

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Дом детского творчества»

СОГЛАСОВАНО

педагогическим советом ДДТ
протокол № 6
от 21.05.2024

УТВЕРЖДАЮ

Директор МБУ ДО ДДТ
И.Ю. Филиппова
Приказ № 52/3-о от 22.05.2024

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
«Айтишка»

Возраст обучающихся: 5-7 лет
Срок реализации: 72 часа

Объединение «Айтишка»
педагоги дополнительного образования:
Гангурия Алла Александровна
Чернова Диана Валерьевна

Паспорт программы

Основные характеристики программы	Информация о программе
Название программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Айтишка» (комплексная)
Краткое название	Айтишка
Вид программы	Модифицированная
Адаптирована для детей с ОВЗ	нет
Уровень программы	Базовый уровень
Направленность программы	Техническая
Вид деятельности	Информационные технологии
Форма обучения	Очная
Наименование и реквизиты федеральных гос. требований	- Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»; - Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»; - Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ № 09-3242 от 18.11.2015; - Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»; - СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей».
Краткое описание	Программа «Айтишка» направлена на формирование алгоритмического мышления, навыков конструирования, знаний цифровой анимации, способности к разностороннему и комплексному анализу информации.
Содержание программы	Программа разработана с учётом современных тенденций в образовании по принципу блочно-модульного освоения материала, имеет 2 модуля: «Айтишка» и «Цифровая анимация». В программе предусмотрено значительное увеличение активных форм работы, направленных на вовлечение дошкольника в динамичную деятельность, на обеспечение понимания математических понятий, на приобретение практических навыков самостоятельной деятельности.
Ключевые слова для поиска программы	Конструирование, начальная робототехника, цифровая анимация
Цели и задачи	Создание условий для развития эмоционально-волевой сферы и творческих способностей дошкольников. Создание условий для успешного овладения детьми опыта продуктивной деятельности (познавательной, исполнительской, творческой).

Результат	Сформированность умений использовать все необходимое многообразие информации и полученных в результате обучения знаний, умений и компетенций для целеполагания, планирования и выполнения индивидуального проекта.		
Материальная база	Компьютер под управлением OS Windows Презентационное оборудование: доска магнитно-маркерная поворотная, интерактивная панель 86 с мобильной стойкой. Компьютерное оборудование: Планшеты, ноутбук, мышь, фото (видео) камера Программное обеспечение: OS Windows. Наборы конструкторов «Знаток», LEGO		
Требования к состоянию здоровья	Нет		
Требуется наличие мед. справки для зачисления на программу			
Возрастной диапазон, лет	5-7 лет		
Число обучающихся в группе	12		
Способ оплаты	Бюджет, по сертификату		
Значимый проект	IT-куб		
Учебный план	№ п/п	Модуль	Кол-во часов
	1.	Айтишка	36
	2.	Цифровая анимация	36
		Итого:	72 часа
Продолжительность	72 часа		
Количество мест по программе	70		
Адрес реализации программы	171842, Тверская область, г. Удомля, пр. Курчатова, д. 86		
Юридический адрес организации	171841, Тверская область, г. Удомля, пр. Курчатова, д. 17		

Пояснительная записка

Комплексная образовательная программа «Айтишка» направлена на формирование алгоритмического мышления, навыков конструирования, знаний цифровой анимации, способности к разностороннему и комплексному анализу информации.

Программа является комплексной, носит практико-ориентировочный характер и направлена на овладение обучающимися основных приемов конструирования и анимации. Обучение по данной программе создает благоприятные условия для интеллектуального и духовного воспитания личности ребенка, социально-культурного и профессионального самоопределения, развития познавательной активности и творческой самореализации.

Направленность программы техническая.

Адресат программы

Программа «Айтишка» разработана для обучающихся 5-7 лет.

Количество детей, обучающихся по программе в одной группе, составляет от 12 до 15 человек.

Уровень освоения программы базовый.

Нормативно-правовая основа

Дополнительная общеобразовательная программа «Айтишка» составлена на основе нормативных документов:

– Федерального закона от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

– Приказа Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

– Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ № 09-3242 от 18.11.2015;

– Постановления Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

– СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»;

– Постановления Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.368521 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания» (*разд. VI. Гигиенические нормативы по устройству, содержанию и режиму работы организаций воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи*)).

Актуальность

Актуальность и педагогическая целесообразность программы обусловлены важностью создания условий для всестороннего и гармоничного развития дошкольника. Для полноценного развития ребенка необходима интеграция интеллектуального, физического и эмоционального аспектов в целостном процессе обучения. Конструкторская деятельность, как никакая другая, реально может обеспечить такую интеграцию.

Конструирование роботов с детьми 5-7 лет – это первая ступенька для освоения универсальных логических действий и развития навыков моделирования, необходимых для будущего успешного обучения ребенка в школе. В программе предусмотрено значительное увеличение активных форм работы, направленных на вовлечение дошкольника в динамичную деятельность, на обеспечение понимания математических понятий, на приобретение практических навыков самостоятельной деятельности. Предлагаемая система логических заданий и тематического моделирования позволяет педагогам формировать, развивать, корректировать у дошкольников пространственные и зрительные представления, а также поможет детям легко, в

игровой форме освоить математические понятия и сформировать универсальные логические действия.

Конструирование в рамках программы – процесс творческий, осуществляемый через совместную деятельность педагога и детей, детей друг с другом, позволяющий провести интересно и с пользой время.

Современному обществу необходим активный, инициативный, креативно мыслящий и доброжелательный гражданин. Дошкольное детство представляет собой важнейший период в становлении личности, которое должно быть освещено творчеством, а, следовательно, искусством.

Мультипликация представляет собой сложный и многоструктурный процесс, построенный на объединении областей нескольких видов искусства. Главная педагогическая ценность мультипликации как вида современного искусства заключается, прежде всего, в возможности комплексного развивающего обучения детей в игровой форме. Кроме того, именно мультипликация помогает максимально сближать интересы взрослого и ребенка, отличаясь доступностью и неповторимостью жанра. С ее помощью можно сделать процесс обучения удовольствием для дошкольников. Мультипликация может стать прекрасным развивающим средством для раскрепощения мышления, развития творческого потенциала.

Мультипликация включает в себе большие возможности для развития творческих способностей, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда детей. В процессе создания мультипликационного фильма у детей развиваются сенсомоторные качества, связанные с действиями руки ребенка, обеспечивающие быстрое и точное усвоение технических приемов в различных видах деятельности, восприятие пропорций, особенностей объемной и плоской формы, характера линий, пространственных отношений, цвета, ритма, движения. Творческие способности, направленные на создание нового, формируются только на нестандартном материале, который делает невозможным работу по существующему шаблону, анимация - искусство, разрушающее все стереотипы изображения, движения, создания образов, чьи «границы совпадают только с границами воображения».

Создание анимационных фильмов в дошкольном возрасте решает ряд образовательных задач, раскрывает творческий потенциал дошкольников, развивает мышление, мелкую моторику, пространственное ориентирование. Искусство анимации развивает творческую мысль, формирует умение оригинальной подачи видения окружающего мира.

Отличительные особенности программы

Программа разработана с учётом современных тенденций в образовании по принципу блочно-модульного освоения материала, что максимально отвечает запросу социума на возможность выстраивания ребёнком индивидуальной образовательной траектории и **имеет 2 модуля.**

Программа соответствует **базовому уровню.**

Привлечение на занятия современных технических средств обучения позволяют расширять кругозор, совершенствовать знание и навыки обучающихся.

Программа основывается на доступности материала и построена по принципу от простого к сложному. Тематика занятий разнообразна, что способствует творческому развитию ребенка, фантазии, самореализации.

Программа знакомит учащихся с методическими основами и практикой анализа информации, демонстрирует социальную значимость аналитической работы.

Коллективные игры, также включенные в программу, учат умению видеть других детей, доброжелательно общаться, т.е. формируют качества, необходимые в дальнейшем для совместной работы.

Программа может дополняться другими модульными составляющими.

Педагогическая целесообразность

Педагогическая целесообразность состоит в соответствии построения программы, её содержания, методов, форм организации и характера деятельности технической направленности,

цели и задачам программы. В программе отражены условия для социальной и творческой самореализации личности обучающегося.

Формы и технологии образования детей

Программа «Айтишка» - интеграция различных образовательных областей, направленных на развитие творческих способностей детей, различных умений и навыков.

В качестве основной формы организации учебных занятий выступает практическая работа, которая требует целостного психолого-педагогического подхода и помогает сформировать внутренний целостный мир ребенка.

Особенности организации образовательного процесса

Объем программы

Исходя из содержания программы, предусмотрены следующие сроки освоения программы обучения: 72 часа с 01.09.2024 по 31.05.2025.

Режим занятий

Занятия по программе «Айтишка» проходят с периодичностью 2 занятия в неделю. Продолжительность одного занятия составляет 30 минут, перерыв между занятиями составляет не менее 10 минут.

Форма обучения по программе - очная.

Формы проведения занятий

Основной формой организации образовательного процесса является занятие, а также занятия-практикумы, занятия-мастерские, игры, экскурсии.

2. Обучение

Цели программы:

- формирование основ понимания детьми конструкций предметов, обучение детей определять последовательность операций при изготовлении различных видов роботов;
- знакомство с цифровыми технологиями, поддержка потребности детей в познавательной, творческой и речевой активности через участие в создании мультфильмов.

Задачи программы

Образовательные задачи программы:

- формировать представления о роботе, способах конструирования из деталей конструктора;
- познакомить с историей возникновения и видами мультипликации;
- познакомить с технологией создания мультипликационного фильма;
- формировать художественные навыки и умения;
- поощрять речевую активность детей, обогащать словарный запас.

Развивающие задачи:

- расширение кругозора об окружающем мире, обогащение эмоциональной жизни, развитие художественно-эстетического вкуса;
- развитие психических процессов (восприятия, памяти, воображения, мышления, речи) и приемов умственной деятельности (анализ, синтез, сравнение, классификация и обобщение);
- развитие регулятивной структуры деятельности (целеполагание, прогнозирование, планирование, контроль, коррекция и оценка действий и результатов деятельности в соответствии с поставленной целью);
- развитие сенсомоторных процессов (глазомера, руки и прочих) через формирование практических умений;
- создание условий для творческой самореализации и формирования мотивов успеха и достижений на основе предметно-преобразующей деятельности.

Воспитательные задачи:

- воспитать умение работать в коллективе с учетом личностных качеств обучающихся, психологических и возрастных особенностей;

- воспитать трудолюбие и уважительные отношения к интеллектуальному труду;
- формировать у обучающихся мотивации к здоровому образу жизни;
- формировать информационную культуру.

Основной формой обучения обучающихся являются занятия, на которых детям последовательно и в системе дают соответствующие возрасту ребенка представления о начальной робототехнике, цифровой анимации, формируют умения и навыки практической деятельности.

Планируемые результаты

Личностные:

- готовность и способность обучающихся к саморазвитию и личностному самоопределению, сформированность их мотивации к обучению и целенаправленной познавательной деятельности, системы значимых социальных и межличностных отношений, способность ставить цели и строить жизненные планы;
- сформировать устойчивый интерес к правилам здоровьесберегающего и безопасного поведения;
- сформировать умение проявлять в самостоятельной деятельности логическую культуру и компетентность;
- развить аналитическое, практическое и логическое мышление;
- развить самостоятельность и самоорганизацию;
- развить умение работать в команде, развить коммуникативные навыки;
- сформировать умение вести себя сдержанно и спокойно.

Метапредметные:

- освоение обучающимися межпредметных понятий и универсальных учебных действий (выдвижение гипотез, осуществление их проверки, элементарные умения прогноза, самостоятельное создание алгоритмов познавательной деятельности для решения задач творческого и поискового характера, поиск нужной информации по заданной теме в источниках различного типа, отделение основной информации от второстепенной, критическое оценивание достоверности полученной информации, развернутое обоснование суждения, умение давать определения, приводить доказательства, объяснять изученные положения на самостоятельно подобранных конкретных примерах, объективное оценивание своих учебных достижений);
- способность их использования в учебной, познавательной и социальной практике;
- самостоятельность в планировании и осуществлении учебной деятельности и организации учебного сотрудничества с педагогами и сверстниками;
- способность к построению индивидуальной образовательной траектории;
- владение навыками исследовательской, проектной и социальной деятельности;
- умение строить логическое доказательство;
- умение использовать, создавать и преобразовывать различные символичные записи, схемы и модели для решения познавательных и учебных задач в различных предметных областях, исследовательской и проектной деятельности.

Предметные:

- знание этапов работы над проектом при конструировании модели по замыслу;
- знание чисел от 10 до 20;
- умение конструировать роботов различного назначения;
- владеть основами моделирующей деятельности;
- сравнивать и классифицировать объекты по 2 — 3 свойствам;
- ориентироваться в понятиях «направо», «налево», «по диагонали»;
- определять число деталей в простейшей конструкции модели и их взаимное расположение;

– уметь придумывать свои конструкции роботов, создавать к ним схемы-рисунки, планировать последовательность действий, воплощать идеи конструкции по плану, получать задуманное;

– выделять «целое» и «части»;

– конструировать индивидуально, в сотворчестве со взрослыми и коллективно по образцу, по условию, по наглядным схемам, по замыслу.

– выявлять закономерности;

– создавать эргономичные модели;

– считать и сравнивать числа от 1 до 20;

– создание мультфильмов в предложенных педагогом техниках;

– выполнение декораций;

– усвоение технических приемов анимации (съемка, озвучка, режиссура).

Учебный план

№ п/п	Модуль	Кол-во часов
1.	Айтишка	36
2.	Цифровая анимация	36
	Итого:	72 часа

Содержание учебного плана Модуль «Айтишка»

	Название темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	теория	практика	
1.	Вводное занятие. Знакомство. ТБ, ПБ,БДД.	1	1	0	Устный опрос
2.	Конструирование по образцу. Собираем бабочку	2	1	1	Практическая работа
3.	Конструирование по образцу. Собираем ветряную мельницу	2	1	1	Практическая работа
4.	Конструирование по образцу. Собираем робота-спасателя	2	1	1	Практическая работа
5.	Конструирование по образцу. Собираем автобус	2	1	1	Практическая работа
6.	Конструирование по образцу. Собираем автомобиль	2	1	1	Практическая работа
7.	Каркасное конструирование. Собираем гараж для легкового автомобиля (автобуса)	2	1	1	Практическая работа
8.	Конструирование по замыслу. Собираем робота-исследователя	2	0	2	Практическая работа
9.	Конструирование по образцу. Собираем черепаху	2	1	1	Практическая работа
10.	Конструирование по образцу. Собираем подводную лодку	2	1	1	Практическая работа
11.	Конструирование по замыслу. Собираем четырехногого робота	2	0	2	Практическая работа

12.	Конструирование по наглядным схемам. Собираем фотоаппарат	2	1	1	Практическая работа
13.	Конструирование по наглядным схемам. Собираем танк	2	1	1	Практическая работа
14.	Конструирование по наглядным схемам. Собираем животных	2	1	1	Практическая работа
15.	Конструирование по наглядным схемам. Собираем беспилотник	2	1	1	Практическая работа
16.	Конструирование по замыслу. Цветы для мамы	2	0	2	Практическая работа
17.	Соревнования по сборке конструктора	2	0	2	Практическая работа
18.	Конструирование по замыслу. Мой робот-помощник	2	0	2	Практическая работа
19.	Итоговое занятие	1	0	1	Практическая работа
	Всего	36	13	23	

При организации и проведении занятий используется система формирования творческого конструирования, состоящая из трех частей.

Этапы формирования творческого конструирования:

1. Организация широкого самостоятельного детского экспериментирования с основным материалом.

Экспериментирование с материалом вне постановки каких-либо задач — вначале с деталями конструктора, а затем с набором блоков разной конфигурации, составленных взрослым из этих деталей.

2. Решение с детьми проблемных задач двух типов на развития воображения:

– задачи на достраивание блоков-каркасов разной конфигурации в форме загадок типа «Это недостроенная фигура подумай и скажи, что я начал строить и дострой»;

– на формирование обобщенных способов конструирования (использование умения экспериментировать с новым материалом):

новые образы строятся способом «опредмечивания» (создание новых целостностей на одной основе) или способом «включения» (использование заданной основы в качестве детали разных ценностей).

3. Организация конструирования по собственному замыслу.

Новизна тематики и содержание конструкции — в богатстве замыслов и оригинальности способов их реализации, в умственной активности, которые проявляются в поисках разных вариантов решения и т.п.

Организация занятий первого типа

Большинство занятий можно построить по единому принципу:

в начале занятия несколько минут отводится организационному моменту, затем следует само занятие, в котором можно выделить три этапа работы.

Организационный момент.

Взрослый подготавливает конструктор и прочие необходимые материалы для занятия. Все рассаживаются вокруг одного большого стола, если нужно, вспоминают, как и с каким элементом конструктора работать.

1. Рассказ-показ.

Взрослый показывает-рассказывает историю. Дети могут, отвечая на вопросы, придумывая, помогают создать эту историю. В итоге у детей складывается образ предмета, который будет воспроизводиться из деталей конструктора. Также активно можно использовать загадки, для стимулирования познавательного интереса дошкольников.

Первая часть занятия представляет собой совместное обсуждение того, как решить поставленную задачу, планирование, а во второй части взрослый помогает реализовать намеченное.

2. Выполнение работы.

Дети делают свои работы, вспоминая и обсуждая рассказ-показ взрослого. Взрослый помогает тем, кто нуждается в помощи, задает наводящие вопросы.

Выполнение работы—это наиболее сложный этап.

Он состоит из нескольких частей:

- Отбор необходимых деталей для создания модели;
- Обсуждение цвета основных деталей (например, цвет крыльев бабочки);
- Пошаговая работа с деталями;
- Оформление работы (добавление сюжетных элементов, например, корм для белки);
- Проверка модели (в движении, в правильности конструкции)

3. Просмотр работ, обсуждение.

Все детские работы по возможности объединяются общей идеей, превращаются в общую игру, в которую каждый может поиграть.

Организация занятий второго типа

Методика организации творческого занятия при конструировании объекта по замыслу включает в себя прохождение нескольких этапов.

1. Постановка задачи: что мы хотим изобрести?

2. Уточнение задачи: что должно «уметь» наше изобретение?

Прежде чем приступить к решению задачи, необходимо ответить на вопросы:

- Как можно играть с изобретением?
- Каковы функциональные возможности и вариативность игры, конструктора?
- Что демонстрирует изобретение? Какие способы игры предусматривает?

3. Решение задачи.

Для простых задач — предложить варианты решения. Для сложных задач — ответить на вопрос: «Из чего должно состоять наше изобретение и каков должен быть его принцип действия, чтобы оно «умело» делать то, что мы хотим от него получить?»

4. Изготовление рабочего чертежа общего вида изобретения — проекта.

5. Изготовление опытного образца.

6. Испытание опытного образца.

7. Коррекция чертежа и опытного образца.

8. Испытание скорректированного опытного образца.

Модуль «Цифровая анимация»

	Наименование темы	Количество часов во всего	Теория	Практика	Формы контроля
1.	Вводное занятие. ТБ, ПБ, БДД	1	1	0	Устный опрос
2.	Погружение в тематику	7	4	3	Наблюдение за выполнением работы
3.	«Ожившие картины». Изучение техник. Озвучка.	9	1	8	Наблюдение за выполнением работы
4.	Создание мультфильма. Сюжет, декорации, герои, съемка, озвучка, монтаж.	14	1	13	Наблюдение за выполнением работы
5.	«Жили-были дед и баба...» итоговый видеоролик	5	0	5	Наблюдение за выполнением работы
	Всего	36	7	29	

№	Тема занятия	Содержание
1.	Вводное занятие: «Путешествие в мир мультипликации». Инструктаж по ТБ, ПБ, БДД	Вводное занятие. Дошкольники совершают путешествие во времени. Рассказ об истории анимации и мультипликации. Просмотр отрывков из первых анимационных фильмов.
2.	Парад мультипрофессий.	Рассказ о профессиях мультипликатор. Просмотр презентации по теме «В гостях у режиссера Мультишкина» Подвижная игра «Отгадай профессию»
3.	Знакомство с компьютерной программой для создания мультфильма.	Практическое занятие. Элементарное знакомство с процессом съемки. Дидактическая игра «Лови момент». Просмотр движения.
4.	Как оживить картинку.	Различные механизмы анимации объектов. Просмотр мультфильмов, сделанных в разных техниках. Игра по созданию мультфильма на бумаге «Живой блокнот».
5.	Создаём название мультстудии. «Заставка» в технике	1. Все вместе придумываем название своей мультгруппы. Вырезаем или вылепливаем из пластилина буквы которые есть в название.
6.	перекладка.	2. Покадровая съёмка движения букв. 3. Монтаж и наложение звука. Просмотр.
7.	История кукольной	Просматривают кукольные мультфильмы.
8.	анимации.	<i>Придумывание сюжета.</i> Разрабатывают совместно с воспитателем сценарий мультфильма.
9.	Для чего нужны декорации?	Виды декораций
10.	Подготовка декораций	Практическое занятие по изготовлению декораций к мультфильму: различные фоны, на которых происходит действие в мультфильме. Установка декораций для съёмок на специальном станке. Работа по конструированию декораций проводится в парах.
11.	Как куклы двигаются? <i>Подготовка кукол-героев.</i> Съёмка мультфильма	Практическая работа. На готовых и установленных декорациях расставляются персонажи мультфильма. Происходит отработка правильной постановки персонажа в кадре: правильные движения (разовые и цикличные), правильный переход от кадра к кадру.
12.	Озвучиваем мультфильм. Монтаж.	При помощи звукоподражательных игр узнают о многообразии звуков. Пробуют эти звуки повторять и создавать свои, новые. Учатся выразительно произносить закадровый текст. Игра «Говорим разными голосами»
13.		Повторение звукоподражательных игр. Собственные пробы. Выразительность произношения закадрового текста. Игра «Говорим разными голосами»
14.	Песочные истории <i>Придумывание сюжета</i>	Ритуал входа в песочную страну. Знакомство с правилами безопасности при играх с песком. Разрабатывают совместно с воспитателем сценарий мультфильма.
15.	Живой песок <i>Рисование на песке</i>	Постройка игрового пространства. Основные техники песочного рисования. Игра «Нарисуй свое настроение»
16.	Ожившие картины <i>Съёмка песочной истории</i>	Подбор освещения, компоновка кадра. Организация фиксации. Процесс съемки

17.	Как «поёт» песок? <i>Монтаж</i>	<i>Подборка музыкального сопровождения. Выбор звуков.</i>
18.	История на бумаге <i>Придумывание сюжета</i>	Беседа о технике перекладки. Дети просматривают фильм, сделанный в данной технике (Ю.Норштейн «Сказка сказок») Совместно с воспитателем сочиняют занимательную историю, дополняют ее характеристикой поступков героев, детальным описанием декораций. Игра «Фантазеры»
19.	Как герои двигаются? <i>Изготовление подвижных фигурок из картона</i>	Дети придумывают характерные особенности главных персонажей. Практическая работа по рисованию в парах. Мозговой штурм: предлагают идеи по анимации мимики героев мультфильма.
20.	Для чего нужны декорации? <i>Подготовка листов декораций</i>	Повторяют сюжет придуманной сказки. Работа в микрогруппах: рисуют и вырезают фон и декорации. Игра «Найди отличия»
21.	Мы - аниматоры	На готовый фон кладут нарисованных персонажей, передвигают их, в зависимости от сценария, фотографируя каждое движение персонажа. Игра «Раз картинка, два картинка»
22.	Мы-звукорежиссеры. Монтаж фильма.	Игра «Говорим разными голосами» При помощи звукоподражательных игр продолжают узнавать о многообразии звуков. Пробуют эти звуки повторять и создавать свои, новые. Продолжают выразительно произносить закадровый текст.
23.	Использование крупы в мультипликации	Происходит отработка правильной постановки персонажей в кадре: правильные движения (разовые и циклические), правильный переход от кадра к кадру. <i>Подборка музыкального сопровождения и просмотр готового мультфильма</i>
24.	Лего фигурки в мультфильмах <i>Придумывание сюжета</i>	Просматривают мультфильм, изготовленный из конструктора «Лего». Разрабатывают совместно со взрослым сценарий будущего мультфильма. Распределяем роли. Игра «Паровозик предложений»
25.	Как фигурки передвигать? <i>Построение декораций фона, подборка героев</i>	Практическое занятие по изготовлению декораций к мультфильму: различные фоны, на которых происходит действие в мультфильме. Установка декораций для съёмок. Работа по конструированию декораций проводится в парах. Подбор героев. Покадровая съёмка.
26.	<i>Озвучивание героев. Монтаж.</i>	Звукоподражательные игры, многообразие звуков. Продолжаем работу над выразительностью текста. Игра «Говорим разными голосами». Записываем голоса героев
27.		Отработка произношения закадрового текста. Игра «Говорим разными голосами». Запись.
28.	Беседа на тему «Выбор сюжета для пластилинового мультфильма». Работа по подготовке сценария мультфильма.	Чтение русских народных сказок, коротких по содержанию. Рассматривание иллюстраций. Дидактическая игра с использованием ИКТ «Узнай персонажа». Разработка сценария первого пластилинового мультфильма.
29.	Подготовка пластилиновых и бумажных героев,	Практическое занятие по изготовлению героев и декораций к мультфильму: различные фоны, на которых происходит действие в мультфильме. Установка декораций для съёмок на

	кукол. Подготовка декораций из различных материалов	специальном станке. Работа по конструированию декораций проводится в парах.
30.		Продолжаем занятие по изготовлению героев и декораций к мультфильму. Работа по конструированию декораций проводится в парах.
31.	Жили-были дед и баба...	Создание персонажей мультфильма и декораций. Работа в микрогруппах: подготовка пластилина, вылепливание фигур. Дидактическая игра «Фантазеры»
		Продолжаем работу по созданию персонажей мультфильма и декораций. Работа в микрогруппах: вылепливание фигур, моделирование поз и мимики. Дидактическая игра «Фантазеры»
32.	Озвучиваем мультфильм. Монтаж.	Речевая разминка «Эхо» Работа с речевым дыханием. Добиваться выразительности в произношении закадрового текста. Отбор из предложенных вариантов подходящей по смыслу музыки.
33.	Сказка оживает.	Практическая работа в группах. Подбор освещения, компоновка кадра.
34.		На готовых и установленных декорациях расставляются персонажи мультфильма.
35.		Отработка правильной постановки персонажа в кадре: правильные движения (разовые и цикличные), правильный переход от кадра к кадру. Осмотр материала съемки.
36.		

3. Воспитательная работа

Общая **цель воспитания** детей - личностное развитие школьников и создание условий для их позитивной социализации на основе базовых ценностей российского общества через:

- 1) формирование ценностного отношения к окружающему миру, другим людям, себе;
- 2) овладение первичными представлениями о базовых ценностях, а также выработанных обществом нормах и правилах поведения;
- 3) приобретение первичного опыта деятельности и поведения в соответствии с базовыми национальными ценностями, нормами и правилами, принятыми в обществе.

Задачи воспитания:

- усвоение знаний норм, духовно-нравственных ценностей и традиций, которые выработало российское общество (социально значимых знаний);
- формирование и развитие личностных отношений к этим нормам, ценностям и традициям (их освоение и принятие);
- приобретение соответствующего этим нормам, ценностям и традициям социокультурного опыта поведения, общения, межличностных и социальных отношений, применения полученных знаний;
- достижение личностных результатов освоения общеобразовательных программ в соответствии с ФГОС.

В деятельность органично входит работа с родителями. Начиная с записи детей в объединение, педагоги включают родителей в образовательный процесс.

Педагоги знакомят родителей с кабинетами, где будут проходить занятия, оборудованием, дидактическим материалом, приглашают их на занятия, праздники, выставки, дни открытых дверей в качестве активных участников.

В целях повышения педагогической грамотности для родителей проводятся консультации. Такая практика дает положительные результаты в воспитании детей, родители определяют линию своего поведения в оказании помощи ребенку.

Решению поставленных задач способствует организация досуговой деятельности, в том числе, совместной с родителями.

План воспитательной работы

Работа с обучающимися	Месяц	Работа с родителями
Беседа «Устройство общества» Участие в конкурсах	Октябрь	Родительское собрание «Промежуточные результаты обучающихся»
Беседа «Нормы поведения» Участие в конкурсах	Ноябрь	
Беседа «Переживание» Участие в конкурсах Праздник «Новогодняя суэта»	Декабрь	
Беседа «Общественные ценности» Участие в конкурсах	Январь	Родительское собрание «Подводим итоги»
Беседа «Социальная реальность» Участие в конкурсах	Февраль	
Акция «Помоги другу» Участие в конкурсах	Март	
Общественно полезное дело «И станет город чище!» Участие в конкурсах	Апрель	

Сотрудничество с родителями

- Помощь в оборудовании и оснащении материалом;
- анкетирование родителей;
- совместная работа детей и родителей по намеченной тематике.

Планируемые результаты воспитания

- Первый уровень результатов – приобретение обучающимися социальных знаний (об общественных нормах, об устройстве общества, о социально одобряемых и неодобряемых нормах поведения в обществе и т.п.), первичного понимания социальной реальности и повседневной жизни.
- Второй уровень результатов – получение обучающимся опыта переживания и позитивного отношения к базовым ценностям общества (человек, семья, Отечество, природа, мир, Знания, труд, культура), ценностного отношения к социальной реальности в целом.
- Третий уровень результатов – получение обучающимся опыта самостоятельного общественного действия. Только в самостоятельном общественном действии юный человек действительно становится (а не просто узнает о том, как стать) социальным деятелем, гражданином, свободным человеком.

Условия реализации программы

Методы и приемы обучения

1. Теоретические методы обучения - методы начального этапа усвоения знаний.

Для передачи большого объема информации школьникам используется объяснительно-иллюстративный метод (словесно-наглядный).

Метод устного изложения материала. В психолого-педагогическом аспекте такая форма повышает интерес к процессу учения, сообщаемый материал даётся более доказательно, а знания обучающихся становятся более осознанными и легче приобретают характер убеждений.

2. Практические методы обучения - методы совершенствования и закрепления знаний, формирования навыков, методы развития творческой деятельности.

Для закрепления полученных знаний и развития логических способностей используется репродуктивный метод: применение изученного материала для решения практических заданий.

Деятельность обучающихся носит алгоритмический характер, то есть выполняется по инструкциям, по аналогиям, по образцам.

Игровой метод - занимательная форма обучения детей, сочетающая в себе теоретическое изложение и практическое закрепление нового материала - вовлекает детей в нестандартную ситуацию с участием вымышленных персонажей. Процесс мышления в игре результативен.

Тип занятия

Основными типами занятий по программе являются:

- Теоретический
- Практический
- Контрольный
- Комбинированный

Формы и алгоритм организации учебного занятия

В дошкольном возрасте в соответствии с возрастными особенностями детей занятия проводятся в форме игр и практических занятий. Практика способствует развитию произвольного внимания и произвольной памяти.

Формами подведения итогов реализации дополнительной программы являются разработка и защита творческих проектов. Каждому учащемуся или группе учащихся должно быть предложено разработать проект, реализующий модель конкретного объекта, мультфильма.

Наполняемость групп 12-15 человек. Продолжительность занятий - 30 минут.

Календарный учебный график

Название модуля	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных			Режим занятий, их периодичность и продолжительность
			недель	дней	часов	
Айтишка	01.09.2024	31.05.2025	36	36	36	1 раз в неделю, 30 минут
Цифровая анимация	01.09.2024	31.05.2025	36	36	36	1 раз в неделю, 30 минут

Формы контроля, аттестации

В результате освоения программы происходит развитие личностных качеств, общекультурных и специальных знаний, умений и навыков, расширение опыта творческой деятельности. Контроль или проверка результатов обучения является обязательным компонентом процесса обучения: контроль имеет образовательную, воспитательную и развивающую функции.

Кроме знаний, умений и навыков, содержанием проверки достижений является социальное и общепсихологическое развитие обучающихся, поскольку реализация программы не только формирует знания, но и воспитывает и развивает. Содержанием контроля является также сформированность мотивов учения и деятельности, такие социальные качества, как чувство ответственности, моральные нормы и поведение (наблюдение, диагностические методики).

Формы промежуточной аттестации: педагогическое наблюдение, опрос или практическая работа.

Контроль усвоенных знаний и навыков осуществляется в каждом модуле во время проведения контрольно-проверочных мероприятий. На усмотрение педагога контроль может также осуществляться по каждой теме модуля.

Входной контроль проводится в начале учебного года. Отслеживается уровень подготовленности обучающихся. Проводится в форме собеседования и выполнения практических заданий. После анализа результатов первоначального контроля проводится корректировка тематических планов, пересматриваются учебные задания, если это необходимо.

Итоговый контроль проводится в конце учебного года. Цель его проведения – определение уровня усвоения программы каждым учеником. Формы проведения: опрос учащихся, итоговая выставка детских работ (в объединении).

Формы и виды контроля:

- самостоятельные работы в различных техниках мультипликации;
- творческие задания;
- анкетирование;
- презентации творческих проектов;
- выпуск анимационных фильмов.

Формы подведения итогов реализации Программы:

Выпуск мультфильмов, созданных дошкольниками, запись и демонстрация мультфильмов в социальной группе учреждения.

Выставка роботов «Мой помощник», созданных обучающимися на итоговом занятии.

Материально-техническое обеспечение

Для успешной реализации программы необходимы:

1. Помещение, отводимое для занятий, должно отвечать санитарно-гигиеническим требованиям: быть сухим, светлым, тёплым, с естественным доступом воздуха, хорошей вентиляцией, с площадью, достаточной для проведения занятий группы в 12-15 человек.

2. Для проветривания помещений предусмотрены форточки. Проветривание помещений происходит в перерыве между занятиями.

3. Общее освещение кабинета обеспечено люминесцентными лампами в период, когда невозможно естественное освещение.

4. Рабочие столы и стулья соответствуют ростовым нормам.

5. Проектор, экран, ноутбуки, компьютеры, интерактивная доска.

6. Методическое обеспечение (учебно-методические пособия, практические пособия и т. д.)

7. Конструирование роботов с детьми. Методические рекомендации для организации занятий: образовательной робототехнический модуль (предварительный уровень): 5-7 лет. ФГОС ДО/ Д.А. Каширин, А.А. Каширина. –М.: Издательство «Экзамен», 2015. -120с.

8. Методическое пособие ФГОС ДО, комплексно-тематическое планирование примерной основной образовательной программы дошкольного образования «ДОШКОЛКА.РУ».

9. Наглядно-дидактические пособия, альбомы, игры.

10. Детали для конструирования по технологическим картам, наглядный материал.

11. Образовательный робототехнический модуль «Знатор».

12. Видеокамера с функцией покадровой съемки.

13. Штатив, на который крепится видеокамера.

14. Настольная лампа.

15. Компьютер с программой для обработки отснятого материала (монтаж осуществлялся в программе Zu3D).

16. Микрофон для записи звукового ряда (звуковое решение мультфильма).

17. Устройство для просмотра мультипликационных фильмов: DVD-проигрыватель, проектор с экраном или монитор компьютера.

18. Художественные и иные материалы для создания изображений (бумага, краски, кисти, карандаши, фломастеры, ножницы, проволока и другие).

Информационное обеспечение:

19. подборка музыкальных произведений (для звукового оформления мультфильма);

20. диски для записи и хранения материалов.

Кадровое обеспечение

Педагоги дополнительного образования	Модули
Гангурия Алла Александровна	Айтишка
Чернова Диана Валерьевна	Цифровая анимация

Список литературы

1. Кайе, В.А. Конструирование и экспериментирование с детьми 5-8 лет. Методическое пособие/ В.А. Кайе. — М.: ТЦ Сфера, 2015. — 128 с.
2. Коноваленко, С.В. Развитие конструктивной деятельности у дошкольников/ С.В. Коноваленко. — СПб., ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2012. — 112 с.
3. Куцакова, Л.В. Конструирование из строительного материала. Система работы в старшей группе детского сада/ Л.В. Куцакова.-М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2013. — 64 с.
4. Куцакова, Л.В. Конструирование из строительного материала. Система работы в подготовительной к школе группе детского сада/ Л.В. Куцакова. -М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2013. — 64 с.
5. Логика. Математика. Конструирование и ИЗО: Сборник практических материалов для ДОУ к программе «Развитие» / ред.-сост. О.Г. Жукова. - М.: АРКТИ, 2007. -176с.
6. Никитин, Б.П. Интеллектуальные игры / Б.П. Никитин. - Изд. 6-е, испр. и доп. Обнинск, Световид, 2009. —216 с.: ил.
7. Парамонова, Л.А. Теория и методика творческого конструирования в детском саду: Учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений/ Л.А. Парамонова. — М.: Издательский центр «Академия», 2002. — 192 с.
8. Преемственность: программа по подготовке к школе детей 5-7 лет/ [Н.А. Федорова, Е.В. Коваленко, И.А. Дядюнова и др.; науч.рук. Н.А. Федосова]. - 2-е изд., исп. - М.: Просвещение, 2013. - 143 с.
9. Психодиагностика детей в дошкольных учреждениях (методики, тесты, опростники) / сост. Е.В. Донецко. - Изд. 2-е, испр. Волгоград: Учитель, 2015. - 318 с.: ил.
10. Основы робототехники: учебное пособие. 5-6 класс/Д.А. Каширин, Н.Д. Федорова. - Курган: ИРОСТ, 2013. - 240 с: ил.
11. Мой первый робот. Идеи: рабочая тетрадь для детей старшей, подготовительной к школе группы ДОО. 5-7 лет / Д.А. Каширин, А.А. Каширина. - М.: Экзамен, 2015. - 280с.: ил.
12. Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы СанПиН 2.4.1.3049-13 Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы дошкольных образовательных организаций” (утв. Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 15 мая 2013 г. № 26).
13. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобр-науки России) от 17 октября 2013 г. N 1155 г. Москва.
14. Циновская, С.П. Примерная основная образовательная программа дошкольного образования «Дошкола.ру»/ С.П. Циновская. - М.: Издательство «Экзамен», 2015. — 239, [1] с.
15. Иткин, В.Д. Что делает мультипликационный фильм интересным/В.Д. Иткин// Искусство в школе. - 2006. - № 1. -с.52-53.
16. Зейц, М.В. Пишем и рисуем на песке. Настольная песочница/М.В. Зейц. - М.: ИНТ, 2010. -252 с.
17. Лыкова, И.И. Куда уходят детские рисунки И.И. Лыкова // Обруч. -2002. - № 1. -с.51-53.
18. Кудрявцева, В.В. Создать атмосферу сказки /В.В. Кудрявцева // Искусство в школе. — 2006. -№. 3.-с.23-24.
19. Куприянов, Н.Н. Занятия анимацией – «витамин игры» /Н.Н. Куприянов// Искусство в школе. - 2007. - №. 4.-с.15-16.
20. Интернет-ресурсы: Мультипликация. <https://ru.wikipedia.org/wiki/Мультипликация>
21. Мультфильм. <https://wiki2.org/ru/Мультфильм>,
22. Мультстудия на телеканале «Карусель» <https://www.karusel-tv.ru/announce/10193-multstudiya>
23. Страничка мультипликатора <https://science-start.ru/ru/article/view?id=320>

Интернет ресурсы

1. <http://www.doshkolka.ru/> - дошкольный образовательный проект.
2. zagadochki.ru — каталог загадок по различным группам объектов.
3. ru.wikipedia.org — свободная электронная энциклопедия.