

УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ
ГУБКИНСКОГО ГОРОДСКОГО ОКРУГА

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 13
С УГЛУБЛЕННЫМ ИЗУЧЕНИЕМ ОТДЕЛЬНЫХ ПРЕДМЕТОВ»
ГОРОДА ГУБКИНА БЕЛГОРОДСКОЙ ОБЛАСТИ

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора

МБОУ «ОК «СтартУМ»

города Губкина Белгородской области

Белова С.Ю.

УТВЕРЖДАЮ

Директор МБОУ «ОК «СтартУМ»

города Губкина Белгородской области

Т.В. Солдатова

Приказ № 793 от 02.09.24



**АДАптированная дополнительная общеобразовательная
(общеразвивающая) программа
КРУЖКА «МУЛЬТ-СТУДИЯ «KIDS- КАДР»
ДЛЯ ДЕТЕЙ С ЗПР**

**Срок реализации: 1 год
Возраст обучающихся: 8-9 лет**

Педагог дополнительного образования
Сдержикова Елена Владимировна

Губкин
2024

Тип программы: модифицированная

Направление: художественное

Автор программы: Сдержикова Е.В. (разработана на основе методического пособия «Секреты детской мультипликации»

Николая Пунько и Ольги Дунаевской)

В мире современных технологий мультипликация занимает по популярности одно из первых мест. Компьютерная графика используется сегодня для создания фильмов, мультфильмов, анимации, компьютерных игр, сайтов, в рекламе, на телевидении. Эти сферы понятны и очень привлекательны для детей, в том числе для учащихся с ОВЗ. Поэтому все большее число детей стремится научиться создавать свою виртуальную реальность, применяя имеющиеся навыки.

Актуальность программы. Занятия мультипликацией стимулируют любознательность, раскрывают творческий потенциал детей, готовность пробовать свои силы в изобразительном искусстве, одновременно осваивая такой современный и важный инструмент как персональный компьютер. Развитие этих навыков с начальной школы станет тем фундаментом, который обеспечит успешность жизни ребенка в дальнейшем.

Педагогическая целесообразность программы заключается в том, что занятия мультипликацией способствуют развитию информационно-коммуникационной компетенции детей, которое положено в основу данной программы, оказывает положительное успокаивающее воздействие на нервную систему ребенка, являясь источником положительных эмоций.

Таким образом, представленная программа имеет *художественную направленность и адаптирована к работе с учащимися, имеющими задержку психического развития.*

Возраст детей: 8 -9 лет.

Сроки реализации программы: один учебный год (36 академических часов).

Программа кружка «Мульт-студия «KIDS- КАДР» разработана на основе методического пособия «Секреты детской мультипликации» Николая Пунько и Ольги Дунаевской.

Посещение кружка для обучающихся носит добровольный характер и происходит во внеаудиторное время согласно учебному расписанию. Списочный состав кружка утверждается в начале учебного года приказом директора.

Форма занятий – индивидуальная, групповая, количество человек в группе – от 3 до 12 учащихся. Мелкогрупповая форма занятий позволяет преподавателю построить процесс обучения в соответствии с принципами дифференцированного и индивидуального подходов.

Актуальность программы заключается в реализации системно - деятельностного подхода на практике, что позволяет сформировать ИКТ - компетентности, которые являются фундаментом для формирования универсальных учебных действий. Тем самым позволяет раскрыть особенности каждого учащегося, почувствовать себя более успешными. Программа осуществляет освоение умений работать с информацией (сбор, получение, преобразование, создание новых объектов) и использовать инструменты ИКТ (текстовые и графические редакторы, видеоредакторы и др.).

Цель курса - социализация и художественно-эстетическое развитие детей, в том числе детей с ОВЗ и детей-инвалидов, через создание мультипликационной студии.

Задачи:

Обучающие задачи:

- познакомить обучающихся с основными видами мультипликации, уметь различать рисованную, пластилиновую и кукольную виды анимации;
- познакомить с основными этапами, с технологическим процессом создания мультфильма;
- научить выстраивать сюжетную линию мультфильма к сказкам, стихотворным произведениям, собственным историям с помощью сюжетных карточек;
- научить придумывать короткие сюжеты для создания мультипликационных зарисовок;
- освоить различные виды анимационной деятельности с использованием разнообразных приемов и различных художественных материалов;
- освоить работу с микрофоном и научиться озвучивать мультфильмы;
- освоить работу с техническими средствами: камерой, фотоаппаратом, компьютером;
- освоить работу с программным обеспечением для анимационной деятельности;
- познакомить обучающихся с процессами разработки и изготовления кукол, фонов и декораций, создания схем-рисунков и съёмки кадров;

Воспитывающие задачи:

- создавать условия для воспитания трудолюбия, самостоятельности, инициативности, настойчивости, умения контролировать свои действия;
- воспитывать эстетический вкус юных мультипликаторов;
- воспитывать культуру зрительского восприятия;
- способствовать созданию коллектива, который становится развивающей обогащающей средой, где каждый – личность, а все вместе – участники детских творческих проектов.
- повышать культурный уровень, формировать познавательные интересы;

Развивающие задачи:

- способствовать развитию интеллекта и интегративных творческих способностей детей;
- развивать интерес к лучшим образцам мультипликации и желание к самостоятельному творчеству;
- развивать художественные навыки и умения;
- развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, чувства композиции, цвета, формы, логическое мышление и пространственное воображение;
- развивать эмоциональный интеллект благодаря просмотру известных детских мультфильмов и проигрыванию эмоциональных состояний героев;

- создавать условия для раскрытия личностного потенциала каждого ребенка;
- создавать творческую атмосферу для развития любознательности.

В процессе обучения дети:

- знакомятся с разными видами искусства, такими, как кинематограф, театр, комиксы, изобразительное искусство.
- знакомятся с разными видами деятельности: конструирование, лепка, рисование, съёмка, монтаж, озвучка.
- учатся работать с разными программами и оборудованием (Word, MovieMaker, Internet, видеочамера, цифровая камера, принтер, сканер, планшет и т.д.)
- применяют на практике знания, умения и навыки по математике, информатике, технологии, ИЗО и литературе.
- учатся организовывать свою деятельность (ставить цель, планировать, контролировать и оценивать)
- осознают, что компьютер предназначен не только для развлечений (человек - потребитель), а также для самореализации (человек - создатель).

При работе по данной программе появляется возможность закреплять и углублять знания, полученные по разным предметам.

Текущий контроль выполняется по результатам выполнения учащимися этих практических заданий. Итоговый контроль осуществляется в форме защиты итоговых проектов, которые постоянно посещают занятия. Занятия проходят 1 час в неделю. Продолжительность занятий 40 - 45 минут.

Отличительная особенность программы. Важной особенностью программы является её мотивационная направленность на любимый всеми детьми жанр киноискусства - мультфильмы: дети ещё не умеют говорить, читать, но уже с удовольствием их смотрят. И гораздо интересней становится желание детей самим создать мультфильм, узнать о том, как создаются любимые мультфильмы, познакомиться с именами известных мультипликаторов, научиться самим делать анимацию.

Мотивация и ценность для ребёнка:

- удовлетворение собственных эстетических предпочтений в ходе подбора изображений и музыкального сопровождения, возможность проще, интереснее, убедительнее, увлекательнее сообщить (показать и рассказать) что-то другому;
- возможность свободно оперировать своей коллекцией видеоизображений в соответствии с образовательной задачей, участвовать в увлекательной работе по созданию коротких видеосюжетов;
- освоение любимого детского жанра видеопродукции, возможность попробовать себя в разных ролях: кукольника, декоратора, режиссёра, оператора, актёра, озвучивающего персонажи, и т.д.
- освоение привлекательной технологии компьютерной анимации и возможность её самостоятельного использования для решения творческих задач, как предметных, так и личных.

Основная деятельность: создание мультфильмов путём формирования последовательностей отдельных кадров – снимков физической реальности, а также, путём непосредственного пространственно-временного редактирования; создание видеосочинения с аудиосопровождением и текстовым сопровождением в соответствии с поставленной учебной задачей.

Формы и методы обучения: групповые занятия, индивидуальные занятия, демонстрация-объяснение, практические занятия, фото и видеосъёмки на природе или персонажей с декорацией.

Оборудование программное обеспечение:

- 1 Компьютер
- 2 Принтер-сканер-ксерокс
- 3 Принтер струйный
- 4 Сканер Canon
- 5 Цифровой фотоаппарат
- 6.Цифровая видеокамера
7. Видеопроектор
8. Операционная система Windows XP.
9. Операционная система WindowsVista.
10. Графический редактор Paint.
- 11.Анимационный мультипликационный комплекс СПАФ-32
12. ВидеоредакторMovieMaker
13. Микрофон
14. Нецифровые инструменты для двухмерного и трёхмерного моделирования (бумага, краски и кисти, пластилин, различные мелкие объекты – шишки, катушки, пуговицы, кубики, конструктор LEGO и др.)

Содержание программы:

Детская мультипликация включает в себя огромное число различных видов творческой художественной и технической деятельности, которые дети осваивают в процессе создания мультфильма. Это художественное и литературное творчество, навыки работы с техническими средствами: фотоаппаратом, видеокамерой, микрофоном, компьютером.

1. Создание сценария

Работа над мультфильмом начинается с создания сценария. Сценарий создаются по заданному алгоритму. Это стимулирует детей придумывать истории, наблюдать за событиями и людьми, задумываться над тем, какие чувства и переживания за ними стоят. Литературное детское творчество выражено в умении сочинить историю и зафиксировать ее письменно в определенной форме – в виде сценария.

2. Раскадровка

На основании сценария создается “раскадровка” - серия схем-рисунков, которые будут показывать все, что будет происходить в кадре от начала до конца истории. Каждый рисунок соединяется с текстом и словами персонажей в соответствии с последовательностью событий.

3. Создание персонажей и декораций

Создание персонажей и декораций - это возможность активизировать художественные способности ребенка. Персонажи мультфильма и декорации выполняются в той технике, которая выбрана для создания мультфильма.

4. Съемка

Во время съемки персонажи оживают и начинают двигаться. Съемка мультфильма обучение детей созданию движения персонажей на экране. Выполняется в специализированной программе для покадровой съемки, которая позволяет оператору, используя фотокамеру, фиксировать движения персонажей.

5. Озвучивание

Во время озвучивания мультфильма ребенок имеет возможность проявить свои актерские и речевые способности, придав выразительность и эмоциональную окраску голосу. Задача педагога, помочь ребенку создать интонационную выразительность образа.

6. Монтаж

Монтаж включает в себя обработку и их соединение материала с помощью специальной программы для монтажа. На этом этапе происходит подбор или создание музыкального сопровождения мультфильма, название мультфильма и титры.

При организации творческой деятельности детей используются различные темообразующие факторы, это могут быть:

- Учебные тематические сюжеты, разработанные в рамках учебной программы;
- Придумывание нового финала или финалов известной сказки;
- Создание мультфильма по сюжету детских стихотворений, сказок (используются, в том числе, произведения автора);
- Создание мультфильмов, посвященных родным и близким, а также календарным праздникам, сезонным событиям;
- Создание анимированных открыток, поздравлений;
- Сочинение сказок, историй и создание по их мотивам мультфильмов;
- Создание тематических мультфильмов для участия в различных конкурсах.

Используемые виды анимации:

- Пластилиновая объемная анимация* - это вид анимации, в которой персонажи мультфильма создаются в виде объемных пластилиновых фигур.

□ *LEGO анимация* - это вид анимации, в котором персонажи мультфильма и декорации создаются с использованием LEGO-технологий.

□ *Кукольная и предметная анимация* – это вид анимации, в котором в качестве персонажей выступают игрушки, куклы, в том числе и рукотворные, другие предметы.

□ *Пластилиновая и бумажная перекладка* – это вид анимации, в которой персонажи создаются в виде плоских пластилиновых или бумажных фигур, которые затем перемещаются на плоской поверхности Мультстола.

□ *Песочная анимация* – это создание простых композиций из сыпучих материалов и дополнительных деталей в виде различного сенсорного материала(камушки, ракушки, перья, бусины, мелкие игрушки и т.д.).

Блоки программы:

Программа включает в себя следующие блоки:

1. Художественный блок.

Развитие творческой и познавательной активности детей посредством различных видов изобразительной и декоративно-прикладной деятельности. Создание персонажей и декораций к мультфильму

□ В начале программы занятия художественного блока предполагают обучение работе разными художественными материалами и инструментами. По мере обучения от занятия к занятию творческие задания усложняются. Первые занятия формируют и закрепляют умения и навыки. В дальнейшем занятия носят более творческий характер.

□ Приемы работы с пластическим материалом для создания выразительного образа (пластилин). Свойства пластилина, инструменты для работы с пластилином. Понятие объема, как языка скульптурной композиции. Правила работы в разных «пластилиновых» техниках.

□ Создание персонажей с помощью лепки из пластилина и других материалов (объемные и плоские фигуры). Объем в пространстве и объем на плоскости. Целостность образа персонажа. Создание образов предметов, животных, человека, создание фоновых изображений.

□ Игры и упражнения в технике «Кляксографии» на умение распознавать образы. Рисование на цветной бумаге, создание цветовых сочетаний. Цвет и музыка. Эмоциональное рисование(под музыку).

□ Создание образов анимационных персонажей. Создание фантазийных образов(волшебное животное, средство, персонаж, мир-наоборот, мир на других планетах).

□ Создание декораций с помощью технологий аппликации. Использование техники пластилинографии для создания фона.

□ Использование нетрадиционных способов изобразительной деятельности для создания персонажей и декораций к мультфильму.

□ Детали и их значение. Способы создания выразительности образов персонажей при помощи деталей. Использование различных материалов при создании декораций и их сочетание.

□ Создание образов персонажей в различных эмоциональных состояниях.

2. Блок конструирования.

Конструирование с помощью технологий LEGO. Создание декораций с помощью технологий моделирования объектов.

Задачи конструктивного характера появляются при создании мультфильма в технике объемной анимации.

□ Создание героев и декораций с помощью технологий LEGO конструирования.

□ Создание макетов объемных декораций из картона, пенопласта, бумаги, природных и других материалов происходит с помощью технологий моделирования. Создание макетов декораций. Создание подвижных деталей. Макет здания, дерева, куста, колодца и т.д.

□ Изучение и использование свойств и фактуры различных материалов для создания декораций и анимируемых объектов. Использование различных видов ткани, фольги, природных и других материалов и т.д.

□ Конструктивные задачи возникают также в процессе съемки мультфильма при решении задач перемещения анимируемых объектов, создания устойчивости объектов и т.д.

3. Блок эмоционального развития.

Изучение эмоциональных состояний и их передачи посредством мультипликации. Просмотр и обсуждение фрагментов известных мультфильмов, элементы сценического искусства на занятиях помогают детям освоить средства и способы передачи эмоциональных состояний. Развитие речи и выразительного пересказа.

□ Знакомство с основными эмоциональными состояниями с помощью карты эмоций. Игра «Эмоциональные лица» (Приложение №2) А также карточки эмоциональных состояний, где в схематичной форме представлены различные выражения лица. Дети учатся воспроизводить необходимые эмоциональные состояния в игре, меняя положения деталей. Педагог в игре проигрывает с детьми такие эмоции, как радость, интерес, удивление, обида, гнев, печаль, страх, сосредоточенность, стыд, вина, веселье, разочарование, горе и другие.

□ Для определения оттенков настроения можно использовать шкалу состояний, по которой ребенок может определить выраженность эмоционального состояния, даже не называя его. (Приложение 2.)

□ Образы мультипликационных героев эмоционально значимы для детей, поэтому изучение эмоциональных состояний и средств выразительности, которые используют художники в произведениях экранного искусства можно изучать через просмотр и обсуждение фрагментов известных мультфильмов. При просмотре педагог обращает внимание детей на цвет, музыку, движения, звуки, с помощью которых передается та или иная эмоция. После просмотра дети разыгрывают сценку их мультфильма, копируя персонажей. При создании образов персонажей детского мультфильма, педагог может обращаться к данному опыту детей. При подборе фрагментов мультфильмов можно использовать Приложение 3.

- Закрепление знаний об эмоциональных состояниях через игры. Игры на воспроизведение эмоциональных состояний способствуют развитию эмоционального интеллекта ребенка. (См. Приложение 4).
- Научить ребенка выделять черты характера персонажей. Для этого можно посмотреть известные мультфильмы и обсудить с ребенком их внешность и черты характера. Показать, что поступки, которые совершают герои, отражают характер и показывают их жизненный выбор. Герой мультфильма проявляется именно через свои действия. Для этого можно создать с детьми «Паспорт мультперсонажа» (Приложение 5).

Создание истории.

Активизация детского воображения, творчества через развитие способности к сочинительству. Поиск идей для создания мультфильма. Этапы создания сценария.

- Составление сюжетной линии знакомой детям истории.
- Составление схем-рисунков к истории и их расположение, соответствующее последовательности событий в истории.
- Этапы истории. Начало (жили-были). Развитие событий. Кульминация. Завершение. Конец. Создание макета истории (Приложение 6.). Применение макета для известных детям сказочных историй. Примеры кульминации событий истории по фрагментам мультфильмов.
- Упражнения, развивающие воображение и способность к сочинительству. (См. Приложение 7).

Игры фиксируются педагогом на диктофон для того, чтобы потом можно было использовать детские истории для создания мультфильмов;

- Самостоятельное создание сюжета истории с помощью сценарных карточек.
- Самостоятельное составление схем-рисунков к придуманной истории и их расположение, соответствующее последовательности событий в истории.

4. Технический блок.

Представление о фото-, видео- аудио- технике, используемой в анимационной деятельности. Умение работать с микрофоном. Умение располагать персонажей в пространстве кадра. Изучение элементарных схем движения героев в пространстве сцены. Выполнение функций оператора съемки.

- Знакомство детей с оборудованием для анимационной деятельности. Техника безопасности при работе с оборудованием. Камера, микрофон, компьютер с клавиатурой, работа с мышкой при выполнении функции оператора.
- При просмотре фрагментов мультфильмов обращать внимание детей на интонации, громкость, скорость, другие характеристики, с которыми звучат голоса персонажей и голос за кадром.
- Формирование представления детей о программе звукозаписи, навыков работы в программе звукозаписи и монтаж звуковых файлов.

- Обучение работе с микрофоном. Обучение ребенка использованию громкости, темпа, интонации, пауз как инструментов передачи художественного образа. Обучение созданию звуковых спецэффектов.
- Формирование представлений и навыков работы в программе, осуществляющей пок кадровую съемку, умение вести съемку, отслеживая движение анимируемых объектов через экран монитора.
- Умение располагать персонажей и создавать движение анимируемых объектов в пространстве сцены. Изучение различных способов изменения и перемещения и преобразования анимационных объектов: появление, исчезновение, перемещение, уменьшение, увеличение и др. Создание коротких этюдов (20-30 секунд) на движение.
- Умение выполнять функцию оператора за компьютером при фиксации кадров.
- Формирование умений и навыков работы с программой видеомонтажа, осуществление монтажа видео-, аудио-материала, создание заставки и титров.

Общая психолого-педагогическая характеристика учащихся с задержкой психического развития.

У учащихся с задержкой психического развития наблюдается некоторое недоразвитие сложных форм поведения, чаще всего при наличии признаков незрелости эмоционально-личностных компонентов: повышенная утомляемость и быстрая истощаемость, несформированность целенаправленной деятельности, а также интеллектуальных операций, основных определений и понятий.

Знания этой категории детей характеризуются недостаточным запасом сведений и представлений об окружающем мире. Общий кругозор у них ограничен, часто невелики знания по основным предметам. Особенно беден запас обобщающих знаний, отражающих связи и зависимости между отдельными предметами и явлениями, что приводит к низкому уровню словесно-логического мышления.

Уровень усвоения знаний также снижен: наблюдается затруднение понимания (дети не могут пересказывать прочитанное своими словами, выделить главное, резюмировать прочитанное), и затруднения в области применения знаний (использование известного способа решения в новых условиях, выбора нужного способа действия или использование одновременно двух и более простых алгоритмов).

Учащиеся не имеют многих элементарных умений и навыков, в том числе слабые вычислительные навыки, особенно при выполнении действий с дробными числами, отрицательными числами, числами представленными в стандартном виде; ученики не владеют правилами округления чисел.

В недостаточной степени сформировываются графические навыки, поэтому ученики затрудняются в выполнении схем, чертежей, оформлении таблиц. Многие выполняют записи в низком темпе, быстро устают, допускают ошибки при списывании текста. Представления о предметно-количественных отношениях, практические измерительные навыки также слабы.

Учебная деятельность учеников коррекционных классов имеет также ряд отличительных признаков: это неумение организовать самостоятельно свою деятельность при выполнении заданий, включающих несколько операций и

контролировать свои действия; затруднения при самостоятельном выполнении отдельных операций: анализа и анализирующего наблюдения, классификации. Учащиеся испытывают трудности при применении рациональных способов запоминания.

При работе с текстом не могут самостоятельно отличить материал, подлежащий запоминанию, и те наглядные средства, дополнительные опоры, которые при этом использовались; затрудняются при использовании справочных таблиц.

При решении задач ученики применяют шаблонные способы, стремятся к стереотипизации решения задач; не до конца осмысливают условия задачи; не умеют увидеть проблемность задачи, понять недостаточность данных, заключенных в ее условии; составить план ее решения. Учащиеся не пытаются проанализировать возможные способы решения и найти наиболее рациональный - сама возможность выбора способа решения из нескольких может поставить их в тупик. Проверка правильности решения задачи также вызывает затруднения.

Учебная и мыслительная деятельность воспитанников с ЗПР характеризуется инертностью и малоподвижностью, эти дети относятся к группе с пониженной обучаемостью. Для них характерны общие признаки отставания в учебной деятельности: неумение сделать опосредованный вывод, осуществлять комбинацию знаний для применения в новой ситуации; оценить из нескольких заданий самое легкое и самое трудное.

Работоспособность таких детей зависит от характера выполняемых заданий. Они не могут долго сосредотачиваться на выполнении мыслительных задач, чем активнее они включаются в работу, тем скорее утомляются. При напряженной мыслительной деятельности, учащиеся не могут сохранять достаточную работоспособность в течение всего занятия. Если же поставленные задачи не требуют большого мыслительного напряжения (выписывание, действия по шаблону и т.д.), дети могут оставаться работоспособными до конца занятия.

Большое влияние на работоспособность имеют внешние факторы: наличие отвлекающих факторов: шум, появление посторонних в классе; переживание или ожидание кого-либо значимого для ребенка события.

Часто дети всячески стремятся избежать умственной работы и ищут различные обходные пути, освобождающие их от необходимости активно мыслить. В результате появляется так называемая "систематическая, интеллектуальная недогрузка", которая приводит к значительному снижению умственного развития.

Большое влияние на успешность обучения и поведение каждого учащегося имеют личностные отношения как с взрослыми (учителями), так и со сверстниками.

Для успешного усвоения учебного материала детьми с ЗПР необходима коррекционная работа по нормализации их познавательной деятельности, которая осуществляется на занятиях.

Основные подходы к организации учебного процесса для детей с ЗПР:

1. Подбор заданий, максимально возбуждающих активность ребенка, пробуждающие у него потребность в познавательной деятельности, требующих разнообразной деятельности.
2. Приспособление темпа изучения учебного материала и методов обучения к уровню развития детей с ЗПР.

3. Индивидуальный подход.
4. Использование заданий с опорой на образцы, доступных инструкций.
5. Повторное объяснение учебного материала и подбор дополнительных заданий;
6. Постоянное использование наглядности, наводящих вопросов, аналогий.
7. Использование многократных указаний, упражнений.
8. Проявление большого такта со стороны учителя
9. Использование поощрений, повышение самооценки ребенка, укрепление в нем веры в свои силы.
10. Поэтапное обобщение проделанной на уроке работы;

В случаях тяжелой задержки психического развития для таких детей должны быть созданы специальные условия обучения. Работоспособность у детей с ЗПР на занятии длится 15-20 минут.

С целью адаптации объема и характера учебного материала к познавательным возможностям учащихся систему изучения того или иного раздела программы нужно значительно детализировать: учебный материал преподносить небольшими порциями, усложнять его следует постепенно, необходимо изыскивать способы облегчения трудных заданий, такие как:

- дополнительные наводящие вопросы;
- наглядность – картинные планы, опорные, обобщающие схемы, «программированные карточки», графические модели, карточки-по-мощности, которые составляются в соответствии с характером зат-руднений при усвоении учебного материала;
- приемы-предписания с указанием последовательности операций, необходимых для решения задач;
- помощь в выполнении определенных операций;
- образцы решения задач;
- поэтапная проверка задач, примеров, упражнений.

Для предупреждения быстрой утомляемости или снятия ее целесообразно переключать детей с одного вида деятельности на другой, разнообразить виды занятий. Интерес к занятиям и хороший эмоциональный настрой учащихся поддерживают использованием красочного дидактического материала, введением в занятия игровых моментов. Исключительно большое значение имеют мягкий доброжелательный тон учителя, внимание к ребенку, поощрение его малейших успехов. Темп урока должен соответствовать возможностям ученика.

Значительное время необходимо отводить на обучение учащихся выполнять инструкцию с несколькими заданиями. У детей с ЗПР может иметь место потеря одного из звеньев инструкции, поэтому надо приучать их внимательно слушать инструкцию, пытаться представить ее себе и запомнить, что следует делать. Чтобы исключить потерю одного из звеньев, можно использовать на первоначальном этапе обучения следующий прием: около ученика выкладывают палочки в количестве, соответствующем количеству заданий. При выполнении одного задания одна палочка отодвигается в сторону.

Таким образом, представленная программа учитывает вышеперечисленные рекомендации и адаптирована для работы с воспитанниками, имеющими задержку психического развития.

Календарный учебный график

Начало и окончание учебного года совпадают с годовым календарным графиком общеобразовательных учреждений, занятия в студии проводятся весь учебный год, без перерыва на осенние, зимние и весенние каникулы.

Недельная нагрузка дана в соответствии с возрастными, интеллектуальными психофизическими возможностями детей с ОВЗ, с учётом рекомендаций Министерства здравоохранения, Министерства общего и профессионального образования по охране здоровья и предупреждения учебной перегрузки обучающихся.

Все занятия проводятся во второй половине дня. Их продолжительность 30 мин. В соответствии с медицинскими рекомендациями в середине занятия проводятся перерывы (5 минут), в ход занятия вводятся физкультминутки.

Продолжительность реализации программы - 1 год обучения.

Занятия проводятся один раз в неделю по 1 академическому часу.

Итого: 34 часа в год.

Педагог дополнительного образования в установленные сроки представляет расписание и планирование индивидуальных занятий, журнал индивидуального обучения.

Содержание программы

Учебно-тематическое планирование (36 часов):

	Тема занятия	Основные виды деятельности	теоритическое	практическое	Дата
Модуль 1.История анимации					
1.	Вводное занятие: «Путешествие в мир мультипликации». Инструктаж по технике безопасности.	Инструктаж по технике безопасности. Показ разных видов мультиков, обсуждение разных техник анимации. Показ работ.	1	-	
2.	Немного об истории анимации. Что такое мультипликация, анимация?	Рассказ об истории анимации и мультипликации. Просмотр фильма о истории «Союзмультфильма»	1	-	
Модуль 2. Пластилиновая анимация.					
3	Пластилиновая анимация. Цикличность движений.	Сценка «Червяк», «Движущийся человек», «Кошка прыгает», «мимика лица»	1	2	
Модуль 3. Перекладная анимация					

4	Особенности перекладной анимации.		1	2	
Модуль 4. Кукольная анимация					
5	Кукольный мультфильм и его особенности.		2	3	
Модуль 6. Программные средства для анимации					
6	Конструктор мультфильмов (программа для создания мультфильмов). Создаём сюжет мультфильма.	Разработка сценария мультфильма	1	6	
7	Основные операции при создании анимации. Этапы создания мультфильма.	Выбор фона. Работа с предметами. Раскадровка	1	2	
8	Работа над созданием индивидуальных проектов - мультфильмов.	Работа над созданием индивидуальных проектов - мультфильмов Выбор актера. Коллекция действий актера. Анимация актера. Смена действия актера. Одновременное действие актеров. Выбор звука и музыкального сопровождения. Работа с текстом. Анимация текста. Создание кадров.	1	9	
9	Обобщающее занятие по теме «Создание мультфильмов и живых картинок» - «Мультфестиваль».	Презентация мультфильмов.		1	

Итого: 34 недели

Формы аттестации

Методы отслеживания (диагностики) успешности овладения обучающимися содержанием программы.

- Педагогическое наблюдение.
- Педагогический анализ выполнения творческих заданий, активности на занятиях.
- Мониторинг образовательной деятельности детей : ведение портфолио (сбор грамот, сертификатов об участии в конкурсах различного уровня), оформление фотоотчетов о прошедших выставках, посещенных экскурсиях.
- Ведение журнала учета посещаемости.

Предметная диагностика проводится в форме:

- опросов; устных бесед;
- творческих заданий.

Педагогическая диагностика предполагает:

- анкетирование;
- личные беседы с детьми и их родителями;
- анализ творческих работ обучающихся.

Формы подведения итогов реализации программы:

- проведение итоговой выставки «Достижения года».

Методические материалы.

Для реализации программы педагогом разработан *учебно-методический комплект*, включающий следующие средства обучения:

- **материальные:** учебная аудитория, специально оборудованная наглядными пособиями,
- **наглядно-плоскостные:** наглядные методические пособия, карты, плакаты, фонд работ учеников, настенные иллюстрации, магнитные доски, интерактивные доски;
- **электронные образовательные ресурсы:** мультимедийные учебники, мультимедийные универсальные энциклопедии, сетевые образовательные ресурсы;
- **аудиовизуальные:** слайд-фильмы, видеофильмы, учебные кинофильмы, аудиозаписи.

