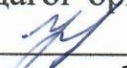




Бюджетное общеобразовательное учреждение
Калачинского муниципального района Омской области
«Ивановская средняя общеобразовательная школа»

Согласовано
Педагог-организатор

С.А.Голубь
«01» сентября 2022 г.

Утвержден
директор БОУ «Ивановская СОШ»

Е.В.Сошкина
Приказ № 203 от 01.09.2022 г.
«01» сентября 2022 г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«Основы мультипликации и Flash - анимации»
НАПРАВЛЕННОСТЬ: ТЕХНИЧЕСКАЯ**

Уровень программы: базовый
Возраст обучающихся: 11-16 лет
Срок реализации программы: 1 год

Составитель(разработчик):
Голубь Светлана Александровна,
педагог дополнительного образования

с.Ивановка
2022 г.

СОДЕРЖАНИЕ

	Стр.
Пояснительная записка	3
Педагогическая целесообразность и актуальность программы	3
Новизна и отличительные особенности программы.....	4
Цель и задачи программы.....	4
Срок реализации.....	5
Форма и режим занятий.....	5
Ожидаемые результаты.....	6
Формы подведения итогов реализации программы.....	7
Учебно-тематический план	8
Содержание программы	9
Организационно-педагогические условия реализации программы	15
Материально-техническое обеспечение программы	15
Учебно-методическое и информационное обеспечение программы.....	15
Список литературы	16

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

1. Педагогическая целесообразность и актуальность программы

Программа разработана на основе дополнительной общеразвивающей программы «Основы мультипликации и Flash - анимации».

Программа имеет техническую направленность и предназначена для развития у обучающихся творческих способностей через использование техник мультипликации. В области мультипликации сочетаются искусство, литература, музыка, актёрство, а также мультимедийные технологии. Именно в этой комплексности мультипликации заключаются ее широкие возможности в развитии творческих способностей детей. Мультипликация с использованием современных компьютерных технологий позволяет более мягко и органично соединить цели и задачи программы с интересами и запросами современного ученика и сделать процесс обучения и развития для обучающегося приятным и увлекательным занятием.

Мультипликация — технические приёмы создания иллюзии движущихся изображений с помощью последовательности неподвижных изображений (кадров), сменяющих друг друга с некоторой частотой.

В наше время мультипликация стала видом киноискусства, произведения которого создаются методом покадровой съёмки последовательных фаз движения рисованных (графическая или рисованная мультипликация) или объёмных (объёмная или кукольная мультипликация) объектов. Искусством мультипликации занимаются мультипликаторы, они придумывают персонажей мультфильмов, выполняют эскизы основных сцен, прорабатывают мимику и жестикоуляцию героев, ищут интересные приемы, которые позволяют выделить фильм из массы других. Далее необходимо сделать раскадровку и расцветку будущего фильма, анимацию персонажей (проработать их движения, рисуя промежуточные фазы). Таким образом, занимаясь различными видами деятельности во время создания своего мультфильма, осваивая новые материалы и техники, учащиеся стремятся к конкретному результату, достаточно четко представляя, для чего они рисуют, лепят, мастерят.

В мультипликации удачно сочетаются игровые моменты с освоением нового материала. Стремление современной школы к внедрению информационных и мультимедийных технологий не может пройти мимо такого мощного и эффективного инструмента в образовании и воспитании учащихся как мультипликация. Ее потенциал здесь не исчерпаем. Обучение творческому преобразованию предметной среды дает прекрасную возможность для успешной и плодотворной самореализации обучающихся.

Этим и определяется актуальность данной программы.

Новизна и отличительные особенности программы

Новизна дополнительной общеразвивающей программы «Основы мультипликации и Flash-анимации» основана на комплексном и специально структурированном подходе к изучению мультипликации. Занятия по данной программе служат мощным мотивом к освоению знаний и умений в классических областях изобразительного искусства и навыков практических действий с различными материалами и инструментами. Данная программа способствует обучению работе над мультфильмом, как мощную творческую составляющую в освоении обучающимся основ изобразительного искусства в самом широком смысле этого понятия. Быстрое развитие цифровых технологий и ранняя увлеченность современных школьников в использовании различных гаджетов, сделало доступным применение средств мультипликации в техническом образовании детей. Сегодня достаточно иметь простой цифровой фотоаппарат и компьютер для создания мультфильма. В итоге мы получаем относительно простое по доступности, но очень мощное средство развития детского технического и художественного творчества. Занятия по дополнительной общеразвивающей программе «Основы мультипликации и Flash-анимации» позволяют сделать техническое образование более эффективным, насыщенным, интересным и индивидуально-ориентированным, что обеспечивает помощь в решении проблемы социальной адаптации и профессионального самоопределения обучающихся. Работа над созданием мультфильма — это обязательно коллективный труд, который решает проблемы социализации обучающихся, выявляет способности в литературе (создание сценария), художественные способности (рисование, живопись, лепка), развивает способности к декоративно-прикладной деятельности (создании декораций и кукол), помогает развивать музыкальные и речевые способности (озвучивание мультфильма). Все это в комплексе создает единый, гармоничный творческий процесс.

Форма и режим занятий

Форма проведения занятий — очная, занятия проводятся в разновозрастных группах 1 раз в неделю по 1 часу.

Количество обучающихся в группе — до 15 человек.

Срок реализации программы

Программа рассчитана на два года обучения.

Занятия проводятся 1 раз в неделю, общая продолжительность

образовательного процесса в год составляет 36 часа.

Возраст обучающихся: от 9 до 15 лет.

Для занятий по представляемой программе не требуется от детей специальной подготовки и не проводится специальный отбор, принимаются все желающие.

2.Цель программы

Целью программы является освоение базовых знаний по созданию мультфильмов с использованием современных технологий, развитие творческих способностей обучающихся в процессе работы над мультипликационными фильмами, социальной адаптации и профессионального самоопределения обучающихся.

3.Задачи:

Обучающие:

- ознакомить с историей анимации, с терминологией анимационного творчества, с необходимыми техниками анимации;
- сформировать систему знаний и навыков работы с дополнительным оборудованием;
- обучить навыкам и умениям работы с разнообразными художественными материалами, а также с различными видами информации, в том числе графической, текстовой, звуковой.

Развивающие:

- расширить представление о технологии создания мультфильмов;
- развивать такие качества, как наблюдательность, пространственное воображение, логическое и визуальное мышление;
- развивать у обучающихся моторику рук и чувство красоты;
- развивать творческую инициативу личности, умение работать в команде и культуру общения;
- развивать умение импровизировать в играх, имеющих разную тематику.

Воспитательные:

- содействовать профессиональному самоопределению обучающихся;
- раскрывать воспитательные возможности мультфильмов;
- воспитывать интерес к информационной деятельности;
- воспитывать уважительное отношение к авторским правам.

4. Планируемые результаты программы

Для отслеживания динамики освоения дополнительной общеразвивающей программы и анализа результатов образовательной деятельности разработан педагогический мониторинг. Мониторинг осуществляется в течение всего учебного года и включает первичную диагностику, а также промежуточную и итоговую аттестацию.

Контроль осуществляется в течение всего года обучения и разделяется на несколько этапов:

1. На первом этапе оценивается уровень владения навыками в изобразительной деятельности и творческий потенциал ученика.
2. На следующем этапе проводится просмотр и разбор созданных мультфильмов.
3. На подведении итогов проводится просмотр созданных работ, на котором отбираются лучшие мультфильмы.

Вводный контроль (первичная диагностика) проводится в начале учебного года для определения уровня подготовки обучающихся. Форма проведения – собеседование.

Текущий контроль осуществляется в процессе проведения каждого учебного занятия и направлен на закрепление теоретического материала по изучаемой теме и на формирование практических умений.

Промежуточный контроль (промежуточная аттестация) проводится в виде промежуточной выставки работ учащихся.

Итоговая аттестация проводится в конце обучения при предъявлении обучающимся (в доступной ему форме) результата обучения, предусмотренного программой.

Критериями оценки уровня освоения программы являются:

- свобода восприятия теоретической информации;
- самостоятельность работы;
- осмысленность действий;
- разнообразие освоенных технологий;
- соответствие практической деятельности программным требованиям;
- уровень творческой активности обучающегося: количество реализованных проектов, выполненных самостоятельно на основе изученного материала;
- качество выполненных работ, как по заданию педагога, так и по собственной инициативе.

5. Учебно-тематическое планирование первого года обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Уровень контроля	Формы аттестации
		Всего	Теория	Практика		
1	Раздел 1. Введение в мультипликацию					
1.1	Вводное занятие (инструкция по Т.Б.).	1	1	0	вводный	собеседовани
1.2.	Знакомство с историей мультипликации.	1	1	0	вводный	собеседовани
1.3	Основные графические средства мультипликации.	3	1	2	текущий	опрос
1.4	Основы цветоведения. Значение цвета в анимации.	1	1	0	текущий	опрос
2	Раздел 2. Приемы анимации					
2.1	Мультфильм «Мои осенние цветы»	2	1	1	текущий	демонстраци работы
2.2	Мультфильм «Жизнь бабочек и птиц».	3	1	2	текущий	демонстраци работы
2.3	Мультфильм «Жизнь животных»	3	1	2	текущий	демонстраци работы
2.4	Мультфильм «Забавные человечки»	3	1	2	текущий	демонстраци работы
3	Раздел 3. Создание мультфильмов					
3.1	Основы объемной анимации	5	1	4	текущий	тест
3.2	Мультфильм «Новогодняя сказка»	5	1	4	промежуточный	демонстраци работы
3.3	Пластилиновая анимация	5	1	4	текущий	демонстраци работы
3.4	Рисованный мультфильм «Деревья»	2	1	1	текущий	демонстраци работы
3.5	Участие в выставках и конкурсах	1	0	1	итоговый	презентация работ
3.6	Заключительное занятие	1	0	1	итоговый	тестирование награждение
	Всего:	36	12	24		

6. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

первый год обучения

Раздел 1. Введение в мультипликацию.

Тема 1.1. Вводное занятие.

Организационные вопросы. Техника безопасности на занятиях.

Традиции и особенности занятий по программе.

Тема 1. 2. Знакомство с историей мультипликации.

Теория. Понятия мультипликация и анимация.

Зарождение мультипликации. Китайский театр теней. Изобретение простейших устройств мультипликации: волшебный фонарь («laterna magica»), фильмоскоп, фенакистископ, стробоскоп, зоотроп, кинематоскоп, фазатрон, праксиноскоп.

Практика. Задания:

1. Проведение тематических игр после ознакомления со студией «Союзмультфильм», Творческого объединения «Экран». Современная мультипликация. Демонстрация мультфильмов.

2. Проведение тематических игр после ознакомления с киностудией Уолта Диснея и его персонажей. Демонстрация одного мультфильма студии. Многосерийный мультфильм «Том и Джерри» и его создатели Джозеф Барбера и Уильям Ханна. Демонстрация серии из мультфильма «Том и Джерри».

3. Изготовление одного из простейших устройств мультипликации.

Тема 1.3. Основные графические средства мультипликации.

Теория. Красота линии. Использование линии в различных техниках рисования. Эмоциональные характеристики линии («ласковая», «сердитая», «смешная» и т.д.). Прямая линия, волнистая, зигзаг, циркулярная, замкнутая и пр. Волшебные превращения линий. Графические материалы: сепия, уголь и т.д.

Пятно как средство выражения. Композиция как ритм пятен.

Правила линейной и воздушной перспективы. Основные принципы перспективы. Одноточечная и двухточечная перспектива. Средства композиции (линия, линейная и воздушная перспектива). Цветовая перспектива, светотень; штриховка (штрих); пятно (тональное и цветное).

Практика. Задания:

1. Выполнение упражнений по проведению линий разной толщины, с разным нажимом, разными инструментами и материалами.

2. Воспроизведение линий. Разновидности линий. Рисование линий в различных техниках рисования. Изображение причудливых линий.

3. Изображение героев сказки с помощью выразительной линии.

4. Изображение пятна. Игра с пятнами - фантазия и творчество. Составление композиции из ритмичных и последовательных пятен. Работа графическими и живописными материалами; цветовая растяжка, графические упражнения (линией, штрихом, пятном, силуэтом и др.).

Тема 1. 4. Основы цветоведения. Значение цвета в анимации.

Теория. Спектральный анализ цвета. Главное о цветовом круге и холодные тона. Основные, смешанные, теплые, холодные, контрастные цвета. Фигура человека в пейзаже; выбор положения в зависимости от сюжета; жанр пейзажа. Цвет и характер героев.

Просмотр мультипликационных фильмов, обсуждение, рассуждения о использовании цвета, о значении цвета и его основных свойствах.

Практика. Задания:

1. Рисование сюжетов, отдельных персонажей, передача в цвете.
2. Знакомство с правилами работы акварельными и гуашевыми красками.
3. Передача выразительности с помощью цвета. Игра цвета, выражение эмоций. Изображение радуги. Основные, смешанные, холодные, контрастные, сближенные цвета.

Раздел 2. Приемы анимации.

Тема 2.1. Мультфильм «Мои осенние листья».

Теория. Знакомство с понятиями мультипликации: кадр, раскадровка. Как получить «ожившего» (анимация) героя.

Практика. Задания:

1. Нарисовать осенние листья.
2. Придумать сюжет на тему осенних листьев. Составить простую раскадровку мультфильма.
3. Съёмка и монтаж мультфильма с осенними листьями.

Тема 2.2. Мультфильм «Жизнь бабочек и птиц».

Теория. Ознакомление с техникой съёмки «перекладка». Знакомство с понятием – шарнирная марионетка.

Практика. Задания:

1. Придумать сюжет на тему бабочек или птиц. Составить раскадровку мультфильма.
2. Создание фона мультфильма.
3. Съёмка и монтаж мультфильма с бабочками или птицами.

Тема 2.3. Мультфильм «Жизнь животных».

Теория. Строение и пропорции части тела животных. Основные части животного – туловище, шея, голова, ноги. Передача движения.

Практика. Задания:

1. Эскиз и барельеф животного.
2. Придумать сюжет мультфильма с животным. Составить раскадровку мультфильма.
3. Создание фона мультфильма.

4. Съёмка и монтаж мультфильма с животными.

Тема 2.4. Мультфильм «Забавные» человечки.

Теория. Изучение пропорций человека. Красота в статике и динамике.

Фигура человека в движении. Спорт.

Практика. Задания:

1. Аппликация фигуры человека в различных положениях.
2. Лепка фигуры человека.
3. Придумать сюжет на тему спортивного зала.
4. Создание фона мультфильма.
5. Съёмка и монтаж мультфильма на тему спортивного зала.

Раздел 3. Создание мультфильмов.

Тема 3.1. Основы объёмной анимации.

Теория. Особенности объёмной анимации. Техника съёмки объёмных мультфильмов.

Практика. Задания:

1. Эскиз и лепка сказочного героя по выбору.
2. Создание простейшей куклы – марионетки.
3. Придумать сюжет на тему народной сказки.
4. Создание декораций для объёмного мультфильма.
5. Съёмка и монтаж объёмного мультфильма.
6. Наложение звука.

Тема 3.2. Мультфильм «Новогодняя сказка».

Дети приносят куклы Дед Мороза и Снегурочки и других персонажей.

Теория. Техника покадровой съёмки.

Практика. Задания:

1. Написать сценарий на новогоднюю тематику.
2. Сделать план раскадровки и съёмки на фотоаппарат.
3. Создать мультфильм на новогоднюю тематику.

Тема 3.3. Пластилиновая анимация.

Теория. Особенности материала пластилина. Основы пластилиновой лепки. Приёмы работы с пластилином. Особенности съёмки пластилиновой мультипликации.

Практика. Задания:

1. Выполнение изделий самых простых объёмных форм: шара, конуса, цилиндра и жгута.
2. Создание плоскостного натюрморта из цветного пластилина.
3. Съёмка и монтаж растущего цветка.
4. Придумать сюжет на тему безопасности на дорогах.
5. Создание фона для пластилинового мультфильма.

6. Создание своих пластилиновых героев мультфильма.

7. Съёмка и монтаж пластилинового мультфильма.

Тема 3.4. Рисованный мультфильм «Деревья».

Из всех рисунков деревьев на тонированной бумаге коллективно выбирается рисунок, на основе которого дети создают рисованный мультфильм. Объектами «оживления» становятся сами деревья, птички, зайчики. Каждому ученику дается «оживление» своего персонажа при помощи кальки и белой тонкой бумаги. Педагог, используя компьютерные программы с послойным монтажом, монтирует вместе с детьми рисованный мультфильм.

Тема 3.5. Участие в выставках, конкурсах.

Репетиция конкурсных презентаций. Разбор результатов участия в конкурсах.

Тема 3.6. Заключительное занятие.

Подведение итогов работы и определение перспектив на следующий год.

7. Контрольно-оценочные средства

Ожидаемые результаты

Итоговые результаты предполагается коллективно просматривать, обсуждать, если возникнет необходимость, то что-то подправлять, а потом направлять на различные конкурсы и фестивали детского анимационного кино.

Обучающиеся участвуют в конкурсах, фестивалях и выставках различного уровня (межрайонного, городского, всероссийского).

К концу 1-го года обучения обучающиеся будут знать:

- историю мультипликации;
- основные цвета спектра, правила сочетания цветов;
- как свободно и без напряжения работать карандашом;
- правила выбора нужной для работы кисти;
- основные понятия графики;
- пластические возможности материалов для лепки, способы лепки рельефов и малых скульптурных форм;
- начальные навыки создания мультфильма методом перекладки;
- основные этапы создания мультипликационного фильма.

уметь:

- грамотно располагать предметы на листе или холсте;
- работать с пластикой, самостоятельно выполнять изготовление

объекта по образцу;

– передавать в рисунках и иллюстрациях смысловую связь элементов композиции, отражать основное содержание литературного произведения;

– создавать простейший рисованный мультфильм.

8. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение программы

Занятия проходят в хорошо освещенном классе.

Для проведения занятий необходимо следующее оборудование и материалы:

- цифровой фотоаппарат;
- штатив;
- компьютер с соответствующими программами обработки и монтажа отснятого материала;
- пластилин, пластик для лепки голов и конечностей кукол;
- фанера, пенопласт, деревянные бруски и рейки;
- лампы дневного света с подвижным механизмом, изменяющим направление освещения, расположенные с двух сторон от декораций;
- краски, ткани;
- микрофон, подключенный к компьютеру для записи голоса (звуковое решение мультфильма);
- два ноутбука и присоединенные к ним мониторы.

Учебно-методическое и информационное обеспечение программы

При изучении тем программы используются следующие материалы:

1. Macromedia Flash Fujfessional 8. [Электронный ресурс] URL: <http://macromedia-f-ru.lgb.ru/p139aa1.html>. (Дата обращения: 24.01.2018).
2. Альбом репродукций «Русская живопись в музеях РСФСР».
3. Видеоматериалы студии "Союзмультфильм".
4. Иллюстрации «Книга будущих командиров» Митяева А.В. . М. Молодая гвардия:, 1974. – 448 с., [Электронный ресурс] URL: <https://www.litmir.me/bd/?b=170126>. (Дата обращения: 24.01.2018).
5. Иллюстрации книги Свирин А.Б. "Большая охота". М.:Малыш, 1966. - 96 с.
6. Иллюстрированный самоучитель «Macromedia Flash – самоучитель». [Электронный ресурс] URL: <http://lib.qrz.ru/book/export/html/28252>. (Дата обращения: 24.01.2018).
7. Каталог выставки «Древнее искусство греческих островов».

9. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Алпатов М.В. Немеркнувшее наследие. - М.: Искусство, 1990. – 304 с.
2. Амонашвили Ш.А. Педагогическая симфония. М., 2002. – 665 с.
3. Арнольди Э. Жизнь и сказки Уолта Диснея. Л.:Искусство, 1974. –315 с.
4. Асенин С. Волшебники экрана. М.: Искусство, 1974. – 280 с.
5. Асенин С. Мир мультфильма. М.: Искусство, 1986. – 288 с.
6. Алексеева Н.В., Артюшин Л.Ф. Цветной фильм. М.: Искусство, 1981. – 175 с., 20 л. ил.
7. Бартон К. Как снимают мультфильмы. М., 1971. – 85 с.
8. Блонский П.П. Избранные педагогические и психологические сочинения. М., 1979.-174с.
9. Боголюбов Н.С. Скульптура на занятиях в школьном кружке. М., 1986. – 128 с., ил.
10. Васильева Т.В.. Видеокурс. Уч. Метод материалы. – Хабаровск: ТГУ, 2012. – 32 с.
11. Волков А.А. Мультипликационный фильм. М., 1974. – 40 с.
12. Волков И.П. Приобщение школьников к творчеству. -М., 1982. –144 с.
13. Выготский Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте. Психологический очерк: книга для учителя. М., 1990. – 93 с.
14. Горичева В.С. Куклы. Ярославль. 1999. – 192 с.
15. Иванов-Вано И.П. Кадр за кадром. М., 1980.- 324 с.
16. Красный Ю.Е., Курдюкова Л.И. Мультфильм руками детей. М., 1990.- 175 с.
17. Лотт Дж. Flash. Сборник рецептов. Питер, 2007 г.– 544 с.
18. Мудрость вымысла: Мастера мультипликации о себе и своем искусстве./ Сост. С.В.Асенин. М., 1983.- 207 с., ил.
19. Слепченко Ксения. Macromedia Flash 8 Professional на примерах. БХВ-Петербург, 2006 г. – 416 с.

**Бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования г. Калачинска Омской области
«Центр детского творчества»**

Омская область
г. Калачинск, ул. Семашко, д.23
тел.(38155) 21-937
e-mail: kalachcdt@mail.ru
<http://dodcdt.kalach.obr55.ru>
№ _____ от _____



Лист экспертизы качества дополнительной общеобразовательной программы

Автор(ы)-составитель(и) программы Голубь Светлана Александровна
БОУ «Ивановская СОШ»
Название программы **Основы мультипликации и Flash – анимации**
Направленность программы ***техническая**, социально-гуманитарная, туристско-краеведческая, физкультура, спортивная, естественнонаучная, художественная
Форма реализации программы очная
Целевая группа* 11-16лет
*возраст детей, особенности образовательных потребностей и возможностей
Срок реализации программы 1год
Ф.И.О. эксперта Соловьева Ж.А.
Дата проведения экспертизы 26.11.2021г

Наименование раздела	Критерии оценки	Балл
Пояснительная записка		
Актуальность	Направленность программы автором полно представлена (конкретизируется характеристика целевой группы, раскрываются особенности набора детей и т.п.); Перечень форм обучения отличается разнообразием, соответствует возрастным особенностям группы, современным требованиям к организации образовательного процесса в ДОД; Представлены сведения о трудоемкости программы, об особенностях организации образовательного процесса, режиме занятий, условиях реализации программы.	3
Цели	Цель сформулирована с использованием словосочетания «существительное + существительное»; Цель сформулирована четко, конкретно, с учетом профиля и направленности программы; Формулировка цели предполагает достижение конкретного образовательного результата обучающихся.	3
Задачи	Задачи сформулированы с использованием глагольных словосочетаний; Формулировки задач раскрывают полноту и /или системность и /или последовательность действий обучающихся по достижению цели; Точность, конкретность формулировок задач.	3
Планируемые результаты	Сформулированы личностные, метапредметные результаты с опорой на направленность, профиль программы, и с учетом современных нормативно-правовых документов; Сформулированы планируемые результаты по направленности (профилю) И конкретизируют систему знаний, приобретенную в ходе освоения программы, И конкретизируют умения и учебные действия, которые обучающиеся приобретут в ходе освоения программы.	3
Учебно-тематическое планирование	Представлены образовательные модули, логически связанные между собой; Последовательность учебных элементов в каждом образовательном модуле логична; Названия образовательных модулей и учебных элементов дают представление об их основном содержании;	3

	Трудоёмкость каждого образовательного модуля не превышена, количество часов на освоение каждого учебного элемента оптимально; Предусмотрены часы для дистанционной работы обучающихся; Учебно-тематическое планирование представлено на каждый год освоения программы.	
Содержание программы	Представлено в соответствии с учебно-тематическим планом (названы образовательные модули и учебные элементы); Указаны формы проведения каждого учебного занятия, И они, преимущественно, разнообразны и современны (деятельностные); Отобранные формы проведения учебных занятий оптимальны для конкретной направленности программы; Предусмотрены разнообразные виды деятельности обучающихся, И они соотносятся с выбранными формами учебных занятий; Представлены дидактические единицы, в том числе теоретические понятия и термины; Предусмотрено сотрудничество и общение обучающихся, в том числе разновозрастное; Содержание программы ориентировано на реализацию современных методов и образовательных технологий; Содержание программы ориентировано на использование ресурсов не только образовательной организации, но и ресурсов других организаций; Объём представленного содержания по каждой теме учебного занятия соответствует количеству часов, отведённых на его освоение.	3
	Представлен перечень отобранных оценочных процедур, технологий, методов для оценки образовательных результатов обучающихся по программе в целом, НО нет указаний, как они используются при реализации образовательного процесса; Представлены критерии и показатели оценки уровня образовательных результатов. И они в целом соотносятся со всеми группами планируемых результатов по программе (личностные, метапредметные и результаты по направленности или профилю программы), НО нуждаются в корректировке. Сводные листы с критериями оценки образовательных результатов представлены, НО не по всем отобранным оценочным процедурам, технологиям и методам.	2
Условия реализации программы	Представлен систематизированный перечень разнообразных ресурсов, в том числе интернет-ресурсов, оборудования, для реализации каждого образовательного модуля (раздела) программы	3
	Представлен структурированный список литературы: в том числе нормативно-правовые документы, основная и дополнительная литература, список литературы для обучающихся, родителей, в том числе интернет-источники, список оформлен в соответствии с ГОСТ	2
	Общая сумма баллов:	26

Программа рекомендована к реализации

БОУДО
"ЦДТ"

Подписано цифровой
подписью: БОУДО
"ЦДТ"
Дата: 2021.11.26
14:10:49 +06'00'