокол (приложение 1).

#### **Итоговый мониторинг.**

Это проверка освоения детьми программы, учет изменений качеств личности каждого ребенка.

**Срок проведения:** май.

**Критерии оценивания:** полное или частичное выполнение тестирования практической работы, творческий подход к представлению выполненной работы.

**Форма проведения:** комбинированная:

- творческие задания;
- контрольные задания;
- тестирование.

**Форма оценки:** уровень – высокий, средний, низкий.

**Форма фиксации результатов:** протокол (приложении 1).

## Входящий мониторинг

1. Какие графические редакторы тебе известны?
2. Что ты знаешь об анимации?
3. Знаешь ли ты последовательность изготовления анимированной картинки?
4. Слышал ли ты об анимационных роликах?
5. Какие виды анимации ты знаешь?
6. Назови пять героев мультфильмов?

### Критерии оценивания.

- на три вопроса – высокий уровень;
- на два вопроса – средний уровень;
- на один вопрос – низкий уровень.

Входящий контроль 2 год обучения		
Ф.И.		Итого
Компетенции		
1	Какие графические редакторы тебе известны?	
2	Что ты знаешь об анимации?	
3	Знаешь ли ты последовательность изготовления анимированной картинки?	
4	Слышал ли ты об анимационных роликах?	
5	Какие виды анимации ты знаешь?	
6	Назови пять героев мультфильмов?	

## Протокол

№ п/п	Фамилия, имя	Собеседование		
		Высокий	Средний	Низкий
	Итого:			

## Промежуточная аттестация Тест

### Выберите правильный вариант ответа

1. Программа для создания презентации?
  1. Power Point
  2. Paint

3. Орега
4. Все выше перечисленные
2. С помощью графического редактора Paint можно ...
  1. создавать и редактировать простые графические изображения
  2. редактировать вид и начертание текстовой информации
  3. настраивать анимацию графических объектов
  4. создавать и редактировать графики, диаграммы

### **Вставить пропущенные слова**

3. Искусственное представление движения в кино, на телевидении или в компьютерной графике путем отображения последовательности рисунков или кадров с частотой, при которой обеспечивается целостное зрительное восприятие образов, называется:

4. Для вставки рисунка в презентацию необходимо:
  1. вкладка Вставка команда рисунок.
  2. вкладка Вставка группа Иллюстрации команда рисунок.
  3. вкладка Разметка страницы команда Граница страниц.
5. Что относится к средствам мультимедиа:
  - 1) звук, текст, графика, изображения
  - 2) звук, колонки, графика.
  - 3) анимация, текст, видео, мультимедийные программы
  - 4) видео, анимация, текст, звук, графика.

### **Критерии оценки.**

Максимальное количество баллов по вопросам – 6 баллов

6 баллов – высокий уровень;

4 балла – средний уровень;

2 балла – низкий уровень;

### **Практическая работа**

**Задание:** создать анимированный ролик «Звездное небо (Мерцающие звезды)».

**Время выполнения задания:** - 40 мин.

**Требования к выполненной работе:**

1. Работа выполнена в соответствии с заданием;
2. Работа выполнена правильно;
3. Умение сочетать цвета;
4. Соблюдение ТБ при выполнении задания;
5. Правильная организация рабочего места при выполнении задания;

**Критерии оценки:**

Максимальное количество баллов по заданию – 5 баллов. За каждый пункт обучающийся может набрать по 1 баллу.

5-4 баллов – безупречно выполненная работа – высокий уровень;

3 балла - работа выполнена аккуратно, правильный подбор цветов средний уровень;

2 балла - представленная работа выполнена небрежно–низкий уровень.

**Протокол**

№ п/п	Фамилия, имя	тестирование			практика		
		Высокий	Средний	Низкий	Высокий	Средний	Низкий
	Итого:						

**Итоговая аттестация**

**Практическое задание.**

**Задание:** Подумать и выполнить композицию самостоятельно, расписать, дать ей название и творчески представить свою работу.

**Требования к выполнению работы:**

1. Есть название композиции.
2. Работа выполнена правильно.
3. Правильное сочетание цветов.
4. Творческий подход к выполнению изделия.
5. Работа выполнена полностью.

**Критерии оценки:**

Максимальное количество баллов по заданию –5 баллов. За каждый пункт обучающийся может набрать по 1 баллу.

5 баллов – безупречно выполненная работа – высокий уровень;

4-3 балла – средний уровень;

2-1 балла – представленная работа выполнена небрежно, нет презентации – низкий уровень.

### **Протокол**

№ п/п	Фамилия, имя	Практическая работа			Защита		
		Высокий	Средний	Низкий	Высокий	Средний	Низкий