

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ «ДЕТСКИЙ САД № 11»
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДА БРАТСКА**

**ПРОГРАММА
ХУДОЖЕСТВЕННОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ**
(с использованием компьютерной техники)

«МУЛЬТИПЛИКАЦИЯ И РЕБЕНОК»

Уровень программы: *ознакомительный*

Срок реализации программы: *1 год (25 часов)*

Возрастная категория: *от 6 до 7 лет*

Вид программы: *модифицированная*

Автор-составитель:

*Шульгина Виктория Анатольевна
воспитатель высшей кв. категории
Юрьева Светлана Григорьевна
заведующий*

СОДЕРЖАНИЕ

I. Комплекс основных характеристик образования: объем, содержание, планируемые результаты	стр
1.1 Пояснительная записка.	3
1.2 Цель и задачи программы.	4
1.3 Содержание программы.	4
1.4 Планируемые результаты.	5
II. Комплекс организационно-педагогических условий, включающий формы аттестации	
2.1 Календарный учебный график	7
2.2 Условия реализации программы	15
2.3 Формы аттестации	17
2.4 Оценочные материалы	19
2.5 Методические материалы	25

I. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ОБРАЗОВАНИЯ: ОБЪЕМ, СОДЕРЖАНИЕ, ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

1.1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

В наше время общество ставит перед человеком, как элементом социальной системы, постоянно возрастающие требования. Жителям современного мира необходимо обладать активностью, инициативностью, креативным мышлением, дружелюбием и способностью к ясному, грамотному общению. В период дошкольного возраста происходит не только освоение новых знаний, умений и навыков, но и формирование личности ребенка. Особенно важно в эти годы стимулировать развитие креативного мышления, коммуникативных умений, совершенствование устной речи и воспитание благожелательного отношения к окружающим.

В поисках эффективных подходов и методик для развития этих качеств было принято решение использовать анимацию как инновационное средство для всестороннего развития дошкольников в рамках детского сада. Анимация представляет собой технику создания иллюзии движения через последовательность отдельных кадров — рисунков, изображений, кукол или силуэтов. Этот метод доступен и понятен детям, знаком взрослым, сочетает в себе элементы различных искусств и обладает значительным образовательным потенциалом, предлагая комплексный подход к обучению детей.

В ходе создания анимационных фильмов дети развивают моторику рук, что способствует усвоению технических навыков, улучшают восприятие форм, размеров, цвета и движения. Работа в команде над мультфильмами позволяет детям раскрыть свой творческий потенциал, научиться сотрудничеству с другими участниками проекта, способствует развитию мелкой моторики и, как следствие, улучшению речи.

Цель данной программы — развитие общей и эстетической культуры воспитанников, формирование их творческих способностей через искусство анимации, создание художественных образов и развитие коммуникативных навыков. Отличие этой программы от других заключается в разработке уникальных технологических карт занятий, адаптированных к особенностям мультстудии, использованию подручного оборудования, и в применении дидактического оборудования для STEM-образования.

Программа ориентирована на детей в возрасте 6-7 лет, на этапе, когда активно развиваются познавательные и мыслительные процессы, такие как внимание, мышление, воображение, память и речь. В этом возрасте дети начинают сознательно контролировать свое внимание, развивается зрительная и слуховая память, улучшается способность к логическому мышлению, что помогает в формировании способностей к выделению важных характеристик предметов, их сравнению, обобщению и

классификации. Этот период также способствует развитию творческого воображения через игры, нестандартные ассоциации и яркие образы. В сфере речи происходит расширение активного словарного запаса и развитие способности к использованию сложных грамматических конструкций в речи. Понимание собственного «я» и осознание себя как индивидуума к этому времени приводят к появлению новых потребностей и стремлений. Игра, будучи ведущим видом деятельности в дошкольный период, уже не способна полностью удовлетворить потребности ребенка к концу этого этапа. Возникает желание выйти за рамки детской жизни и занять место в социально значимых видах деятельности, подготовка к которым начинает формировать позицию будущего школьника. Это является ключевым моментом в развитии личности и психики детей 6-7 лет.

Таким образом, использование анимации как метода обучения и развития в дошкольном возрасте открывает широкие возможности для стимулирования креативности, коммуникативных навыков и интеллектуального роста ребенка, обеспечивая целостное и гармоничное развитие личности в соответствии с современными требованиями общества.

1.2. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

Цель программы: Содействовать развитию социально-коммуникативных навыков и творческого потенциала детей, акцентируя внимание на уникальных способностях и личных качествах каждого ребенка.

Основные задачи программы:

- обогащать знания детей о различных формах искусства, с особым вниманием к анимации. знакомить с профессионалами в области создания мультфильмов и историей развития анимации;
- предоставить базовые знания и навыки в области анимации;
- стимулировать творческий потенциал детей и предоставлять возможности для индивидуального творчества и самовыражения;
- улучшать коммуникативные умения и навыки детей через взаимодействие и сотрудничество;
- развивать разнообразные практические навыки и умения в рамках трудовой деятельности;
- формировать основные навыки работы с мультимедийной техникой в процессе создания собственных анимационных проектов.

1.3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Программа "Мультипликация и ребенок" представляет собой регламентирующий документ, который детально описывает обучение, доступное для детей 6-7 лет. В документе четко определены образовательные цели и задачи, а также методы фиксации, диагностики и оценки

образовательных достижений.

Основания для разработки данной программы образования опираются на нормативные акты:

1. Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации";
2. Постановление Правительства Российской Федерации от 15 августа 2013 года № 706 "О правилах предоставления платных образовательных услуг";
3. Приказ Министерства Просвещения РФ от 9 ноября 2018 года № 196 "О порядке организации и проведения дополнительного общеобразовательного процесса".

Программа учитывает возрастные особенности и индивидуальные потребности детей в возрасте 6-7 лет, предвидит итоги ее выполнения в условиях, выходящих за рамки образовательных стандартов, поскольку в дополнительном образовании не предусмотрены федеральные государственные образовательные стандарты, согласно Федеральному закону № 273, статье 2, пункту 14.

Длительность программы составляет один учебный год, включая 25 учебных занятий, которые проводятся с октября по май, с учетом праздников и выходных. Занятия организованы один раз в неделю по 30 минут в соответствии с требованиями СанПин. Формат занятий – очный и групповой.

В процессе обучения применяются следующие образовательные технологии:

- игровые методы,
- личностно-ориентированный подход,
- педагогика взаимодействия,
- информационно-коммуникативные технологии (ИКТ).

1.4. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Вот ключевые результаты, которых следует ожидать от работы дошкольников с мультипликацией:

1. **Развитие воображения и творческого мышления.** Через создание и просмотр мультипликационных фильмов дети учатся фантазировать, придумывать собственные истории и персонажи, что способствует развитию их воображения и творческих способностей.
2. **Улучшение визуального восприятия.** Дошкольники учатся различать цвета, формы и движения, что помогает развить их визуальное восприятие и способность к наблюдению.
3. **Основы анимационного процесса.** Дети знакомятся с простыми техниками мультипликации, такими как рисование последовательных картинок или создание простых анимаций с помощью доступных инструментов и материалов, что способствует развитию их моторики и технических умений.

4. **Развитие языковых и коммуникативных навыков.** Работа над мультипликационными проектами и обсуждение мультфильмов способствуют обогащению словарного запаса детей и развитию их способности выражать свои мысли и идеи.
5. **Социальное взаимодействие и командная работа.** Дошкольники учатся сотрудничать с педагогами и сверстниками, выполняя различные роли в процессе создания мультипликации, что способствует развитию умений работать в группе и уважать вклад каждого участника.
6. **Эмоциональное развитие.** Через мультипликацию дети учатся выражать свои чувства и эмоции, а также развивают эмпатию, сопереживая персонажам мультфильмов.
7. **Развитие самостоятельности и ответственности.** Дошкольники учатся нести ответственность за создание собственных творческих работ, принимать решения относительно сюжета, персонажей и оформления, а также осуществлять самоконтроль, оценивая свою работу и внося в неё изменения.

Эти результаты помогут дошкольникам не только развить ключевые навыки и способности, но и лучше подготовят их к школьному обучению, а также способствуют формированию у них активной жизненной позиции и интереса к творчеству.

Режим занятий обучающихся:

Возрастная группа	Продолжительность занятия	Периодичность в неделю	Количествов месяц	Количествов год
6-7 лет	30 минут	1 раз	4	25

II. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ, ВКЛЮЧАЮЩИЙ ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ

2.1. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Занятие	Цель	Содержание	Форма проведения	Планируемый результат	Дата
Знакомство с мультипликацией - 5 занятий					
1. Открытие мира анимации	Познакомить детей с историей мультипликации, развить интерес к анимационному искусству.	Дети знакомятся с историей анимации, начиная от её зарождения до современности. Включает в себя просмотр и анализ первых анимационных работ.	Теоретическая (две группы последовательно, с перерывом в 10 минут)	Дети узнают основные вехи истории мультипликации и получают представление о развитии анимационного искусства.	Октябрь
2. Профессии мира мультипликации	Расширить знания детей о мультипликационной индустрии и различных профессиях, связанных с созданием мультфильмов.	Введение в профессии мультипликационной индустрии с акцентом на роль мультипликатора. Включает интерактивную презентацию и игру на определение профессий.	Теоретическая	У детей формируется понимание разнообразия профессий в мультипликационной индустрии и их вклада в создание мультфильмов	Октябрь
3. Введение в мультстудию	Знакомство с техническими аспектами создания мультфильмов и	Знакомство с программами и оборудованием для создания мультфильмов,	Практическая	Дети ознакомятся с базовым оборудованием и программным	Октябрь

	обучение основам безопасности при работе с оборудованием.	основы безопасности при работе. Дидактическая игра для закрепления материала.		обеспечением для создания мультфильмов, поймут правила безопасной работы	
4. Сценарное мастерство на бумаге	Обучение основам сценарного искусства, развитие умений планирования сюжета и создания характеристик персонажей, стимулирование творческого воображения и коллективной творческой деятельности	Разработка собственного сценария под вдохновением от просмотра мультфильма "Сказка сказок" Юрия Норштейна. Обучение детей основам сценарного искусства, включая создание сюжета, разработку характеристик персонажей и описание декораций. Игра "Фантазеры" для стимулирования творческого мышления и групповой работы		Дети осваивают основы сценарного искусства, учатся выражать свои идеи в письменной форме, развивают умение создавать цельные истории с развернутым сюжетом, что лежит в основе любого качественного мультфильма или анимационного проекта	Октябрь
5. Оживление персонажей	Научить детей создавать и оживлять своих персонажей, развить навыки в рисовании и анимации.	Создание и оживление персонажей, включая практику по мультипликационному оживлению предметов, как "Матрешка".	Практическая	Развитие навыков рисования и анимации у детей через создание и оживление собственных персонажей	Ноябрь
Техника Перекладки - 5 занятий					
1. Движение персонажей	Изучение и практика в технике перекладки, развитие	Изучение техники перекладки, подготовка и съёмка сцен с	Практическая	Дети научатся основам техники перекладки, поймут,	Ноябрь

	понимания принципов анимации движения.	использованием готовых декораций и кукол.		как создавать иллюзию движения в анимации	
2. Озвучивание и монтаж	Обучение основам звукового сопровождения мультфильмов и развитие навыков озвучивания.	Изучение основ звукового сопровождения и озвучивания мультфильмов, включая игры для развития навыков озвучивания.	Практическая	Участники освоят основы озвучивания персонажей и монтажа мультфильма, разовьют навыки работы со звуком	Ноябрь
3. Знакомство с А. Барто	Расширить знания детей о творчестве Агнии Барто и её вкладе в детскую литературу, развить умение анализировать и обсуждать литературные произведения	Рассматривается творчество Агнии Барто, её вклад в детскую литературу. Речевые игры и дискуссии способствуют лучшему пониманию её произведений	Теоретическая	Погружение в творчество Агнии Барто поможет детям лучше понять исторический и культурный контекст её произведений, а также стимулировать интерес к созданию собственных литературных и творческих работ	Ноябрь
4. Создание мультфильма «Игрушки»	Развитие навыков коллективной работы и творческого взаимодействия при создании мультфильма на основе стихов А. Барто	Разработка персонажей и сцен для мультфильма, основанного на стихах А. Барто. Работа в микрогруппах по лепке и моделированию		Развитие умений работать в команде, распределение ролей и ответственности при совместном творчестве, а также приобретение опыта в создании мультфильма от идеи до реализации	Декабрь
5. Оживление	Обучение детей	Покадровая съёмка		Участники научатся	Декабрь

стихотворения	основам анимации и монтажа для создания мультфильма, способствующего развитию понимания литературного текста	мультфильма с использованием созданных персонажей и декораций. Освоение основ монтажа и постановки кадра		трансформировать текстовый контент в визуальную форму через анимацию, развивая при этом креативное мышление и визуальное восприятие	
Декабрь: ЛЕГО-истории - 4 занятия					
1. ЛЕГО в мультипликации	Стимулировать творчество и воображение через создание мультфильма с использованием конструктора ЛЕГО.	Создание сценария и съёмка мультфильма с использованием ЛЕГО, развивающая игра для сплочения команды.	Практическая	Дети используют конструктор ЛЕГО для создания анимационных проектов, развивая творческие и конструкторские навыки	Декабрь
2. Мир ЛЕГО: от идеи до реализации	Научить детей планировать и создавать декорации из ЛЕГО для мультфильмов.	Обучение построению декораций и выбору персонажей из ЛЕГО для мультфильма. Парное конструирование декораций и подбор персонажей.	Практическая	Практика в планировании и создании декораций из ЛЕГО, развитие умения работать в команде	Декабрь
3. Оживляем ЛЕГО-мир	Развить у детей навыки анимации и постановки ЛЕГО-персонажей в кадре.	Практика по оживлению ЛЕГО-персонажей с освоением техник правильной постановки в кадре. Включает игры для развития воображения и творческих навыков.	Практическая	Улучшение навыков анимации и постановки персонажей, приобретение практических умений в анимации с использованием	Январь

				ЛЕГО	
4. Звуки и голоса ЛЕГО-историй	Обучить детей созданию звуков и озвучиванию персонажей ЛЕГО, развитие актерских способностей.	Озвучивание персонажей и монтаж мультфильма. Использование звукоподражательных игр для создания уникальных звуков и голосов.	Практическая	Развитие актерских и озвучивающих навыков, понимание роли звука в создании атмосферы мультфильма	Январь
5. ЛЕГО и военная история	Познакомить детей с военной историей и техникой через моделирование из ЛЕГО	Обучающая беседа о Российской армии и родах войск. Использование ЛЕГО для создания моделей военной техники. Фокус на образовательном аспекте, включая знакомство с военными профессиями	Практико-теоретическая		Февраль
"Пластилиновые сказки" - 6 занятий					
1. Вдохновение от С. Михалкова	Развитие интереса к литературе и стимулирование творческого воображения через знакомство с творчеством С. Михалкова.	Знакомство с отрывком из стихотворения "Дядя Степа – милиционер". Обсуждение и анализ прочитанного, дидактическая игра для закрепления материала.	Теоретическая	Расширение кругозора детей за счет знакомства с классическими произведениями детской литературы и стимулирование интереса к чтению и литературному творчеству	Февраль
2. Пластилиновая анимация для родителей	Научить детей основам пластилиновой анимации и	Создание мультфильма с использованием пластилина, основанного на стихотворении С.	Теоретическая	Развитие у детей навыков презентации и умение демонстрировать	Февраль

	предоставить возможность продемонстрировать свои работы родителям, развивая навыки презентации и самовыражения.	Михалкова. Публикация работы в группе Вацап для родителей.		результаты своей творческой деятельности, а также укрепление связи между домом и образовательным учреждением через совместное творчество	
3. Мастерская пластилиновой лепки	Обучение различным техникам пластилиновой лепки для развития мелкой моторики и творческих способностей.	Изучение различных техник пластилиновой лепки и создание игрового пространства. Игра для развития внимания и координации.	Практическая	Освоение различных техник лепки из пластилина, что способствует развитию мелкой моторики рук, а также творческих и конструкторских способностей	Февраль
4. Создаём пластилиновую историю	Развитие умений планирования и реализации собственных творческих идей через создание пластилиновой анимации.	Работа над собственной пластилиновой анимацией, включая подбор освещения и компоновку сцен. Дети учатся фиксировать каждый кадр, создавая динамичную историю.	Практическая	Участники научатся самостоятельно создавать короткие анимационные фильмы, используя пластилин и основы стоп-моушн анимации, что развивает навыки планирования и реализации творческих проектов	Март
5. Режиссура в мире пластилина	Познакомить детей с основами режиссуры и монтажа, научить	Подготовка и съёмка мультфильма с использованием	Практико-теоретическая	Дети получат базовые знания о режиссуре и монтаже	Март

	правильной постановке персонажей и сцен в кадре для создания плавных и выразительных движений.	пластилиновых персонажей и декораций. Отработка правильной постановки персонажей для создания плавных движений.		мультфильмов, научатся создавать более сложные сценарии и реализовывать их через анимацию	
б. Музыкальное сопровождение и пластилин	Научить детей подбирать музыкальное оформление для мультфильмов, соответствующее настроению и событиям в сюжете	Выбор музыки и звуков для мультфильма. Дети учатся подбирать музыкальное оформление, соответствующее настроению и событиям в сюжете	Практическая	Дети научатся подбирать и интегрировать музыкальное сопровождение для своих мультфильмов, усиливая эмоциональное воздействие искусства	Март
Отбор и подготовка работ к конкурсу и презентация - 4 занятия					
Подведение итогов и подготовка к демонстрации своего опыта	Подготовить детей и их работы к участию в конкурсе, развивая навыки презентации и самопрезентации	Работа включает создание презентационной версии мультфильма, соответствующей критериям и номинациям конкурса	Практический	Дети получают опыт подготовки и презентации своих творческих проектов на международном уровне, учатся адаптировать свои работы под конкретные требования и критерии, что способствует развитию их презентационных и коммуникативных	Апрель

				навыков	
--	--	--	--	---------	--

Эта программа занятий охватывает все аспекты создания мультипликационного фильма, от истории анимации до современных техник мультипликации, озвучивания и сценарного мастерства. Через практические и теоретические занятия, дети не только учатся техническим аспектам создания мультфильмов, но и развивают свои творческие и коммуникативные навыки, а также учатся работать в команде. Участие в международном конкурсе дает дополнительную мотивацию и возможность продемонстрировать свои достижения.

Эти занятия предполагают не только приобретение конкретных навыков в области мультипликации и анимации, но и развитие широкого спектра персональных качеств у детей: творческого мышления, умения работать в команде, презентационных и коммуникативных навыков, а также способности к самовыражению через искусство. Важным аспектом является и мотивационный компонент, поскольку участие в конкурсах и публичные показы способствуют повышению самооценки детей и укреплению их интереса к дальнейшему обучению и творчеству.

2.2 УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Для успешной реализации Программы создания мультфильма, воплощающего идеи STEM-образования для старших дошкольников, необходимо обеспечить комплексный подход, включающий в себя интеграцию ИКТ, цифровых и медийных технологий, а также продуктивную деятельность на пересечении художественного и технического творчества. Расширение и уточнение условий реализации программы включает следующие аспекты:

1. Техническое и программное обеспечение

Усовершенствование предметно-развивающей среды мультстудии путем введения дополнительного оборудования, такого как планшеты для цифровой рисовки, а также расширенный набор программного обеспечения, включающий в себя анимационные и графические редакторы, доступные для использования детьми старшего дошкольного возраста.

Обновление компьютерного парка мультстудии до современных стандартов, чтобы обеспечить бесперебойную работу современного программного обеспечения.

2. Методическое обеспечение

Разработка и внедрение комплексного учебно-методического комплекта, включающего пошаговые руководства по созданию мультфильмов, сценариев, рекомендаций по организации съемочного процесса и работы с анимационным программным обеспечением.

Проведение обучающих семинаров и мастер-классов для воспитателей по работе с новыми технологиями и методиками преподавания в области мультимедиа и STEM.

3. Развивающая среда

Создание интерактивного пространства в мультстудии, включая уголки для сценарного планирования, рисования, моделирования и съемки, оборудованные всем необходимым для творчества и исследований.

Обеспечение доступности разнообразных материалов для моделирования и создания декораций, включая экологически чистые и повторно используемые ресурсы.

4. Интеграция с образовательной программой

Включение модуля мультимедийного творчества в общеобразовательную программу дошкольного учреждения, предусматривающего развитие навыков в области ИКТ, анимации, графического дизайна и основ робототехники.

Организация тематических недель или проектных дней, посвященных научно-техническому и художественному творчеству, в течение которых дети могут работать над созданием своих мультфильмов.

5. Роль педагога

Воспитатели, как ключевые фигуры в реализации программы, должны

постоянно повышать свою квалификацию в области цифровых технологий и методик преподавания через участие в профессиональных курсах, семинарах и воркшопах.

Педагоги должны владеть не только техническими навыками работы с анимационным программным обеспечением, но и иметь глубокие знания в области детской психологии, чтобы эффективно стимулировать творческий потенциал каждого ребенка и поддерживать интерес к изучению науки через искусство.

6. Интерактивное и интегрированное обучение

Программа должна предусматривать активное взаимодействие детей не только с цифровыми технологиями, но и с природными, бытовыми и повторно используемыми материалами, способствуя развитию экологической культуры и понимания принципов устойчивого развития.

Важно обеспечить интеграцию образовательного процесса с реальными научными и техническими проектами, вовлекая в образовательный процесс специалистов из различных областей науки и техники, что позволит детям лучше понять практическую значимость и применение получаемых знаний.

7. Оценка и документация работы

Систематическая документация и анализ творческого и образовательного процесса, включая фиксацию идей, эскизов, сценариев и готовых мультфильмов, для последующей оценки прогресса детей и адаптации программы под их интересы и потребности.

Внедрение портфолио как инструмента для отображения индивидуального развития ребенка в области STEM и мультимедийного творчества, а также как средства для демонстрации достижений родителям и в рамках профессионального сообщества.

8. Сотрудничество с родителями и общественностью

Активное вовлечение родителей в образовательный процесс через организацию совместных мероприятий, открытых уроков и выставок детских работ, что способствует созданию благоприятной образовательной среды и поддержке со стороны семьи.

Разработка и реализация проектов с участием общественных организаций для расширения возможностей детей в области научно-технического творчества и исследований.

Эти условия и подходы к реализации программы не только способствуют достижению основной цели - созданию авторского мультфильма, но и обеспечивают комплексное развитие детей, формируя у них необходимые компетенции 21 века: критическое мышление, креативность, умение работать в команде и решать сложные задачи на стыке различных областей знаний. Основываясь на STEM-подходе, программа также направлена на воспитание интереса к науке и технологиям, что является важным аспектом в подготовке детей к успешной жизни и карьере в современном мире.

Внедрение онлайн-платформ и приложений для дистанционного обучения и сотрудничества. Это позволит детям продолжать работать над

проектами и обмениваться идеями даже вне образовательного учреждения, а также даст возможность привлекать к образовательному процессу экспертов из разных регионов и стран.

Интеграция принципов устойчивого развития в проекты и задания для детей, такие как использование переработанных и экологически чистых материалов для создания декораций и моделей. Это способствует формированию у детей экологической ответственности и понимания важности сохранения окружающей среды.

Регулярный мониторинг и анализ результатов работы детей и обратная связь от участников образовательного процесса, включая детей, родителей и педагогов. Это позволит своевременно корректировать и адаптировать программу, делая ее более эффективной и соответствующей потребностям и интересам детей.

Публикация результатов и достижений участников программы в специализированных журналах, на конференциях и выставках. Это поможет не только мотивировать детей, но и способствует распространению успешного опыта среди профессионального сообщества.

Таким образом, условия реализации программы ориентированы на создание среды, способствующей всестороннему развитию детей через интеграцию искусства, науки и технологий. Это предполагает не только освоение новых знаний и навыков, но и воспитание ценностей, необходимых для жизни в современном мире, таких как креативность, умение работать в команде, экологическая осознанность и готовность к непрерывному обучению.

2.3. ФОРМА АТТЕСТАЦИИ

В рамках Программы предлагается комплексная система оценки, ориентированная на мониторинг и аттестацию достигнутых результатов воспитанников. Эта система оценки включает этапы аттестации с учетом временных рамок, содержание и формы проведения аттестации, а также методику определения и фиксации итогового результата.

Этапы аттестации и временные рамки:

- входной контроль (октябрь): определение начального уровня знаний и навыков детей.
- текущий контроль (декабрь-январь): мониторинг прогресса и адаптация образовательного процесса.
- итоговая аттестация (май): оценка общих результатов обучения и творческих достижений.

Содержание и формы аттестации

- творческие задания: позволяют оценить креативность, умение применять полученные знания на практике.
- презентация творческих проектов: демонстрация умения работать в команде, представить результаты своей работы.

- выпуск анимационных фильмов: оценка умения воплощать идеи в готовые медиапродукты, использование технических и программных средств.

Формы оценки и критерии результативности

Оценка уровней достижений осуществляется по трехуровневой шкале:

Низкий уровень: основы не усвоены, отсутствует понимание принципов и процессов, навыки взаимодействия и саморегуляции не развиты.

Средний уровень: есть базовые знания и умения, но требуется поддержка в их применении, навыки взаимодействия и саморегуляции проявляются ситуативно.

Высокий уровень: полное владение знаниями и умениями, умение самостоятельно применять их в различных ситуациях, развиты навыки самоконтроля и конструктивного взаимодействия.

Методика определения итогового результата

Итоговый результат определяется на основе комплексного анализа выполненных заданий, проектов и анимационных фильмов, а также учета индивидуального прогресса каждого ребенка в течение учебного года.

Способ фиксации результата

- Портфолио: каждый воспитанник имеет личное портфолио, в котором фиксируются все его достижения, творческие работы и проекты.
- Электронное журналирование: использование электронных платформ для ведения журнала успеваемости, что позволяет отслеживать прогресс в реальном времени.
- Публичные презентации и выставки: демонстрация достижений детей на публичных мероприятиях, таких как выставки творческих работ, премьеры анимационных фильмов, участие в конкурсах и фестивалях. Это позволяет не только зафиксировать результаты обучения, но и поделиться ими с широкой аудиторией.

Взаимодействие с Родителями

- Регулярные отчеты: предоставление родителям регулярных отчетов о прогрессе и достижениях их детей, включая рекомендации для поддержки обучения дома.
- Родительские собрания и мастер-классы: организация собраний и мастер-классов для родителей, на которых они могут узнать больше о методиках обучения и подходах к творчеству, используемых в мультстудии.

Обратная связь и корректировка процесса обучения

- Анкетирование и интервью: регулярное проведение анкетирования и интервью с воспитанниками, родителями и педагогами для сбора обратной связи о качестве и эффективности образовательного процесса.

- Анализ и корректировка Программы: использование собранных данных для анализа и последующей корректировки программы, адаптации методик и подходов с целью повышения качества образования и достижения лучших результатов.

Документация и сертификация

- Выдача сертификатов и грамот: По итогам года каждому ребенку выдаются сертификаты или грамоты, подтверждающие его участие и достижения в рамках Программы.
- Электронное Портфолио: ведение электронного портфолио для каждого ребенка, доступного для просмотра родителями и заинтересованными лицами, что способствует прозрачности оценочного процесса и позволяет отслеживать динамику развития навыков и знаний воспитанников.

Таким образом, разработанная система аттестации и мониторинга представляет собой комплексный подход к оценке образовательного процесса, обеспечивающий не только количественную, но и качественную оценку достигнутых результатов, а также способствующий постоянному совершенствованию методик и подходов к обучению и воспитанию.

Такая система оценки и аттестации предусматривает не только фиксацию достигнутых уровней знаний и умений, но и активное вовлечение детей в процесс самооценки и рефлексии своих достижений. Это способствует формированию у детей навыков самостоятельного анализа своих действий и результатов, что является важной частью обучения и развития.

2.4. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Таблица 1

Чек-Лист с уровнями оценки

Критерии оценки	Низкий Уровень	Средний Уровень	Высокий Уровень
Придумывание истории	Имеет трудности с пониманием структуры сюжета.	Понимает основную структуру сюжета, но истории могут быть простыми.	Глубоко понимает сюжет и создает оригинальные, сложные истории.
Создание Персонажей	Трудности с описанием персонажей и их эмоций.	Создает базовых персонажей с простыми эмоциями.	Создает сложных персонажей с развитыми личностями и эмоциями.
Рисование и оформление	Ограниченное использование цвета и формы; базовые рисунки.	Использует разнообразные цвета и формы; рисунки с некоторыми деталями.	Мастерское использование цвета, формы; сложные и детализированные рисунки.
Лепка	Использует простые формы и фигуры, ограниченная моторика.	Способен создавать более сложные фигуры, используя разные техники лепки.	Демонстрирует высокий уровень мастерства в лепке, создавая сложные структуры.
Лего-конструирование	Строит простые конструкции, следуя инструкциям или под руководством	Создает более сложные конструкции с использованием собственных идей.	Проявляет высокую креативность и инженерное мышление, создавая сложные модели.

	взрослого.		
Основы анимации	Знакомство с анимацией; простейшие анимации с помощью взрослого.	Создает простые анимации с небольшим набором движений.	Создает сложные анимации с разнообразными движениями и переходами.
Монтаж	Имеет базовое понимание монтажа; требуется помощь для объединения сцен.	Использует простые монтажные инструменты для создания последовательности сцен.	Уверенно работает с монтажными программами, создавая динамичные и сложные сцены.
Озвучивание	Знакомство с основами озвучивания; может подражать голосам под руководством.	Самостоятельно создает озвучку для своих персонажей, используя базовые эффекты.	Профессионально использует разнообразные техники озвучивания, создавая уникальные голоса и звуковые эффекты для каждого персонажа.
Участие в обсуждениях	Редко участвует в обсуждениях; может нуждаться в поддержке для выражения идей.	Активно участвует, но может испытывать затруднения с выражением идей.	Уверенно участвует и выражает сложные идеи; понимает идеи других.
Работа в команде	Предпочитает работать индивидуально или испытывает трудности в команде.	Умеет работать в команде, но может нуждаться в направлении.	Отлично работает в команде; проявляет лидерство и инициативу.
Решение проблем	Испытывает трудности с нахождением решений; часто нуждается в помощи.	Находит базовые решения с минимальной помощью.	Творчески подходит к решению проблем; находит инновационные решения.
Использование технологий	Только начинает осваивать технологии с помощью взрослого.	Использует базовые функции программ самостоятельно.	Уверенно владеет технологиями; исследует и применяет продвинутые функции.
Завершение проекта	Иногда трудно довести задачу до конца; может терять интерес или мотивацию.	Доводит большинство проектов до конца, но может нуждаться в поддержке.	Систематически и самостоятельно завершает проекты, демонстрируя высокую мотивацию

Таблица 2

Виды контроля	Низкий	Средний	Высокий
Входной	Не может ответить на все вопросы	Отвечает с подсказки педагога	Отвечает самостоятельно
Текущий	Владеют изученным материалом на уровне опознания, различения, соотнесения.	Умеют выполнять типовые задачи с помощью педагога.	Умеют самостоятельно решать поставленные типовые задачи.
Итоговый	Не сформированы ценностные понятия, не развиты эмоции сочувствия, ребенок	Нравственные ценности, нормы и правила декларируются, но неосознаны	Ребенок осознает и применяет во взаимодействии с другими нравственные нормы и правила

	не владеет навыками контроля и саморегуляции поведения, не может длительное время держать в голове правило и образец, действовать по инструкции, не умеет договариваться в процессе «совместной деятельности и осуществлять взаимопомощь.	ребенком, частично проявляются его поведения и эмоциональных отношениях. Ситуативное проявление контроля, самоконтроля и саморегуляции, соблюдает правила при напоминании педагога, владеет некоторыми навыками конструктивного взаимодействия	поведения, эмоционально реагирует на состояния других детей и готов прийти на помощь. Владеет навыками самоконтроля и саморегуляции, способен выполнять правила в деятельности и действовать по предложенной инструкции, владеет навыками конструктивного взаимодействия
--	---	--	--

Формы подведения итогов реализации дополнительной общеобразовательной программы

Входной мониторинг

Цель: Оценить начальный уровень знаний, умений и навыков детей, их интересы и предпочтения перед началом программы.

Критерии:

- Знакомство с основами сюжетостроения и персонажей.
- Начальные навыки рисования, лепки и конструирования.
- Интерес к анимации и созданию мультфильмов.
- Умение работать в команде и выражать свои идеи.

Методы:

- Анкетирование или интервью с детьми и их родителями.
- Практические задания для оценки базовых умений.
- Наблюдения за игровой деятельностью детей.

Промежуточный Мониторинг

Цель: Проанализировать прогресс детей в процессе обучения, выявить сильные стороны и области, требующие дополнительной работы.

Критерии:

- Улучшение навыков рисования, лепки и конструирования.
- Развитие способностей к сюжетостроению и созданию персонажей.
- Прогресс в работе с технологиями анимации, монтажа и озвучивания.
- Умение работать в команде и взаимодействовать с другими детьми.

Методы:

- Наблюдение за учебной деятельностью и взаимодействием в группе.
- Проведение творческих заданий и проектных работ.
- Обсуждение с детьми процесса работы над проектами.

Итоговый Мониторинг

Цель: Оценить итоговые достижения детей по завершении программы, уровень освоения навыков и умений, а также влияние программы на творческое и личностное развитие детей.

Критерии:

- Владение навыками рисования, лепки, конструирования на высоком уровне.
- Способность самостоятельно создавать сюжеты и персонажей.
- Умение использовать различные техники анимации, монтажа и озвучивания.
- Развитие коммуникативных навыков и умение эффективно работать в команде.

Методы:

- Презентация и защита собственных проектов перед группой и родителями.
- Оценка творческих работ и проектов детей воспитателями и экспертами.
- Фиксация достижений и прогресса детей в индивидуальных портфолио.
- Для каждого этапа мониторинга в программе по созданию мультфильмов можно разработать специализированные анкеты, которые помогут оценить интересы, навыки и прогресс детей. Ниже представлены примеры анкет для входного, промежуточного и итогового мониторинга.

Анкета для Входного мониторинга

Цель: Оценить начальный уровень интересов и базовых навыков детей.

1. Как тебя зовут?
(Открытый ответ)
2. Какие мультфильмы тебе нравятся?
(Открытый ответ)
3. Любишь ли ты рисовать или лепить?
Да / Нет
4. Пробовал(а) ли ты когда-нибудь создавать свои собственные истории или мультфильмы?
Да / Нет
Если да, расскажи о них.
5. Что ты любишь больше всего делать в свободное время?
 - Рисовать
 - Лепить
 - Строить из конструктора
 - Смотреть мультфильмы

– Другое: (уточнить)

Анкета для Промежуточного мониторинга

Цель: Проанализировать прогресс детей и выявить области для дополнительной работы.

1. Какие новые навыки ты приобрел(а) во время программы?
 - Рисование
 - Лепка
 - Конструирование
 - Создание историй
 - Работа с компьютером/планшетом
2. В каких заданиях тебе было интереснее всего участвовать?
(Открытый ответ)
3. С какими трудностями ты столкнулся(ась) во время обучения?
(Открытый ответ)
4. Что бы ты хотел(а) улучшить или изучить дополнительно?
(Открытый ответ)

Анкета для Итогового мониторинга

Цель: Оценить итоговые достижения и влияние программы на развитие детей.

1. Какой проект или работа тебе больше всего понравилась, и почему?
(Открытый ответ)
2. Чему новому ты научился(ась) в ходе программы?
(Открытый ответ)
3. Какие навыки ты считаешь, что развил(а) наиболее сильно?
(Открытый ответ)
4. Хотел(а) бы ты продолжить заниматься созданием мультфильмов?
Почему?
(Открытый ответ)
5. Есть ли что-то, что ты хотел(а) бы изменить в программе?
(Открытый ответ)

Важно, чтобы анкетирование проводилось в игровой и дружелюбной форме, чтобы дети чувствовали себя комфортно и свободно выражали свои мысли и чувства.

Игровые методы мониторинга могут сделать процесс оценки более интересным и менее стрессовым для детей дошкольного возраста, позволяя одновременно оценить их умения и навыки в непринужденной обстановке. Вот несколько примеров игровых методов, которые можно использовать для мониторинга в рамках Программы:

1. Ролевые игры

Цель: Оценка коммуникативных навыков, способности к сотрудничеству и решению проблем.

Описание: Дети принимают роли различных персонажей из

мультфильмов или процесса создания мультфильма (режиссер, аниматор, герой истории) и работают над задачей, например, разработкой сценария или решением конфликта между персонажами.

2. Конструкторская игра

Цель: Оценка творческих способностей, умения работать в команде и пространственного мышления.

Описание: Используя конструкторы LEGO или другие строительные материалы, дети создают декорации к мультфильму или моделируют сцены, обсуждая и планируя свои действия в группе.

3. Игра "Расскажи историю"

Цель: Оценка умения создавать сюжеты, фантазии и языковых навыков.

Описание: Детям предлагается набор картинок или фигурок персонажей, с помощью которых они должны придумать и рассказать историю. Это помогает оценить, как ребенок строит логические связи и использует язык.

4. Игровые тесты с использованием планшетов

Цель: Оценка умений работы с цифровыми технологиями и базовых навыков анимации.

Описание: Детям предлагаются игровые задания на планшетах, связанные с основами анимации, где они могут перетаскивать объекты, создавать простые анимационные сцены или выбирать правильные последовательности действий для персонажей.

5. Творческие мастерские

Цель: Оценка художественных навыков, моторики и творческого мышления.

Описание: Организация творческих мастерских, где дети могут рисовать, лепить из пластилина или создавать коллажи на заданную тему мультфильма. Работы затем обсуждаются в группе, что также позволяет оценить умение ребенка выразить свои идеи.

6. Игры на развитие внимания и памяти

Цель: Оценка когнитивных способностей, таких как память, внимание и способность к концентрации.

Описание: Игры, в которых дети должны запомнить детали сюжета, персонажей или последовательность действий, а затем воспроизвести их. Например, можно показать короткий отрывок мультфильма или серию изображений, после чего задать вопросы о увиденном или попросить рассказать увиденное своими словами.

7. Пазлы и логические задачи

Цель: Оценка проблемно-ориентированного мышления, логики и умения находить решения.

Описание: Использование пазлов и задач, связанных с сюжетом или персонажами мультфильма. Например, детям могут быть предложены задачи на соответствие или сортировку, где они должны будут выбрать предметы или элементы, подходящие к определенному персонажу или сцене.

8. Импровизационный театр

Цель: Оценка экспрессивности, умения вживаться в роли и спонтанного творчества.

Описание: Дети выбирают карты с персонажами или сюжетными моментами и ставят небольшие импровизированные сценки. Это помогает оценить уровень их вовлеченности, а также способность к творческому выражению и сотрудничеству.

9. Конкурс рисунков "Мой любимый момент"

Цель: Оценка артистического восприятия и способности выражать свои чувства и впечатления через искусство.

Описание: После просмотра мультфильма детям предлагается нарисовать свой любимый момент или персонажа. Обсуждение рисунков дает возможность понять, какие моменты были для них наиболее значимыми и почему.

10. Игра "Создай своего персонажа"

Цель: Оценка креативности, умения комбинировать различные элементы и создавать новые идеи.

Описание: Детям предоставляется набор материалов (бумага, ткани, пластилин, природные материалы) для создания своего уникального персонажа. После создания персонажей дети представляют их группе, рассказывая историю своего персонажа, его характер и особенности.

Эти игровые методы мониторинга могут быть адаптированы и модифицированы в зависимости от возраста детей, целей образовательной программы и доступных ресурсов. Главное, чтобы процесс оценки способствовал развитию детей, стимулировал их интерес к обучению и творчеству, а также предоставлял им возможность для самовыражения и самореализации.

2.5. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

1. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ (автор Рыбалева И.А., «ИРО -23» Краснодарский край, 2019г, 41 с.)
2. Волосовец Т.В., Маркова В.А., Аверин С.А. STEM-образование детей дошкольного и младшего школьного возраста. Парциальная модульная программа развития интеллектуальных способностей в процессе познавательной деятельности и вовлечения в научно-техническое творчество: учебная программа / Т. В. Волосовец и др. — 2-е изд., стерео-тип. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2019. — 112 с.: ил.
3. Анофриков П. Принципы организации детской мультстудии. // Искусствов школе. 2018. № 6. С 13-16
4. Зубкова С. А., Степанова С. В. Создание мультфильмов в дошкольном учреждении с детьми старшего дошкольного возраста. //

Современное дошкольное образование. Теория и практика. 2016. №5. С. 54–59

5. Ишкова Е. И. Механизмы влияния мультипликационных фильмов на социально-личностное развитие детей дошкольного возраста. // Дошкольная педагогика. 2016. № 8. С. 20 – 23

6. Интернет-ресурсы, социальные сети.

Технологическая Карта Занятия по Теме "Монтаж Видео" для Дошкольников

Возрастная группа: 5-7 лет

Длительность занятия: 30 минут

Цель занятия: Познакомить детей с основами монтажа видео, развить творческие способности и умение работать в команде.

Оборудование и материалы:

Планшеты с предустановленным приложением для монтажа видео (например, iMovie для iOS, WeVideo для Android).

Набор готовых коротких видеоклипов и фотографий на разные темы (животные, природа, семья).

Картинки с символами действий монтажа (обрезка, добавление, перемещение).

Методические указания:

Введение (5 минут):

Беседа о том, что такое видео и для чего люди его создают.

Объяснение, что такое монтаж видео на простом примере (как из кусочков пазла складывается целая картинка).

Основная часть (20 минут):

Демонстрация (5 минут): Показать на планшете простой процесс создания видео из нескольких клипов и фотографий, объясняя каждый шаг.

Практическая работа (15 минут):

Дети делятся на небольшие группы по 2-3 человека.

Каждая группа получает задание создать своё короткое видео на заданную тему (например, "Мой любимый зоопарк" или "Приключения игрушек").

Воспитатель помогает детям выбрать нужные клипы и фотографии, объясняет, как их можно обрезать, перемещать и добавлять в проект.

Обсуждение выбора картинок и видео, планирование сюжета видео в группе.

Заключительная часть (5 минут):

Презентация работ: Каждая группа показывает своё видео. Дети рассказывают, почему выбрали такие картинки и что хотели рассказать своим видео.

Рефлексия: Обсуждение того, что понравилось в работе, и что было сложно. Похвала за старания и творческий подход.

Педагогические замечания:

Важно поддерживать интерес и мотивацию детей, поощряя любые проявления творчества и самостоятельности.

Необходимо обеспечить безопасность использования техники и материалов, избегая ситуаций, когда дети могут случайно удалить или изменить важные файлы.

В процессе занятия важно уделять внимание каждому ребенку, помогая им развивать уверенность в своих силах и способностях.

Воспитатель должен быть готов к тому, что дети могут нуждаться в дополнительной помощи при работе с планшетами или приложениями для монтажа видео.

Поощряйте детей делиться своими идеями и мнениями, поддерживая положительную атмосферу в группе.

Рекомендации для работы с родителями:

Предложите родителям принять участие в подготовке материалов для занятия, например, предоставить домашние видеоклипы или фотографии для использования в проектах.

После занятия поделитесь с родителями результатами работы их детей, отправив видео на электронную почту или разместив его в закрытой группе детского сада в социальных сетях.

Организуйте встречу или семинар для родителей, где они смогут узнать больше о возможностях использования цифровых технологий для развития творческих способностей детей и получить рекомендации по безопасному использованию интернета и гаджетов дома.

Эта технологическая карта занятия представляет собой основу для организации и проведения интерактивного и творческого занятия по основам монтажа видео для дошкольников. Она может быть адаптирована и дополнена в зависимости от конкретных условий, возможностей и интересов детей и родителей.

Простая Инструкция по Монтажу Видео для Дошкольников

Что нам понадобится:

- Планшет или компьютер с установленным приложением для монтажа видео.
- Несколько предварительно выбранных видеоклипов и изображений на тему занятия.

Шаги:

1. Открываем Приложение

- Нажми на иконку приложения, чтобы открыть его.

2. Создаем Новый Проект

- Найди и нажми кнопку "Создать новый проект" или "Новое видео".

3. Добавляем Видео и Фото

- Нажми на кнопку "Добавить видео/фото" или иконку "+".
- Выбери видеоклипы и фотографии, которые ты хочешь использовать, касаясь их.

4. Учимся Перемещать Клипы

- Если хочешь поменять клипы местами, просто потяни один клип и перемести его туда, где хочешь видеть.

5. Обрезаем Видео

- Коснись видеоклипа, который хочешь обрезать.
- Потяни за края клипа влево или вправо, чтобы сделать его короче.

6. Добавляем Музыку

- Нажми на кнопку "Музыка" или "Добавить звук".
- Выбери понравившуюся музыку из списка и нажми "Добавить".

7. Сохраняем Наше Видео

- Когда все готово, нажми на кнопку "Готово" или "Экспорт".
- Выбери, куда ты хочешь сохранить видео, и подожди, пока оно сохранится.

Помни:

- Ты можешь добавить столько видеоклипов и фотографий, сколько захочешь.
- Если что-то пошло не так, не бойся спросить помощи у взрослого.
- Самое главное – веселиться в процессе творчества!

Полезные Советы:

- Попробуй добавить забавные эффекты или переходы между клипами, если приложение это позволяет.
- Смотри на создание видео как на рассказывание истории – у твоего видео может быть начало, середина и конец.

Эта инструкция создана для того, чтобы помочь детям и их родителям или воспитателям весело и легко познакомиться с основами монтажа видео. Важно, чтобы взрослые всегда находились рядом, чтобы помочь и поддержать ребенка в его творческих начинаниях.