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 16:29:43 +03'00'

Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
технической направленности

«Мультстудия»
(базовый уровень)

Возраст учащихся: 7-12 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 «Мультстудия» 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».

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.

Занятия по программе способствуют развитию интереса учащихся к познавательной деятельности и формированию мотивации к обучению.

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 «Мультстудия» 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.

Направленность программы -**техническая**

Уровень реализации программы – **базовый**

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 Youtube канала 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 «Мультстудия» 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 7-12 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:

- знакомство с 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;

- смогут 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.
- 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	**Разработка будущего анимационного проекта:**				
3.1	Сценарий	**4**	**1**	**3**	наблюдение
3.2	Раскадровка	**2**	**1**	**1**	наблюдение
3.3	Производственный план	**2**	**1**	**1**	наблюдение
4	**Создание образов анимационных персонажей:**				
4.1	Особенности движения в анимации	**6**	**2**	**4**	наблюдение
4.2	Эмоции персонажа	**4**	**1**	**3**	наблюдение
4.3	Цветовые решения в создании героя	**4**	**1**	**3**	наблюдение
5	**Звуковое оформление мультфильмов**				
5.1	Знакомство со звукозаписывающим оборудованием	**2**	**1**	**1**	наблюдение
5.2	Сценическая речь	**2**	**1**	**1**	наблюдение
5.3	Озвучивание мультфильма	**6**	**1**	**5**	наблюдение
6	**Интернет ресурсы для демонстрации мультфильмов**				
6.1	Дизайн канала для демонстрации мультфильмов	**2**	**1**	**1**	наблюдение
6.2	Создание постов на различных интернет ресурсах с целью продвижения мультфильмов	**2**	**1**	**1**	наблюдение
7	**Виды анимации:**				
7.1	Stopmotion	**10**	**2**	**8**	наблюдение
7.2	Пластилиновая анимация	**12**	**2**	**10**	наблюдение
7.3	Перекладная анимация	**20**	**2**	**16**	наблюдение
7.4	Сыпучая анимация	**7**	**1**	**6**	наблюдение

7.5	Кукольная анимация	**15**	**2**	**13**	наблюдение
8	**Технология съемочного процесса**	**30**	**3**	**27**	наблюдение
9	**Аттестация промежуточная/ итоговая**	**2**	**1**	**1**	Диагностика ЗУН Опрос, наблюдение Викторина, защита творческих проектов
9	**Итоговое занятие**	**2**	**1**	**1**	наблюдение
		144	**30**	**114**	

Ожидаемые результаты:

Дети должны 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.

Дети должны 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;

Дети должны 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 (2 часа)

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. Виды анимации.

Практическая работа: знакомство друг с другом наш первый мультфильм «Давай знакомиться!»

Тема 2 «Программный софт для создания анимации» (8 часов)

2.1Знакомство 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 «Разработка будущего анимационного проекта» (8 часов)

3.1Сценарий

Теория: особенности написания сценария, знакомство с понятиями: сцена, план, диалог, экспозиция, завязка действия, развитие действия, кульминация, развязка, концовка, раскадровка, производственный план.

Практическая работа: написание сценария мультфильма.

3.2 Раскадровка.

Теория: Знакомство с понятием раскадровка и особенностями ее использования.

Практическая работа: создание раскадровки для мультфильма.

3.3 Производственный план.

Теория: знакомство с понятием производственный план в анимации.

Практическая работа: создание производственного плана.

Тема 4 Создание образов анимационных персонажей (14 часов)

4.1Особенности движения в анимации

Теория: Знакомство с особенностями движения в анимации с просмотром фото и видеоматериалов. 12 принципов анимации:

1. Сжатие и растяжение (Squash and stretch);
2. Подготовка или упреждение.
3. Отказное движение (Anticipation);
4. Сценичность (Staging);
5. Прямовпередипозазапозой (Straight ahead action and pose to pose);
6. Сквозноедвижениеизахлест (Follow through and overlapping action);
7. Плавное начало и плавное окончание движения (Slow in and slow out);
8. Дуги (Arcs); Второстепенное действие.
9. Выразительная деталь (Secondary action);
10. Расчет времени – тайминг (Timing);
11. Преувеличение, утрирование (Exaggeration);
12. Привлекательность (Appeal).

Практическая работа: нарисовать движение. Съемка движения мяча в кадре, съемка движущегося автомобиля.

4.2 Эмоции персонажа

Теория: Понятие эмоции, виды эмоций, особенности применения эмоций в анимации, просмотр видео и иллюстраций.

Практическая работа: продумывание и прорисовка эмоции персонажа, анимирование эмоций персонажа, работа в парах.

4.3 Цветовые решения в создании героя

Теория: цветовые решения при создании персонажа.

Практическая работа: продумывание цветовых решений для персонажа и фона.

Тема 5. Звуковое оформление мультфильмов (10 часов)

5.1 Знакомство со звукозаписывающим оборудованием

Теория: Знакомство со звукозаписывающим оборудованием, и продолжение знакомства с программой для записи голоса Audacity. Учимся создавать несколько звуковых дорожек в рамках одного проекта.

Практическая работа: озвучивание мультфильма.

5.2 Сценическая речь

Теория: Понятия об интонации, паузе, дикции, скорость произношения. Основы интервью.

Практическая работа: Упражнения на дикцию, интонацию и скорость. Чтение текста с телесуфлёра.

5.3 Озвучивание мультфильма

Теория: Беседа об основах звукового сопровождения фильма: речь, музыка, шумовые эффекты ит.д.

Практическая работа: создание звукового оформления фильма.

Тема 6. Интернет ресурсы для демонстрации мультфильмов (4 часа)

6.1 Дизайн канала для демонстрации мультфильмов

Теория: Беседа о существующих Интернет ресурсов как средство для демонстрации результатов своего творчества или как сделать так чтоб твои мультфильмы могли смотреть все. «Как вы яхту назовете, так она и поплывет!» - обсуждение и конкурс на лучшее название для мультстудии.

Практическая работа: Создание и съемка заставки канала.

6.2 Создание постов на различных интернет ресурсах с целью продвижения мультфильмов.

Теория: Особенности создания интернет проектов, особенности написания публикаций Продвижение мультфильмов в сети Интернет. Обсуждение и продумывание оформление будущего канала, регистрация.

Практическая работа: создание канала студии на видеохостинге Youtube. Создание постов на различных интернет ресурсах.

Тема 7 Виды анимации (64 часа):

7.1 Stopmotion

Теория: Понятие Stopmotion, или волшебные превращения. Рассказ и демонстрация техники stopmotion. Мультфильм в технике Stopmotion. Просмотр

видеороликов в данной технике. Продумывание сценария и сюжета будущего мультфильма.

Практическаяработа: съемка мультфильма «Волшебные превращения», создание декорации, съемка, монтаж.

7.2 Пластилиновая анимация

Теория:Виды пластилиновой анимации. Объемная и плоская виды пластилиновой анимации.

Практическая работа: задание «перелепка». Превращение одной объемной фигуры в другую.

Создание пластилинового анимационного фильма: распределение ролей, сценарий, работа над декорациями, съемки, монтаж, озвучивание.

7.3 Перекладная анимация

Теория: Знакомство с техникой перекладной анимации. Просмотр видео и фото материалов.

Практическая работа:создание марионеток и фонов. Съемка мультфильма в технике перекладной анимации: сюжет, сценарий, раскадровка, работа над персонажами и декорациями, монтаж, озвучивание.

7.4 Сыпучая анимация

Теория**:** знакомство с понятием сыпучей анимации. Просмотр видео снятых в данной технике.

Практическая работа: снятие мультфильма в технике песочная анимация:сюжет, сценарий, раскадровка, работа над персонажами и декорациями, монтаж, озвучивание.

7.5 Кукольная анимация

Теория: знакомство с кукольной анимацией, технология съемочного процесса кукольной анимации.

Практическая работа: изготовление кукол и декораций для съемки мультфильма в технологии кукольной анимации.Съемка мультфильм:сюжет, сценарий, раскадровка, работа над персонажами и декорациями, монтаж, озвучивание.

<u>Тема 8 Технология съемочного процесса (30 часов)</u>

8.1Теория: особенности организация съемок анимационного фильма.

Практическая работа непосредственное участие в съемочном процессе.

8.2 Теория:Использование цвета в анимации. Игры на смешение цветов. Цвет в природе. Цвет и настроение. Цвет и музыка.

Практическая работа:съемка мультфильма с использованием цветовых пятен «цветовые пятна».

8.3 Теория: понятие о разнообразии выразительных характеристик линии и точки. Линии и позы.

Практическая работа: снятие мультфильма с использованием линии.

8.4 Теория: календарные праздники России

Практическая работа: создание анимационных поздравительных клипов.

8.5 Теория: беседа с учащимися об экологических проблемах.

Практическая работа: создание мультфильма на экологическую тему.

8.6 Теория: беседы, посвященные Великой отечественной войне, просмотр видеороликов, обсуждение идеи будущего фильма.

Практическая работа: работа над мультфильмом.

8.7 Теория: разработка самостоятельного анимационного проекта

Практическая работа: создание мультфильма: Сюжет, сценарий, раскадровка, работа над персонажами и декорациями, монтаж, озвучивание.

Тема 9 Аттестация промежуточная/итоговая (2 часа)

Проверка ЗУН: теория: викторина, тестирование.

Практическая работа: защита самостоятельного анимационного проекта.

Тема 10. Итоговое занятие (2 часа). Подведение итогов, открытое занятие и т.д.

Комплекс организационно-педагогических условий

Материально-техническое обеспечение

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

Материально-техническое обеспечение:

- наличие компьютера или ноутбука и программного обеспечения для монтажа мультфильмов;
- фотоаппарат или вебкамера 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: Осуществлять реализацию программ могут педагогические работники, имеющие образование по профилю программы не ниже средне-специального: соответствовать требованиям единого квалификационного справочника должностей руководителей, специалистов и служащих (раздел «Квалификационные характеристики должностей работников образования»), должностной инструкции педагога дополнительного образования МБУ ДО ЦРТДиЮ «Полярис»; 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. Методы обучения по программе основаны на активном вовлечении учащихся в учебный процесс с использованием качественных методических материалов. Структура занятий включает теоретическую и практическую части, где применяются различные методы обучения:

Словесные- для формирования теоретических знаний (рассказ, объяснение, беседа, лекция, дискуссия);

Наглядные- для повышения эффективности обучения, осознанности теоретических знаний (раздаточный материал, презентации, демонстрация приемов работы с фото и видео камерой);

Частично-поисковые - для самостоятельного решения проблем (преподаватель разделяет проблему на более мелкие части, а подростки самостоятельно находят решение, в итоге решая всю проблему);

Проектно-исследовательские - для формирования опыта исследовательской деятельности (процесс создания мультфильма требует творческого применения знаний, для этого необходимо овладеть методами научного познания).

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.

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 мерприятиях;

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	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. – 2012. –т.2. – № 3, с.208-213;

3. Иткин В.В. Карманная книга мультжюриста. Учебное пособие

для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / В. Иткин. – Новосибирск, 2006;

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

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

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

7. Крыжановский Б.Н. Искусство мультипликации. – Киев, Мистецтво.: 2011, 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, 2008;

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», 2012,

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

3. Птушко А. Мультипликационный фильм. М.,-Л.: Гослитиздат, 2001, 63 с.

4. Ривина Е., Матвеева О. Праздник мультипликации // Обруч. – 2001. - № 2

5. Сивоконь Е.Я. Если вы любите мультипликацию. Из творческого опыта режиссера. – Киев, Митецтво, 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. 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. Знакомство с оборудованием мультстудии. (Предварительная аттестация детей). Беседа. Краткая история анимации. Виды анимации. Практическая работа: знакомство друг с другом. Съемка наш первый мультфильм «Давай знакомиться!»	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
2.		Теория, практика,	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. Учить подключать и настраивать веб камеру. Понятия фокус, масштаб, экспозиция, баланс белого	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
3.		Теория, практика, беседы	2	Знакомство с программой Movie Maker: знакомство с программами для монтажа мультфильмов. Знакомство с программой Movie Maker,	Кабинет 42	

				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		
4.		Теория, практика, беседы	2	Знакомство с программой Audacity. Теория: знакомство с программами для озвучивания мультфильмов и профессией звукооператор. Знакомство с понятиями звуковая дорожка. Демонстрация программы Audacity знакомство с основными инструментами программы. Создание простой звуковой дорожки для мультфильма	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
5.		Теория, практика, беседы	2	Сценарий. Особенности написания сценария, знакомство с понятиями: сцена, план, диалог, экспозиция, завязка действия, развитие действия, кульминация, развязка, концовка, раскадровка, производственный план. Написание сценария для мультфильма	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
6.		Теория, Практика.	2	Раскадровка. Знакомство с понятием раскадровка и особенностями ее использования. Создание раскадровки по сценарию для мультфильма	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
7.		Теория, практика, беседы	2	Производственный план. Знакомство с понятием производственный план в анимации. Создание производственного плана мультфильма	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
8.		Теория, практика, беседы	2	Особенности движения в анимации. Знакомство с особенностями движения в анимации с просмотром фото и видеоматериалов. 12 принципов анимации:	Кабинет 42	Опрос, наблюдение

				1. Сжатие и растяжение (Squash and stretch); 2. Подготовка или упреждение. 3. Отказное движение (Anticipation); 4. Сценичность (Staging); 5. Прямо вперед и поза за позой (Straight ahead action and pose to pose); 6. Сквозное движение и захлест (Follow through and overlapping action); 7. Плавное начало и плавное окончание движения (Slow in and slow out); 8. Дуги (Arcs); Второстепенное действие. 9. Выразительная деталь (Secondary action); 10. Расчет времени – тайминг (Timing); 11. Преувеличение, утрирование (Exaggeration); 12. Привлекательность (Appeal). Подготовка фонов и предметов для практической работы. Прорисовка фаз движения мяча, прорисовка фаз движения автомобиля		
9.		Теория, практика, беседы	2	Особенности движения в анимации. Учиться рисовать движение. Съемка движения мяча в кадре, съемка движущегося автомобиля.	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
10.		Теория, практика, беседы	2	Эмоции персонажа Понятие эмоции, виды эмоций, особенности применения эмоций в анимации, просмотр видео и иллюстраций. Продумывание и прорисовка эмоции персонажа	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
11.		Теория, практика, беседы	2	Эмоции персонажа Съемка прорисованных эмоций, работа в парах, монтаж и озвучивание получившегося мультфильма	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
12.		Теория, практика, беседы	2	Цветовые решения в создании героя. Теория цвета, теплые и холодные	Кабинет 42	Опрос, наблюдение

				цвета. Сочетания цветов и контраст. Цветовой круг		
13.				Цветовые решения в создании героя. Особенности использования цветовых решении при создании персонажа. Продумывание цветовых решений Создание персонажа с учетом цветовой схемы. для персонажа и фона	Кабинет 42	
14.		Теория, практика, беседы	2	Знакомство со звукозаписывающим оборудованием: Знакомство со звукозаписывающим оборудованием, микрофон, мониторы, микшерный пульт продолжение знакомства Audacity. Учимся создавать несколько звуковых дорожек в рамках одного проекта	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
15.		Теория, практика, беседы	2	Сценическая речь Понятия об интонации, паузе, дикции, скорость произношения. Основы интервью. Практическая работа: Упражнения на дикцию, интонацию и скорость	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
16.		Теория, практика, беседы	2	Озвучивание мультфильма Беседа об основах звукового сопровождения фильма: речь, музыка, шумовые эффекты и т.д. Практическая работа: создание звукового оформления фильма	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
17.		Теория, практика, беседы	2	Дизайн канала для демонстрации мультфильмов Беседа о существующих Интернет ресурсах, и возможности их использования, как средство для демонстрации результатов своего творчества. Создание и съемка заставки канала. «Как вы яхту назовете, так она и поплывет!» - обсуждение и конкурс на лучшее название для мультстудии.	Кабинет 42	Опрос, наблюдение

				Создание и съемка заставки канала		
18.		Теория, практика, беседы	2	Создание постов на различных интернет ресурсах с целью продвижения мультфильмов. Беседа: особенности создания интернет проектов и написания публикаций Продвижение мультфильмов в сети Интернет. Обсуждение и продумывание оформление будущего канала, регистрация. Создание канала студии на видео хостинге RUtube. Создание постов на различных интернет ресурсах	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
19.		Теория, практика, беседы.	2	Stopmotion. Понятие Stopmotion, или волшебные превращения. Рассказ и демонстрация техники stopmotion. Мультфильм в технике Stopmotion	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
20.		Теория, практика, беседы.	2	Stopmotion Просмотр видеороликов в данной технике. Продумывание сценария и сюжета будущего мультфильма	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
21.		Теория, практика, беседы.	2	Stopmotion. Мультфильм в технике Stopmotion. Создание раскадровки и производственного плана.	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
22.		Теория, практика, беседы.	2	Stopmotion создание декорации мультфильма, съемка мультфильма	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
23.		Теория, практика, беседы.	2	Stopmotion. Монтаж мультфильма	Кабинет 42	
24.		Теория, практика, беседы.	2	Пластилиновая анимация Виды пластилиновой анимации. Объемная и плоская виды пластилиновой анимации. Задание «перелепка». Превращение одной объемной фигуры в другую	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
25.		Теория, практика, беседы.	2	Пластилиновая анимация: Создание пластилинового анимационного фильма: распределение ролей,	Кабинет 42	Опрос, наблюдение

				сценарий, раскадровка, производственный план		
26.		Теория, практика	2	Пластилиновая анимация Работа над созданием персонажа и декораций будущего мультфильма. Обучение моделированию из пластилина различных форм, создание героев с использованием простых форм	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
27.		Теория, практика, беседы.	2	Пластилиновая анимация Съемка пластилинового мультфильма	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
28.		Теория, практика, беседы.	2	Пластилиновая анимация Съемка пластилинового мультфильма	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
29.		Теория, практика, беседы.	2	Пластилиновая анимация Монтаж мультфильма, запись звукового сопровождения, музыки	Кабинет 42	
30.		Теория, практика, беседы.	2	Перекладная анимация Знакомство с техникой перекладной анимации. Просмотр видео и фото материалов по данной теме. Идея для будущего мультфильма	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
31.		Теория, практика, беседы.	2	Перекладная анимация создание сюжета, написание сценария, создание раскадровки, производственный план	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
32.		Теория, практика, беседы.	2	Перекладная анимация создание марионеток и фонов для мультфильма. Познакомить с понятием пропорции персонажа: пропорции лица, пропорции тела	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
33.		Теория, практика, беседы.	2	Перекладная анимация создание марионеток и фонов для мультфильма. Отработка навыка рисования с учетом пропорций	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
34.		Теория, практика, беседы.	2	Перекладная анимация Покадровая съемка мультфильма, продумывание движений персонажа. Знакомство с профессией оператор. Учиться	Кабинет 42	Опрос, наблюдение

				настраивать камеру для правильной передачи цветов		
35.		Теория, практика, беседы.	2	Перекладная анимация: Покадровая съемка мультфильма. Движения персонажа в перекладной анимации	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
36.		Теория, практика, беседы.	2	Перекладная анимация Покадровая съемка мультфильма. Фазы движения	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
37.		Теория, практика, беседы.	2	Перекладная анимация Создание титров, покадровая съемка мультфильма.	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
38.		Викторина, практика	2	Промежуточная аттестация Подведение итогов первого полугодия	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
39.		Теория, практика, беседы.	2	Перекладная анимация Монтаж мультфильма. Работа в программе Movie Maker	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
40.		Теория, практика, беседы.	2	Перекладная анимация Озвучивание мультфильма. Работа в программе Audacity, озвучивание персонажей, наложение звука и шумов	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
41.		Теория, практика, беседы.	2	Сыпучая анимация Знакомство с понятием сыпучей анимации. Просмотр видео, снятых в данной технике. Основные элементы при рисовании песком	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
42.		Теория, практика, беседы.	2	Сыпучая анимация. Сюжет, сценарий, раскадровка, работа над персонажами и декорациями,	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
43.		Теория, практика, беседы.	2	Сыпучая анимация Снятие мультфильма в технике песочная анимация. Настройка камеры, работа в программе Animashoter	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
44.		Теория, практика, беседы.	1	Сыпучая анимация монтаж в программе Movie Maker, озвучивание мультфильма работа со звукозаписывающим оборудованием и программой Audacity	Кабинет 42	Опрос, наблюдение

45.			1	Подведение итогов года. Просмотр отснятых мультфильмов	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
46.		беседа	2	Кукольная анимация знакомство с кукольной анимацией, знакомство с технологией съемочного процесса кукольной анимации. Продумывание идеи для создания будущего фильма	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
47.		Теория, практика, беседы.	2	Кукольная анимация. Создание сценария будущего фильма, раскадровка, производственный план	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
48.		Теория, практика, беседы.	2	Кукольная анимация изготовление кукол и декораций для съемки мультфильма в технологии кукольной анимации	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
49.		Теория, практика, беседы.	2	Кукольная анимация изготовление марионеток, с использованием проволочного каркаса	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
50.		Теория, практика, беседы.	2	Кукольная анимация изготовление кукол и декораций для съемки мультфильма в технологии кукольной анимации. Техника папье маше в изготовлении декораций будущего мультфильма	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
51.		Теория, практика, беседы.	2	Кукольная анимация Подготовка декораций и марионеток к съемке. Настройка камеры и программы для съемки. Съемка мультфильма	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
52.		практика, беседы.	2	Кукольная анимация. Съемка мультфильма. Работа над движениями и позами персонажа	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
53.		практика, беседы.	2	Кукольная анимация Съемка мультфильма. Особенности съемки анимационного фильма, передний и задний план	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
54.		практика, беседы.	2	Кукольная анимация Съемка мультфильма	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
55.		практика, беседы.	1	Кукольная анимация	Кабинет 42	Опрос, наблюдение

				озвучивание мультфильма работа со звукозаписывающим оборудованием и программой Audacity		
56.		Теория, практика, беседы.	2	Технология съемочного процесса. Обсуждение праздника 8 марта, продумывание сюжета будущего поздравительного фильма, написание сценария	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
57.		Теория, практика, беседы.	2	Технология съемочного процесса. Корректировка сценария, создание раскадровки и производственного плана	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
58.		Теория, практика, беседы.	2	Технология съемочного процесса. Создание фонов героев и декораций для мультфильма	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
59.		Практика, беседы.	2	Технология съемочного процесса. Съемка мультфильма в выбранной технике	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
60.		Практика, беседы.	2	Технология съемочного процесса. Монтаж мультфильма. Работа в программе Movie Maker, озвучивание мультфильма работа со звукозаписывающим оборудованием и программой Audacity	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
61.		Теория, практика, беседы.	2	Технология съемочного процесса беседы, посвященные Великой отечественной войне, просмотр видеороликов, обсуждение идеи будущего фильма. обсуждение и разработка сценария мультфильма, раскадровка, производственный план	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
62.		Теория, практика, беседы.	2	Технология съемочного процесса. Подготовка персонажей и декораций будущего фильма	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
63.		Теория, практика, беседы.	2	Технология съемочного процесса. Монтаж мультфильма. работа в программе Movie Maker,	Кабинет 42	Опрос, наблюдение

				озвучивание мультфильма в программе audacity		
64.		Теория, практика, беседы.	2	Технология съемочного процесса. Разработка самостоятельного анимационного проекта. Идея будущего мультфильма выбор техники исполнения	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
65.		Теория, практика, беседы.	2	Технология съемочного процесса. Подготовка персонажей и декораций будущего фильма	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
66.		Теория, практика, беседы.	2	Технология съемочного процесса. Подготовка персонажей и декораций будущего фильма	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
67.		Теория, практика, беседы.	2	Технология съемочного процесса. Подготовка персонажей и декораций будущего фильма	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
68.		Теория, практика, беседы.	2	Технология съемочного процесса. Съемка мультфильма	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
69.		Теория, практика, беседы.	2	Технология съемочного процесса. Монтаж мультфильма. работа в программе Movie Maker	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
70.		Теория, практика, беседы.	2	Технология съемочного процесса Монтаж мультфильма. работа в программе Movie Maker Озвучивание мультфильма в программе audacity.	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
71.		Теория, практика, беседы.	2	Аттестация	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
72.		Теория, практика, беседы.	2	Итоговое занятие, просмотр снятых мультфильмов, подведение итогов года	Кабинет 42	Опрос, наблюдение