**Аннотация к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Краски анимации».**

***Автор-составитель****:* Петрюк Наталья Олеговна,педагог дополнительного образования.

Возраст обучающихся: 7 – 16 лет.

Срок реализации: 3 года.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа **«**Краски анимации»имеет ***техническую направленность*** и предполагает освоение материала на стартовом уровне.

***Актуальность*** программы заключается в том, что в период перехода к информационному обществу и стремительным развитием науки и техники, одним из важнейших аспектов деятельности человека становится умение оперативно и качественно работать с информацией, привлекая для этого современные средства и методы. Освоение современных средств и методов, основных приёмов и принципов создания движущихся изображений - это элемент грамотности современного человека, становящийся все более нужным и обучающимся и педагогу. Анимация ­(«оживление» изображений) – это важное средство для передачи информации. Анимационные ролики и видеофильмы при грамотном использовании могут существенно повысить эффективность обучения, а также служить отличной иллюстрацией при проведении докладов и презентаций.

***Педагогическая целесообразность*** программы в возможности развитию личностных качеств каждого ребенка, интеллектуальных и творческих способностей, так как создание анимационных клипов – важный способ развития творческих способностей детей, не приводящий к физическим и эмоциональным перегрузкам.

***Адресатом программы*** являются дети 7– 11 лет, 11–16 лет.

***Форма обучения*** *–* очная и очно-заочнаяс применением *смешанной модели обучения* (в очном и дистанционном форматах).Очно-заочное обучение используется в отдельные временные промежутки (временные ограничения возможностей здоровья, продолжение образовательного процесса в условиях карантина, невозможность регулярного посещения обучающимся занятий во время школьных каникул в связи с выездом из города, при чрезвычайных ситуациях природного и техногенного характера. При реализации программы (частично) применяется электронное обучение и дистанционные образовательные технологии. Дистанционное обучение осуществляется посредством группы в Viber под названием "Краски анимации", в социальной сети VK (открытая группа «Краски анимации» <https://vk.com/club172702383>)

***Формы организации образовательного процесса***

* групповые занятия;
* групповые online-занятия;
* цифровые образовательные ресурсы;
* видеоконференции (Skype, Zoom); социальные сети; мессенджеры; электронная почта;
* комбинированное использование online и offline режимов.

***Объём и сроки*** реализации программы 3 года. Всего – 370 часов.

1 год обучения – 148 часов

2 год обучения – 148 часов.

3 год обучения – 74 часа.

***Режим занятий***

Занятия 1 и 2 года обучения проводятся 2 раза в неделю по *2* часа с соответствующими перерывами согласно СанПиНу.

Занятия 3 года обучения проводятся 1 раз в неделю по 2 часа.

В процессе занятий предусмотрены физкультминутки для снятия напряжения (разминка рук, гимнастика глаз, подвижные игры). Продолжительность одного занятия составляет два академических часа (по 40 минут каждый) с 10 минутным перерывом при *смешанной форме обучения:*

20 минут - для учащихся 1-2 классов;

25 минут - для учащихся 3-4 классов;

30 минут - для учащихся среднего и старшего школьного возраста.

Во время онлайн-занятия проводится динамическая пауза, гимнастика для глаз.

***Цель программы:*** формирование у обучающихся интереса к творческой деятельности посредством создания мультфильма.

Достижение поставленной цели происходит путем реализации основных ***задач:***

*Личностные:*

* воспитывать любовь к малой родине;
* воспитывать умение видеть прекрасное;
* формировать аккуратность, бережливость*,* дисциплинированность, трудолюбие;
* формировать самооценку, включая осознание своих возможностей в обучении;
* способствовать формированию основ безопасного образа жизни, направленных на сохранение здоровья.

*Метапредметные:*

* развивать творческий потенциал, потребность в творческом самовыражении;
* развивать внимание, память, восприятие, воображение;
* развивать умение сотрудничать с педагогом и сверстниками при решении учебных проблем, принимать на себя ответственность за результаты своих действий;
* развивать умение осуществлять информационный поиск, сбор и выделение существенной информации из различных информационных источников.

*Предметные:*

*Обучающийся знает*

* сформировать базовые компетенции в области компьютерной мультипликации (компьютерная грамотность, изобразительная грамотность, среда AdobeFlash, Windows Movi Maker,Blender;
* познакомить и научить работе со способами переработки, хранения, поиска и потребления информации;
* выработать у обучающихся начальные навыки в области мультипликации,
* формировать элементы IT-компетенций.

***Планируемые результаты***

*Личностные результаты:*

*У обучающихся:*

* сформирована любовь к малой родине;
* сформировано умение видеть прекрасное;
* сформирована аккуратность, бережливость, дисциплинированность, трудолюбие;
* сформирована самооценка и осознание своих возможностей в обучении.

*Метапредметные:*

*У обучающихся:*

* развиты творческие способности потребность в творческом самовыражении;
* развиты память, внимание, восприятие, воображение;
* развито умение сотрудничать с педагогом и сверстниками при решении учебных проблем, принимать на себя ответственность за результаты своих действий;
* развито умение осуществлять информационный поиск, сбор и выделение существенной информации из различных информационных источников.

*Предметные:*

*Обучающиеся знают:*

* основы и техники мультипликации, изобразительной грамотности,
* основы работы в программах: AdobeFlash, Windows Movi Maker,;
* основные компоненты и устройство персонального компьютера; назначение основных клавиш клавиатуры; основные виды программ и их назначение; основы работы приложений MSPowerPoint,; технологию создания сказки в программе MSPowerPoint, AdobeFlash , Windows Movi Maker, Blender этапы создания мультфильма);

*Обучающийся умеет:*

* работать со способами поиска, переработки, хранения и потребления информации;
* работать в программах MSPowerPoint, AdobeFlash , Windows Movi Maker, Blender;
* создавать мультфильмы;
* обучающиеся будут иметь сформированные элементы IT-компетенций.

Для отслеживания уровня усвоения программы используются следующие ***формы контроля:***

Беседа, наблюдение, презентация творческих работ, КТД, тестирование, конкурс, творческая работа, контрольное задание, тестирование, фотоотчет, видеоотчет.