Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования

ЦЕНТР РАЗВИТИЯ ТВОРЧЕСТВА ДЕТЕЙ И ЮНОШЕСТВА "ПОЛЯРИС"

ПРИНЯТА
Методическим советом
МБУ ДО ЦРТДиЮ «Полярис»
Протокол от 09 июня 2023г. №15

УТВЕРЖДЕНА
Приказом директора
МБУ ДО ЦРТДиЮ «Полярис»
от 09 июня 2023г. № 373

Белякова Елена Викторовна

Подписано цифровой подписью: Белякова Елена Викторовна
Дата: 2023.06.09 16:30:08 +03'00'

Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа

технической направленности

«Я - аниматор»
(продвинутый уровень)

Возраст учащихся: 9-14 лет
Срок реализации программы: 1 год

Составитель программы:

Толкачева Анастасия Николаевна

педагог дополнительного образования

г. Мончегорск

2023

Пояснительная записка

При разработке дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы **«Я-аниматор»** основными нормативными документами являются:

– Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273;

– Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (утверждена Распоряжением правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 768-р);

– Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. № 629 “Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам”;-Санитарные правила и нормы СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания» (утверждены постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 No2)

– СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (утверждены постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 No28)

– Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных программ (включая разноуровневые программы) (Письмо Министерства образования и науки РФ от 18 ноября 2015 г. N 09-3242),

– Устав ЦРТДиЮ "Полярис"

– Положение о структуре, порядке разработки и утверждении дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования Центра развития творчества детей и юношества «Полярис».

В мире цифровых технологий и сетевых ресурсов предъявляются новые требования к воспитанию и развитию подрастающего поколения с учетом требований времени, где основной целью обучения является развитие творческой, конкурентно способной личности.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Я-аниматор» предназначена для вовлечения учащихся в творческую работу с применением мультимедийных технологий и графики. Обучаясь по программе, учащиеся получат представление о применения компьютерных технологий в создании мультфильмов. Программа тесно связана с практикой и подразумевает создание персонального продукта и его публичную презентацию, что является одним из актуальных аспектов Концепции дополнительного образования.

Образовательная деятельность по программе направлена на:

- формирование и развитие творческих способностей учащихся;

-удовлетворение индивидуальных потребностей учащихся в интеллектуальном, художественно-эстетическом, нравственном развитии

- обеспечение духовно-нравственного, гражданско-патриотического, военно-патриотического, трудового воспитания учащихся;

Актуальность программы обусловлена синтезом творческого и технического направления. Создание анимации процесс очень трудоемкий и включает в себя почти все виды искусства, работу с техническими устройствами и знакомство с компьютерными программами. В мультстудии дети работают в таких техниках как живопись, скульптура, фотография, декоративно-прикладное искусство, музыка, театр, знакомятся с программами для редактирования видео- и аудиоматериалов. Синтез различных творческих методов и анимации (оживления) взывают интерес у учащихся и способствуют всестороннему развитию, творческой реализации и формированию мотивации. Анимация позволяет ребенку выразить себя через своего героя, проработать в мультфильме жизненные ситуации, помочь решить воспитательные задачи, дает возможность проявить себя и продемонстрировать свои способности при участии в различных конкурсах и фестивалях.

Отличительные особенности программы заключается в том, что, работая в мультстудии, ребенок создает полностью готовый цифровой продукт, который он может продемонстрировать посредством интернет каналов или использования социальных сетей. Создание анимации включает в себя возможность попробовать себя в роли различных участников съемочного процесса, познакомиться с профессиями: режиссера, сценариста, аниматора, оператора, монтажера, звукорежиссёра, художника, скульптора, декоратора.

Также программа предусматривает обучение использованию интернет ресурсов, нетрадиционных техник рисования (цветовые пятна и линии с музыкальным сопровождением). Участие в совместной деятельности прививает детям доброту, трудолюбие, сочувствие, чувство товарищества и дружбы, развивает коммуникабельность, чувство сопричастности к общему делу.

Педагогическая целесообразность заключается в создании условий для проявления учащимися творчества, инициативы, формирования навыков самоорганизации, самообслуживания, коммуникации, получении новых и закреплении имеющихся знаний в области информационно-коммуникационных технологий.

Принципиально значимыми в данной программе являются следующие аспекты:

- реализация личностно ориентированного подхода к каждому ученику;
- расширение традиционных видов деятельности и обогащение их новым содержанием;
- только положительная оценка всего того, что сотворил ребенок в процессе съемок;
- свобода участия - если ребенок не хочет участвовать, не стоит его заставлять или настаивать. Ему можно предложить просто присутствовать и присоединиться, когда он этого захочет.

Адресат программы: учащиеся 9-14 лет

Объем программы: 144 ч.

Срок реализации программы - 1год

Форма организации образовательного процесса учебное занятие.

Режим занятий: 2 раза в неделю.

Форма организации деятельности: группа

Виды занятий по программе: лекции; практические занятия; просмотры видео; дискуссии; мастерские; тематические занятия; выполнение самостоятельной работы.

Цель программы: создать условия для творческой самореализации учащихся и развития основ технического мышления через приобщение детей к творческому процессу создания анимационных фильмов.

Задачи:

Образовательные:

- Овладение основами анимации (владение основами построения сюжета, различными техниками анимации, правилами съемки, созданием звукового оформления мультфильма);
- знакомство с историей мультипликации;
- знакомство с компьютерными программами для создания монтажа и анимации.

Развивающие:

- формирование интереса к анимационному творчеству;
- формирование художественно-эстетического вкуса и развитие творческих способностей детей;
- развитие психических процессов: познавательных, эмоционально – чувственных, эмоционально-волевых;

Воспитательные:

- Способствовать воспитанию ценностного отношения к труду;
- Вовлечение в активную практическую деятельность;
- Создавать условия доброжелательного отношения и уважения к другим участникам коллектива.

Ожидаемые результаты:

Предметные:

- дети знакомы с основными теоретическими сведениями о мультипликации;
- смогут применять различные анимационные техники;
- смогут понимать технологию и этапы съемочного процесса;
- разрабатывать анимационный проект: сценарий, раскадровка, производственный план;
- изображать персонажей и их место действия в фильме;
- выполнять покадровую съемку;
- выполнять монтаж отснятого материала;

- применять основные типы и функционал видео и звукозаписывающего оборудования;
- смогут использовать интернет ресурсы для продвижения мультфильмов размещать мультфильмы в интернет пространстве;

Метапредметные:

- смогут использовать программный софт для создания анимации;
- овладеют основами изобразительной деятельности;
- овладеют основами создания анимационного фильма;
- навыками сценической речи;
- научаться работать с различными художественными материалами;

Личностные:

- смогут ставить и формулировать для себя новые задачи в познавательной деятельности;
- получат представление о работе в группе, согласовывая свои действия в разных видах деятельности;
- будут готовы к самообразованию на основе мотивации к анимации.

Формы контроля и аттестации учащихся:

Для отслеживания результатов освоения программы используется система методов наблюдения, тестирования и диагностики, участие в конкурсах и фестивалях.

Текущий контроль: наблюдение

Итоговый контроль: викторина, мониторинг результатов обучения.

Наблюдение за освоением программы осуществляется в ходе занятий.

Социометрические исследования (анкетирование, диагностика художественно-творческого развития учащихся) проводятся с целью определения форм работы, вызывающих у учащихся наибольший интерес, какие темы лучше усваиваются, а какие вызывают затруднения, как развиваются способности подростков.

Текущий контроль осуществляется:

- в начале учебного года - вводный контроль (оценка исходного уровня знаний, умений и навыков, сформированности компетенций, учащихся перед началом образовательного процесса),

-в течение учебного года - тематический контроль (определение уровня и качества освоения отдельной части дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы, раздела программы или изученной темы).

Формы аттестации:

Промежуточная аттестация учащихся проводится как оценка результатов обучения за первое полугодие– в виде викторины.

Итоговая аттестация учащихся проводится в апреле-мае по окончании полного курса обучения по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе –в виде мониторинга и защиты творческих проектов.

Для определения результативности работы студии используются:

- участие в городских, областных и международных фестивалях непрофессионального кино и видео творчества;
- демонстрация работ учащихся в сети интернет;
- демонстрация созданных анимационных фильмов с презентацией проделанной работы в конце учебного года.

Учебный план

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов			Форма Контроля/ аттестации
		Всего	Из них: теория	Из них: практика	
1	Вводное занятие Инструктаж по ТБ	**2**	**1**	**1**	наблюдение
2	**Программный софт для создания анимации:**				
2.1	Знакомство с программой AnimaShoter	**2**	**1**	**1**	наблюдение
2.2	Знакомство с программой Movie Maker	**4**	**1**	**3**	наблюдение
2.3	Знакомство с программой Audacity	**2**	**1**	**1**	наблюдение
3	Кейс создание мультфильма про ПДД	**8**	**1**	**7**	наблюдение
4	Кейс «Федина задача»	**8**	**1**	**7**	наблюдение
5	Кейс «Создание музыкального анимационного клипа»	**8**	**2**	**6**	Практическая работа, наблюдение
7.	Кейс «Как беречь природу?»	**8**	**1**	**7**	Практическая работа, наблюдение
8	Кейс «Оформление обложки для видео»	**6**	**2**	**4**	Практическая работа, наблюдение
9.	Кейс «Декада SOS!»	**8**	**1**	**7**	Практическая работа
10.	Кейс «Новогодний мультфильм»	**10**	**1**	**9**	Самостоятельная работа
11	Кейс «Красная книга Мурманской области»	**12**	**1**	**11**	Практическая работа, наблюдение
12	Кейс «День без -интернета»	**8**	**1**	**7**	Практическая работа, наблюдение
13	Кейс «23 февраля»	**8**	**1**	**7**	Самостоятельная работа
13	Кейс «8 марта»	**8**	**1**	**7**	Самостоятельная работа
14	Кейс «День космонавтики»	**8**	**1**	**7**	Практическая работа, наблюдение
15	Кейс «День Победы»	**10**	**1**	**9**	Практическая работа, наблюдение
16	Кейс «Семья»	**10**	**1**	**9**	Самостоятельная работа
17	Создание собственного мультфильма	**12**		**12**	Самостоятельная работа, наблюдение,

					представление работы
9	**Итоговое занятие**	**2**	**1**	**1**	
		144	**21**	**123**	

Ожидаемые результаты:

Будут знать:

- основные теоретические сведения о мультипликации;
- различные анимационные техники;
- знать технологию и этапы съемочного процесса;
- знать распределение функции участников съемочной группы по видам творческой деятельности при создании фильма (сценарист, художник, аниматор, оператор, режиссер, звукорежиссер);
- основные типы и функционал видео и звукозаписывающего оборудования;
- интернет ресурсы для продвижения мультфильмов.

Будут уметь:

- разрабатывать анимационный проект: сценарий, раскадровка, производственный план;
- работать с различными художественными материалами;
- изображать персонажей и их место действия в фильме;
- выполнять покадровую съемку;
- выполнять монтаж отснятого материала;
- размещать мультфильмы в интернет пространство;
- работать в группе, согласовывая свои действия в разных видах деятельности;
- уважать и доброжелательно относится к другим участникам коллектива.

Смогут владеть:

- программным софтом для создания анимации;
- основами изобразительной деятельности;
- основами создания анимационного фильма;
- навыками сценической речи.

Содержание учебного плана

Тема 1 Вводное занятие.Инструктаж по ТБ

Теория: Вводное занятие знакомство с учащимися. Краткий курс истории анимации. Техника безопасности. Правила по ТБ. Правила поведения детей в ЦРТДиЮ. Правила поведения в мультстудии, правила поведения во время съемок. Краткая история анимации.

Тема 2 «Программный софт для создания анимации»

2.1 Знакомство с программой AnimaShoter

Теория: знакомство с программами для съемки анимации.

Практическая работа: работа в программе Animashoter

2.2 Знакомство с программой Movie Maker

Теория: знакомство с программами для монтажа мультфильмов.

Практическая работа: монтаж мультфильма в программе Windows Live

2.3 Знакомство с программой Audacity

Теория: знакомство с программами для озвучивания мультфильмов и профессией звукооператор. Знакомство с понятиями звуковая дорожка.

Практическая работа: создание звуковой дорожки для мультфильма

Тема 3 «Кейс создание мультфильма про ПДД»

Теория: обсуждение ситуации знакомство с правилами ПДД

Практика: создание мультфильма который поможет детям быть осторожнее на дорогах.

Тема 4 Кейс «Федина задача»

Теория: обсуждение рассказа, выбор техники для создания и средств для создания мультфильма.

Практика создание мультфильма

Тема 5 Кейс «Создание музыкального анимационного клипа»

Теория: особенности создание музыкального клипа, динамичное видео, выбор техники создании мультфильма.

Практика: создание мультфильма.

Тема 6. Кейс «Как беречь природу?»

Теория: обсуждение экологических проблем мурманской области, знакомство со статистическими экологическими данными. Выявление острых проблем и возможные пути их решения. Посредством мультфильма донести до людей необходимость заботы о природе.

Практика: создание мультфильма.

Тема 7. Кейс «Оформление обложки для видео»

Теория: какие средства можно использовать для оформления видео. Знакомство с редактором Canva.

Практика: создание обложки для видео

Тема 8. Кейс «Декада СОС»

Теория: обсуждение проблем наркомании и алкоголизма среди подростков, знакомство со статистическими данными. Как можно решить проблему.

Практика: создание мультфильма.

Тема 9. Кейс «Новогодний мультфильм»

Теория: история и традиции праздника, сравнение празднования Нового года в различных странах.

Практика: создание мультфильма.

Тема10. Кейс «Красная книга Мурманской области»

Теория: Исследование проблемы исчезающих животных Мурманской области. Создать мультфильм, который поможет людям ценить флору и фауну нашего края

Практика: создание мультфильма.

Тема 11. Кейс «День без -интернета»

Теория: Исследование фактов, выявление проблемы

Практика: создание мультфильма.

Тема 12. Кейс «23 февраля»

Теория: знакомство с историей праздника, создание поздравления.

Практика: создание мультфильма.

Тема 13. Кейс «8 марта»

Теория: знакомство с историей праздника, создание поздравления.

Практика: создание мультфильма.

Тема 14. Кейс «День космонавтики»

Теория: изучение истории освоения космоса человеком.

Практика: создание мультфильма.

Тема 15. Кейс «День Победы»

Теория: анализ текста, знакомство с историей праздника, почему об этом важно помнить.

Практика: создание мультфильма.

Тема 16. Кейс «Семья»

Теория: роль семьи в жизни человека, сохранение добрых отношений в семье

Практика: Создание мультфильма о семейных ценностях.

Тема 17. Кейс «Создание собственного мультфильма», работа над героями сценарием.

Практика: создание мультфильма.

Тема 18. Аттестация промежуточная/итоговая.

Проверка ЗУН: теория: викторина, тестирование.

Практическая работа: защита самостоятельного анимационного проекта.

Тема 19. Итоговое занятие. Подведение итогов, открытое занятие и т.д.

Комплекс организационно-педагогических условий

Формы обучения, используемые в процессе освоения программы: лекции; просмотры видео; дискуссии; мастерские; тематические занятия; выполнение самостоятельной работы.

Материально-техническое обеспечение

Условия реализации программы: специализированный кабинет для занятий, отвечающий нормам СанПиН 2.4.4.1251, аптечка.

- наличие компьютера или ноутбука и программного обеспечения для монтажа мультфильмов;
- фотоаппарат, веб камера и кронштейн;
- звукозаписывающее оборудование;
- ящик с песком для песочной терапии (или стол с подсветкой)

Материалы, использующиеся при реализации данной программы:

1. Краски – гуашь, акварель. Краски больше, чем другие материалы позволяют выражать эмоции, настроения, образы.
2. Пастель. Рекомендуется использовать масляную пастель, так как сухой пастелью непрофессионалу рисовать довольно сложно (она крошится).
3. Бумага. Для рисования героев применяется бумага формата - А3, А4; для рисования фонов бумага А3, А1(ватман) или склеенная в длинную полоску – для движущегося фона. Можно применять цветную, бархатную, гофрированную, папирусную бумагу и т.д.
4. Кисточки. Желательно, чтобы кисточки были разных размеров. Ребенок по возможности должен выбирать инструмент выражения своих эмоций или задуманного изображения.
5. Карандаши, фломастеры, масляные мелки и т.д.
6. Пластилин. Замечательный материал с большим разнообразием цветов и оттенков. Особенностью пластилина также является его податливость, пластичность и практически неограниченные возможности при работе с ним. Способы работы с пластилином могут быть самые разные: ребята могут лепить объемные предметы, а также размазывать его на плоскости бумаги, картона или дощечки, создавая живописные вещи.
7. Другие материалы. Сыпучка (песок, крупа, кофе), платки, кусочки ткани различных цветов и разные по фактуре, украшения, камни, мишура, готовые глазки, звездочки, буковки и все, что подскажет вам ваша фантазия.
8. Видеоматериалы для демонстрации анимационных техник.

Кадровое обеспечение: педагог дополнительного образования с высшим педагогическим образованием, педагог должен владеть основами изобразительной деятельности, уметь работать с фотоаппаратом и видеокамерой, знать программное обеспечение для съемки и монтажа анимации.

Дидактические материалы: подборка видеосюжетов с демонстрацией различных техник анимации, подборка иллюстраций.

Методическое обеспечение программы

Программа по созданию анимации подразумевает групповую организацию занятий, где к каждому ребенку используется дифференцированный подход. Процесс работы над мультфильмом предполагает использование метода кейсов где, оканчивая каждый раздел программы у детей появляется готовый продукт их творчества (мультфильм). Также программа подразумевает широкое использование информационно-коммуникативных технологии, используется технология коллективной творческой деятельности, технология образа и мысли и здоровье сберегающая технологии.

Программа строится на следующих концептуальных принципах:

Принцип успеха. Каждый ребенок должен чувствовать успех в какой-либо сфере деятельности. Это ведет к формированию позитивной «Я-концепции» и признанию себя как уникальной составляющей окружающего мира.

Принцип динамики. Предоставить ребёнку возможность активного поиска и освоения объектов интереса, собственного места в творческой деятельности, заниматься тем, что нравиться.

Принцип демократии. Добровольная ориентация на получение знаний конкретно выбранной деятельности; обсуждение выбора совместной деятельности в коллективе на предстоящий учебный год.

Принцип доступности. Обучение и воспитание строится с учетом возрастных и индивидуальных возможностей подростков, без интеллектуальных, физических и моральных перегрузок.

Принцип наглядности. В учебной деятельности используются разнообразные иллюстрации, видеоматериалы, аудиоматериалы.

Принцип систематичности и последовательности. Систематичность и последовательность осуществляется как в проведении занятий, так в самостоятельной работе воспитанников. Этот принцип позволяет за меньшее время добиться больших результатов.

Занятия проводятся в различных формах: лекция, практическое занятие, мастер-класс, беседа, мозговой штурм.

Примерная структура занятия:

- инструктаж по ТБ
- объяснение материала
- практическая работа
- перерыв
- практическая работа
- заключение, план работы на следующее занятие.

С целью отслеживания эффективности процесса обучения и по программе очень важно осуществлять контроль за уровнем знаний, умений и навыков учащихся в соответствии с пройденным материалом программы.

Критерии оценки результативности обучения и формы предъявления и демонстрации (фиксации) образовательных результатов

Способом определения результативности реализации программы служит мониторинг образовательного процесса. Критериями оценки усвоения программы является выполнение требований, предъявляемым к учащимся для каждого года обучения:

– уровень образовательных результатов, диагностика уровня и качества освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы);

– уровень личностного развития;

– уровень творческой активности, результаты участия в конкурсах, выставках, творческих мероприятиях;

Уровни теоретической подготовки учащихся:

– высокий уровень – учащийся освоил практически весь объём знаний 100-80%, предусмотренных программой за конкретный период; специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием;

– средний уровень – у учащегося объём усвоенных знаний составляет 79-50%; сочетает специальную терминологию с бытовой;

– низкий уровень – учащийся овладел менее чем 50% объёма знаний, предусмотренных программой; учащийся, как правило, избегает употреблять специальные термины.

Уровни практической подготовки учащихся:

– высокий уровень – учащийся овладел на 100-80% умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период; выполняет практические задания самостоятельно, не испытывая особых трудностей, с элементами творчества;

– средний уровень – у учащегося объём усвоенных умений и навыков составляет 79-50%; выполняет задания в основном с помощью педагога;

– низкий уровень – учащийся овладел менее чем 50%, предусмотренных умений и навыков; испытывает серьёзные затруднения при выполнении практического задания, в состоянии выполнять лишь простейшие задания педагога

Формы предъявления и демонстрации (фиксации) образовательных результатов:

С целью отслеживания эффективности процесса обучения и по программе очень важно осуществлять контроль за уровнем знаний, умений и навыков учащихся в соответствии с пройденным материалом программы.

– анкетирование, тестирование, наблюдение, практические задания, электронная презентация, видеоролик защита творческой работы(проекта)

– грамоты, дипломы, протоколы диагностики, аудиозапись, видеозапись. Для мотивации и стимулирования учащихся объединения практикуется активное участие в конкурсах, фестивалях, флэш-мобах и иных мероприятиях различного уровня.

Критериями эффективности реализации программы являются динамика основных показателей воспитания и социализации обучающихся, предметно-деятельностных компетенций.

Сводная таблица результатов обучения по образовательной программе дополнительного образования.

педагог д/о группа № _____

№	ФИО учащегося	Теоретические знания	Практические умения	Творческие способности	Воспитательные результаты	Итого

Список литературы

Литература для педагогов:

1. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации. Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Ануфриков. - Новосибирск, 2008 г.;

2. Золотарева А.В., Страдина Е.А. Понятие и структура техносферы учреждения дополнительного образования.//Ярославский педагогический вестник. – 2012г. –т.2. – № 3, с.208-213;

3. Иткин В.В. Карманная книга мультжюриста. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / В. Иткин. – Новосибирск, 200г.;

4. Иткин В. В. Как сделать мультфильм интересным /http://www.drawmanga;

5. Иткин В.В.«Жизнь за кадром», (методическое пособие), Новосибирск, 2008г.;

6. Красный, Ю.Е. Мультфильм руками детей: Книга для учителя / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. - М. : Просвещение, 1990г.

7. Крыжановский Б.Н. Искусство мультипликации. – Киев, Мистецтво.: 2011г., 118 с.

8. Левашова Е.В. Дополнительная общеобразовательная -дополнительная общеразвивающая программа студии мультипликации «Лунтик» https://sun-ryb.edu.yar.ru/programma_multstudiya_uhova.pdf;

9. Маковая С.В.«Мультстудия «Детство в картинках» https://infourok.ru/programma_vneurochnoy_deyatelnosti_detey-108707.htm;

10. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск»/ Велинский Д.В. – Новосибирск, 2004 г.;

11. Норштейн Ю.Б. «Снег на траве» 1 и 2 книги, Красная площадь, 2008г.;

12. Программа внеурочной деятельности анимационной студии Мульт-кино-школа «Счастливый дитенок»http://mognovse.ru/mfi-rabochaya-programma-vneurochnoj-deyatelenosti-animacionnoj-stranica-1.html;

13. Саутенко К.А. Филимонова Е.В. рабочая программа «Мульттерапия, как средство развития творческой активности». Возраст обучающихся 5-11 лет;

14. Федулова Е.В. Дополнительная общеобразовательная -дополнительная общеразвивающая программа «МечтаМультфильм» http://dsmechta-bor.ru/wp-content/uploads/2017/11/%D0%9A%D1%80%D1%83%D0%B6%D0%BE%D0%BA%D0%BF%D0%BE%D0%BC%D1%83%D0%BB%D1%8C%D1%82%D1%81%D1%82%D1%83%D0%B4%D0%B8%D0%B8.pdf;

15. Хитрук Ф.С. «Профессия – аниматор» (в 2 т.) - М.: Гаятри, 2007 (http://bookre.org).

Литература для учащихся и родителей:

1. Больгерт Н., Больгерт С. Мультстудия «Пластилин». Лепим из пластилина и снимаем мультфильмы своими руками. Издательство «Робинс», 2012г.;

2. Запаренко В. «Как рисовать мультики»//Спб.:Издательство «Фордевинд» 2011г.//128 стр.;

1. Птушко А. Мультипликационный фильм. М.,-Л.: Гослитиздат, 2001г., 63 с.;

2. Ривина Е., Матвеева О. Праздник мультипликации // Обруч. – 2001г. - № 2;
3. Сивоконь Е.Я. Если вы любите мультипликацию. Из творческого опыта режиссера. – Киев, Мистецтво, 2005, 148 с.

Приложение 1

Календарный учебный график

Педагог: Толкачева Анастасия Николаевна
Количество учебных недель: 36
Режим проведения занятий: 2 раз в неделю по 2 часа
Каникулярный период: во время каникул занятия в объединениях проводятся в соответствии с учебным планом, допускается изменение расписания.

№	Дата	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1.		Теория	2	Вводное занятие. Вводное занятие знакомство с учащимися. Техника безопасности. Правила по ТБ. Правила поведения детей в ЦРТДиЮ. Правила поведения в мультстудии, правила поведения во время съемок. Знакомство с оборудованием мультстудии.	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
2.		Теория, практика, беседы	2	Знакомство с программой Animashoter знакомство с программами для съемки анимации. Демонстрация возможностей программы Animashoter. Учить подключать и настраивать вебкамеру , проводить съемку используя данное программное обеспечение.	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
3.		Теория, практика,	2	Знакомство с программой Movie Maker: знакомство с программами для монтажа мультфильмов. Знакомство с программой Movie Maker, учится работать в программе, учиться добавлять кадры в видеоряд, учится использовать время для выставления частоты кадров. Знакомство с понятием «частота кадров». Монтаж мультфильма в программе Movie Maker	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
4.		Теория, практика, беседы	2	Знакомство с программой Audacity Теория: знакомство с программами для озвучивания мультфильмов и профессией звукооператор. Знакомство с понятиями звуковая	Кабинет 42	Опрос, наблюдение

				дорожка. Демонстрация программы Audacity знакомство с основными инструментами программы. Создание простой звуковой дорожки для мультфильма.		
5.		Теория, практика, беседы	2	Кейс создание мультфильма про ПДД Анализ ситуации предложенной ситуации, беседа. Придумывание истории. Раскадровка, производственный план	Кабинет 42	
6.		Теория, практика, беседы	2	Кейс создание мультфильма про ПДД Создание героев и фонов	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
7.		Теория, практика, беседы		Кейс создание мультфильма про ПДД Съемка мультфильма	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
8.		Теория, практика, беседы	2	Кейс создание мультфильма про ПДД Монтаж и озвучивание мультфильма	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
9.		Теория, практика, беседы	2	Кейс «Федина задача» Анализ ситуации предложенной ситуации, беседа. Придумывание истории. Раскадровка, производственный план	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
10.		Теория, Практика.	2	Кейс «Федина задача» Создание героев и фонов	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
11.		Теория, практика, беседы	2	Кейс «Федина задача» Съемка мультфильма	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
12.		Теория, практика, беседы	2	Кейс «Федина задача» Монтаж и озвучивание мультфильма	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
13.		Теория, практика, беседы	2	Кейс «Создание музыкального анимационного клипа» Анализ ситуации предложенной ситуации, беседа. Придумывание истории. Раскадровка, производственный план	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
14.		Теория, практика, беседы	2	Кейс «Создание музыкального анимационного клипа» Создание героев и фонов	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
15.		Теория, практика, беседы	2	Кейс «Создание музыкального анимационного клипа» Съемка мультфильма	Кабинет 42	Опрос, наблюдение

16.		Теория, практика, беседы	2	Кейс «Создание музыкального анимационного клипа» Монтаж и озвучивание мультфильма	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
17.		Теория, практика, беседы	2	Кейс «Как беречь природу?» Анализ ситуации предложенной ситуации, беседа. Придумывание истории. Раскадровка, производственный план	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
18.		Теория, практика, беседы	2	Кейс «Как беречь природу?» Создание героев и фонов	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
19.		Теория, практика, беседы	2	Кейс «Как беречь природу?» Съемка мультфильма	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
20.		Теория, практика, беседы	2	Кейс «Как беречь природу?» Монтаж и озвучивание мультфильма	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
21.		Теория, практика, беседы	2	Кейс «Оформление обложки для видео» Анализ проблемной ситуации, знакомство с примерами	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
22.		Теория, практика, беседы	2	Кейс «Оформление обложки для видео» Создание обложки в редакторе фотошоп	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
23.		Теория, практика, беседы.	2	Кейс «Оформление обложки для видео» Знакомство с редактором Canva	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
24.		Теория, практика, беседы.	2	Кейс «Декада СОС» Анализ ситуации предложенной ситуации, беседа. Придумывание истории. Раскадровка, производственный план	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
25.		Теория, практика, беседы.	2	Кейс «Декада СОС» Создание героев и фонов	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
26.		Теория, практика, беседы.	2	Кейс «Декада СОС» Съемка мультфильма	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
27.		Теория, практика, беседы.	2	Кейс «Декада СОС» Монтаж и озвучивание мультфильма	Кабинет 42	
28.		Теория, практика, беседы.	2	Кейс «Новогодний мультфильм» Анализ ситуации предложенной ситуации, беседа. Придумывание	Кабинет 42	Опрос, наблюдение

				истории. Раскадровка, производственный план		
29.		Теория, практика, беседы.	2	Кейс «Новогодний мультфильм» Создание героев и фонов	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
30.		Теория, практика, беседы.	2	Кейс «Новогодний мультфильм» Съемка мультфильма	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
31.		Теория, практика	2	Кейс «Новогодний мультфильм» Съемка мультфильма	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
32.		Теория, практика, беседы.	2	Кейс «Новогодний мультфильм» Монтаж и озвучивание мультфильма	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
33.		Теория, практика, беседы.	2	Кейс «Красная книга Мурманской области» Анализ ситуации предложенной ситуации, беседа. Придумывание истории. Раскадровка, производственный план	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
34.		Теория, практика, беседы.	2	Кейс «Красная книга Мурманской области» Создание героев и фонов	Кабинет 42	
35.		Теория, практика, беседы.	2	Кейс «Красная книга Мурманской области» Создание героев и фонов	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
36.		Теория, практика, беседы.	2	Кейс «Красная книга Мурманской области» Съемка мультфильма	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
37.		Теория, практика, беседы.	2	Кейс «Красная книга Мурманской области» Съемка мультфильма	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
38.		Теория, практика, беседы.	2	Кейс «Красная книга Мурманской области» Монтаж и озвучивание мультфильма	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
39.		Теория, практика, беседы.	2	Кейс «День без -интернета» Анализ ситуации предложенной ситуации, беседа. Придумывание истории. Раскадровка, производственный план	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
40.		Теория, практика, беседы.	2	Кейс «День без -интернета» Создание героев и фонов	Кабинет 42	Опрос, наблюдение

41.		Теория, практика, беседы.	2	Кейс «День без -интернета» Съемка мультфильма	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
42.		Теория, практика, беседы.	2	Кейс «День без -интернета» Монтаж и озвучивание мультфильма	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
43.		Теория, практика, беседы.	2	Кейс «23 февраля» Анализ ситуации предложенной ситуации, беседа. Придумывание истории. Раскадровка, производственный план	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
44.		Викторина, практика	2	Кейс «23 февраля» Создание героев и фонов	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
45.		Теория, практика, беседы.	2	Кейс «23 февраля» Съемка мультфильма	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
46.		Теория, практика, беседы.	2	Кейс «23 февраля» Монтаж и озвучивание мультфильма	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
47.		Теория, практика, беседы.	2	Кейс «8 марта» Анализ ситуации предложенной ситуации, беседа. Придумывание истории. Раскадровка, производственный план	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
48.		Теория, практика, беседы.	2	Кейс «8 марта» Создание героев и фонов	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
49.		Теория, практика, беседы.	2	Кейс «8 марта» Съемка мультфильма	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
50.		Теория, практика, беседы.	2	Кейс «8 марта» Монтаж и озвучивание мультфильма	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
51.			2	Кейс «День космонавтики» Анализ ситуации предложенной ситуации, беседа. Придумывание истории. Раскадровка, производственный план	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
52.		беседа	2	Кейс «День космонавтики» Создание героев и фонов	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
53.		Теория, практика, беседы.	2	Кейс «День космонавтики» Съемка мультфильма	Кабинет 42	Опрос, наблюдение

54.		Теория, практика, беседы.	2	Кейс «День космонавтики» Монтаж и озвучивание мультфильма	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
55.		Теория, практика, беседы.	2	Кейс «День Победы» Анализ ситуации предложенной ситуации, беседа. Придумывание истории. Раскадровка, производственный план	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
56.		Теория, практика, беседы.	2	Кейс «День Победы» Создание героев и фонов	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
57.		Теория, практика, беседы.	2	Кейс «День Победы» Съемка мультфильма	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
58.		Теория, практика, беседы.	2	Кейс «День Победы» Съемка мультфильма	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
59.		практика, беседы.	2	Кейс «День Победы» Монтаж и озвучивание мультфильма	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
60.		практика, беседы.	2	Кейс «Семья» Анализ ситуации предложенной ситуации, беседа. Придумывание истории. Раскадровка, производственный план	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
61.		практика, беседы.	2	Кейс «Семья» Создание героев и фонов	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
62.		практика, беседы.	2	Кейс «Семья» Съемка мультфильма	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
63.		практика, беседы.	2	Кейс «Семья» Съемка мультфильма	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
64.		практика, беседы.	2	Кейс «Семья» Съемка мультфильма	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
65.		практика, беседы.	2	Создание собственного мультфильма Идея мультфильма, сценарий раскадровка.	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
66.		Теория, практика, беседы.	2	Создание собственного мультфильма Работа над героями и фонами	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
67.		Теория, практика, беседы.	2	Создание собственного мультфильма Работа над героями и фонами	Кабинет 42	Опрос, наблюдение

68.		Теория, практика, беседы.	2	Создание собственного мультфильма Съемка мультфильма	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
69.		Практика, беседы.	2	Создание собственного мультфильма Съемка мультфильма	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
70.		Практика, беседы.	2	Создание собственного мультфильма Монтаж и озвучивание	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
71.		Практика, беседы.	2	Создание собственного мультфильма Монтаж и озвучивание	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
72.		Практика, беседы.	2	Подведение итогов	Кабинет 42	Опрос, наблюдение