

Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования
ЦЕНТР РАЗВИТИЯ ТВОРЧЕСТВА ДЕТЕЙ И ЮНОШЕСТВА «ПОЛЯРИС»

ПРИНЯТА

Методическим советом
МАУ ДО ЦРТДиЮ «Полярис»
Протокол от 03 июня 2024г. №14

УТВЕРЖДЕНА

Приказом директора
МАУ ДО ЦРТДиЮ «Полярис»
от 22 июля 2024г. № 482

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности
«Мультстудия» (разноуровневая)
срок реализации программы: 2 года
возраст учащихся: 8-14 лет

Составители программы:
Толкачева Анастасия Николаевна
педагог дополнительного образования
Яркова Ирина Валентиновна
старший методист

г. Мончегорск 2024

ОГЛАВЛЕНИЕ

1	Комплекс основных характеристик программы	4
1.1	Пояснительная записка	4
1.1.1	Направленность программы	4
1.1.2	Уровень реализации	4
1.1.3	Актуальность программы	5
1.1.4	Отличительные особенности	5
1.1.5	Педагогическая целесообразность	6
1.1.6	Адресат программы:	6
1.1.7	Режим занятий	6
1.2	Цель и задачи программы	6
1.3	Ожидаемые результаты	7
1.4	Формы диагностики / контроля	9
1.5	Учебный план	10
1.5.1	Учебный план 1 г.о.	11
1.5.2	Содержание учебного плана (1 год обучения)	12
1.5.3	Учебный план 2 г.о.	17
1.5.4	Содержание учебного плана (2 год обучения)	18
2	Комплекс организационно-педагогических условий	22
2.1	Материально-техническое обеспечение	22
2.2	Кадровое обеспечение	22
2.3	Методическое обеспечение программы	23
2.3.1	Критерии оценки результативности обучения и формы предъявления и демонстрации (фиксации) образовательных результатов.	24
2.4.	Список литературы	27
Приложение 1. Календарный учебный график		
1.1.	Календарный учебный график (1 год обучения)	30
1.2.	Календарный учебный график (2 год обучения)	37
Приложение 2. Оценочные материалы		
2.1.	Входящая диагностика	43
2.2.	Текущий контроль	45
2.3.	Промежуточный контроль	46
2.4.	Итоговый контроль	49
2.5.	Диагностическая карта достижения ожидаемых результатов программы	52
Приложение 3. Методические материалы		
3.1.	Стадии работы над анимационным фильмом	54
3.2.	Примеры схем кейсов при создании мини-проектов	54
3.3.	Схема анализа просмотренного мультфильма	60
3.4.	Карта оценки мини-проектов учащимися	61
3.5.	Игры на командообразование	62
3.6.	Упражнения на артикуляцию	64

Приложение 4. Содержание воспитательной деятельности в процессе реализации общеразвивающей программы дополнительного образования «Мультстудия»		
4.1.	Цель воспитания	66
4.2.	Задачи воспитания	66
4.3.	Методы воспитания	66
4.4.	Формы организации воспитательного процесса	66
4.5.	План воспитательной работы	68
4.6.	Оценочные формы достижения личностных (воспитательных) результатов	71

1. Комплекс основных характеристик программы

1.1. Пояснительная записка

Мультипликация как вид детского творчества существует уже, по крайней мере, два десятка лет - как в нашей стране, так и во многих странах мира. Проводимые на различных уровнях смотры, конкурсы, фестивали поэтому, увлекательному виду деятельности вызывают большой интерес детей и взрослых. Благодаря новым компьютерным технологиям искусство мультипликации стало делом, доступным для многих. Мультфильмы теперь с успехом делают и дети.

Поэтому нами была создана дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мультстудия», ориентированная на развитие познавательной активности, коммуникативных умений, исследовательских, прикладных, конструкторских способностей учащихся.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мультстудия» разработана в соответствии:

- с Федеральным законом от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»,

- с Приказом Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»

- с постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи»,

- с постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 №2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»,

- с Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 №678-р

- с Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеобразовательных программ (включая разно уровневые программы) (Письмо Министерства образования и науки РФ от 18 ноября 2015 г. N 09-3242)

- с Уставом ЦРТДиЮ "Полярис"

- с Положением о структуре, порядке разработки и утверждении дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ муниципального автономного учреждения дополнительного образования Центра развития творчества детей и юношества «Полярис».

Направленность программы - техническая

Уровень реализации программы – разноуровневая.

Программа построена на основе принципа разноуровневости и предоставляет учащимся возможность освоения учебного содержания с учетом их уровней общего развития, способностей, мотивации. Разноуровневость программы реализуется следующим образом:

Уровень освоения 1 года обучения - *базовый*, что предполагает освоение обучающимися специализированных знаний, обеспечение трансляции общей и целостной картины тематического содержания программы. В данной программе освоение программного материала базового уровня предполагает получение учащимися специализированных знаний в области анимации и компьютерной графики.

Уровень освоения 2 года обучения - *продвинутый*, что предполагает, использование форм организации материала, обеспечивающих доступ к сложным (возможно узкоспециализированным) и нетривиальным разделам. В данной программе продвинутый уровень предусматривает работу с детьми направленную на углубленное изучение материала с выполнением творческих и проектных заданий.

Актуальность программы обусловлена синтезом художественного 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) вызывают интерес у учащихся и способствуют всестороннему развитию и формированию мотивации к творческой реализации своих возможностей.

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.

Так же актуальность разработки программы «Мультстудия» объясняется социальным заказом к дополнительному образованию в муниципалитете. На современном этапе в ряде дошкольных образовательных организаций реализуются различные программы по мультипликации, но переходя в школу учащиеся не имеют возможность продолжать свои занятия творчеством. Поэтому содержание программы предусматривает внутреннюю разноуровневость задач в зависимости от уровня знаний ребенка.

Отличительные особенности программы. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мультстудия» тесно связана с практикой и подразумевает создание персонального продукта и его публичную презентацию, что является одним из актуальных аспектов Концепции дополнительного образования.

Программа предназначена для вовлечения учащихся в творческую работу с применением проектной деятельности, кейс и мультимедийных технологий. Каждый созданный мультфильм — это краткосрочный проект, состоящий из нескольких этапов. Работая в мультстудии, ребенок создает полностью готовый цифровой продукт, который он может продемонстрировать посредством Rutube 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, что дает неоценимый опыт работы в команде.

Педагогическая целесообразность Главная педагогическая ценность мультипликации заключается в универсальности ее языка, позволяющего организовать всеобъемлющую систему комплексного обучения детей всех возрастных групп и разных категорий.

Это действенный метод, так как такая деятельность запомнится детям надолго, будет способствовать развитию мелкой моторики, предметной деятельности, творческих, эстетических и нравственных сторон личности.

Организация деятельности по программе может оказать положительное влияние на детей и внести неоценимый вклад в воспитательную систему подрастающего поколения.

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 8-14 лет

Объем программы: 288 ч.

Срок освоения программы – 2 года

Форма реализации программы – очная.

Режим занятий: Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа с перерывом не менее 10 мин. Продолжительность занятий исчисляется в академических часах – 45 минут.

Форма организации деятельности: Занятия могут проводиться как всей группой, так и по подгруппам. Численность учащихся в группе 8 человек.

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

1.2. Цель и задачи программы

Цель программы: Создание благоприятного пространства, способствующего успешному развитию творческого потенциала каждого ребенка в процессе выполнения творческой проектной деятельности по созданию мультфильмов.

Задачи:

Образовательные (1 год обучения):

- познакомить с историей мультипликации;

- познакомить с основами анимации (основы построения сюжета, различными техниками анимации, правилами съемки, созданием звукового оформления мультфильма);
- познакомить с компьютерными программами для создания монтажа и анимации.
- обучить правилам безопасности труда и личной гигиены при обработке различных материалов;

Образовательные (2 год обучения):

- формировать представления у учащихся о базовых принципах анимирования объектов;
- формировать понимание у учащихся принципов "дизайна персонажа";
- развивать представления учащихся о кадре, планах и ракурсах;
- познакомить учащихся с методикой проектной деятельности;
- совершенствовать навыки работы с камерой рисованием и анимацией персонажей.

Развивающие задачи программы:

- развивать у детей техническое и логическое мышление, первоначальных основ конструкторских умений и способностей;
- развивать воображение, аналитическое мышление, наблюдательность, чувство прекрасного, творческую фантазию, способность видеть движение в составных частях;
- развивать мелкую моторику рук;
- развивать навыки самостоятельной работы с техническим оборудованием.

Воспитательные задачи программы:

- воспитывать усидчивость, трудолюбие, уверенность в своих силах, чувство коллективизма, взаимопомощи;
- воспитывать у детей стремления выразить свои творческие способности в мультипликации;
- воспитывать аккуратность и собранность в самостоятельной работе при выполнении заданий;
- воспитывать эстетический вкус и культуру зрительского восприятия;
- воспитывать дисциплину проектной деятельности, в том числе умения планировать свою деятельность, работать в коллективе;
- воспитывать установки на позитивную социальную деятельность в информационном обществе, недопустимости действий, нарушающих права и законные потребности граждан.

1.3. Ожидаемые результаты

Предметные результаты (1 год обучения):

учащиеся будут знать:

- виды мультфильмов (по жанру, по метражу, по технике исполнения);
- этапы создания мультфильма;
- название и назначение инструментов и материалов, используемых для создания персонажей, фонов, декораций;

- название и назначение технического оборудования: видеокамера, штатив, монтажный стол, монтажная программа;

- о возможности применения различных видов изобразительного и декоративного творчества в анимации: рисунок, лепка, шитьё, природный и другие материалы.

учащиеся будут уметь:

- изготавливать персонажей мультфильмов из пластилина, ткани, бумаги и т.п.;
- устанавливать штатив с видеокамерой, проводить съемку под наблюдением педагога;

- применять различные виды изобразительного и декоративного творчества (рисунок, лепка, шитьё, природный и другие материалы) для изготовления фонов, декораций;

- делать простейшую раскадровку с помощью педагога;

- использовать средства художественной изобразительности: крупность плана, свет;

- озвучивать героев.

Предметные результаты (2 год обучения):

учащиеся будут знать:

- технологии создания мультипликационных фильмов в различных техниках;
- профессиональные анимационные термины: монтаж, хронометраж, озвучка, раскадровка, съёмка, кадр;

- правила и подходы создания сценария, основные виды конфликта;

- основные этапы проектной деятельности.

- профессии, необходимые для создания профессионального мультфильма: сценарист, режиссер, художник-аниматор, оператор съемки, звукооператор, монтажер;

- основные этапы сюжета: экспозиция, завязка, развитие действия, кульминация, развязка;

- отдельные произведения выдающихся мастеров мультипликационного искусства;

учащиеся будут уметь:

- создавать сценарий к мультфильму с помощью педагога и самостоятельно;

- пользоваться инструментами и графическими материалами (карандашами, гуашью, акварелью, кистью, палитрой, белой и цветной бумагой);

- делать простейшую раскадровку самостоятельно

- передавать движение фигуры человека и животных;

- использовать средства художественной изобразительности: цвет, колорит, силуэт;

- проводить покадровую съемку самостоятельно

- получают навыки работы с видео и звукозаписывающим оборудованием самостоятельно;

- смогут использовать интернет ресурсы для продвижения мультфильмов размещать мультфильмы в интернет пространстве;

Метапредметные результаты программы:

По окончании программы учащиеся овладеют следующими метапредметными умениями:

- определять порядок действий, планировать этапы своей работы;
- понимать причины своего неуспеха и находить способы выхода из этой ситуации;
- договариваться и приходить к общему решению в совместной трудовой и творческой деятельности
- задавать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнером;
- презентовать свои проекты;
- оценивать собственные работы и работы других по предложенным педагогом критериям.

Личностные результаты программы:

По завершению обучения по программе учащийся будет стремиться:

- выражать свои чувства средствами искусства;
- проявлять самостоятельность и ответственность, сопричастность общему делу;
- работать в коллективе, уважительно относиться к труду других,
- проявлять трудолюбие, выполнять сложную и трудоемкую работу, необходимую для получения творческого результата;
- проявлять творческую активность, участвовать в групповых и индивидуальных проектах, в конкурсных мероприятиях.

1.4. Формы диагностики / контроля

Виды контроля и промежуточной аттестации проводятся в соответствии с Положением о формах, периодичности и порядке текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации учащихся МБУ ДО ЦРТДиЮ «Полярис» и включает в себя: входящую диагностику, текущий контроль, промежуточный контроль и итоговый контроль.

Входящая диагностика – это оценка начального уровня образовательных возможностей учащихся при поступлении в объединения вне сроков комплектования и ранее не занимавшихся по данной дополнительной общеразвивающей программе. Оценка исходного уровня знаний, умений и навыков, сформированности компетенций, учащихся перед началом образовательного процесса проходит с помощью беседы с учащимся, анкетирования и выполнения практического задания.

Текущий контроль – это оценка качества освоения содержания компонентов какой-либо части (темы), раздела конкретной дополнительной общеразвивающей программы, в процессе ее изучения учащимися. Текущий контроль при реализации программы: наблюдение, викторина, мониторинг результатов обучения.

Наблюдение за освоением программы осуществляется в ходе занятий.

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.

Промежуточный контроль – это оценка качества усвоения учащимися объема содержания программы за 1-е полугодие учебного года и за учебный год в соответствии с календарным учебным графиком. Промежуточный контроль – это процесс, устанавливающий соответствие знаний, умений и навыков учащихся за данный период, в соответствии с предполагаемыми результатами освоения дополнительной общеразвивающей программы проводится в виде викторины, онлайн-квестов.

Итоговый контроль – это оценка уровня и качества освоения учащимися программы по завершении всего образовательного курса в соответствии с предполагаемыми результатами ее освоения. Итоговый контроль по программе проводится в форме командной проектной работы, включающей папку со сценарием, раскадровкой, производственным планом, моделями персонажей и фонами. Защита проекта в виде анимационного фильма. Также предполагается участие обучающихся в конкурсах и фестивалях.

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.

1.5. Учебный план

Учебный план

Таблица 1

№ п/п	Раздел, тема	Количество часов	
		1 г.о.	2 г.о.
1	Вводное занятие	2	2
	Инструктаж по ТБ. Что такое анимация?		
	Программный софт для создания анимации	6	6
	Разработка будущего анимационного проекта	8	
	Создание образов анимационных персонажей	14	
	Звуковое оформление мультфильмов	8	
	Интернет ресурсы для демонстрации мультфильмов	4	
	Виды анимации	90	
	Создание собственного мультфильма	8	
	Промежуточный контроль	2	
	Проектная деятельность по созданию мультфильмов		122
	Подготовка итоговой работы		12
	Итоговое занятие	2	2
		Итого:144	Итого:144

Учебный план (1 год)

Таблица 2

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов			Форма Контроля/ аттестации
		Всего	Из них:		
			теория	практика	
1	Вводное занятие Инструктаж по ТБ. Что такое анимация?	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	2	1	1	наблюдение
2.3	Знакомство с программой Audacity	2	1	1	наблюдение
3	Разработка будущего анимационного проекта:				
3.1	Сценарий (Экологические проблемы нашего региона)	4	1	3	творческая работа
3.2	Раскадровка	2	1	1	групповая оценка
3.3	Производственный план	2	1	1	групповая оценка
4	Создание образов анимационных персонажей:				
4.1	Особенности движения в анимации. Линейное движение, движение по дуге, фазовка, зацикливание. Тайминг в анимации.	4	1	3	наблюдение
4.2	Как создать персонажа если ты не умеешь рисовать? (Знакомство с творчеством П. Пикассо и К. Малевича) Создаем персонажей методом “раскраска”.	2	1	1	выставка персонажей
4.3	Эмоции персонажа.	4	1	3	наблюдение
4.4	Цветовые решения в создании героя. Форма и характер персонажа. «Старик и море» реж. А. Петров	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	4	1	3	творческая работа
6	Интернет ресурсы для демонстрации мультфильмов				
6.1	Какие интернет ресурсы существуют для продвижения мультфильмов.	2	1	1	наблюдение

6.2	Принцип работы и алгоритмы онлайн сервисов Rutube и Youtube	2	1	1	наблюдение
7	Виды анимации:				
7.1	Предметная анимация. Stopmotion.	10	2	8	творческая работа. демонстрация работ.
7.2	Пластилиновая анимация (мультфильм на тему «Покорение космоса») («Брек» реж. Гарри Бардин)	12	2	10	творческая работа демонстрация работ.
7.3	Перекладная анимация (мультфильм на тему дружбы)	16	2	14	творческая работа. демонстрация работ.
7.4	Сыпучая анимация	8	2	6	творческая работа. демонстрация работ.
7.5	Кукольная анимация, Генри Селик «Каролина в стране кошмаров» (мультфильм на тему: День Победы)	18	2	16	творческая работа демонстрация работ.
7.6	Компьютерная анимация Scratch.	10	2	8	наблюдение. демонстрация работ.
7.7	Krita программа для создания рисованной компьютерной анимации. (Использование графического планшета.)	8	2	6	наблюдение. демонстрация работ.
7.8	Анимация в твоём смартфоне Программа Cap Cut.	8	2	6	наблюдение. демонстрация работ.
8	Создание собственного мультфильма	8		8	наблюдение. демонстрация работ.
9	Промежуточный контроль/ Итоговый контроль	2	1	1	наблюдение
10	Итоговое занятие	2	1	1	наблюдение
		144	37	107	

Содержание учебного плана (1 год обучения)

Тема 1 «Вводное занятие. Инструктаж по ТБ»

Теория: Вводное занятие знакомство с учащимися. Техника безопасности. Правила по ТБ. Правила поведения детей в ЦРТДиЮ «Полярис». Правила поведения в мультстудии, правила поведения во время работы с оборудованием. Краткий курс истории анимации. Виды анимации.

Практическая работа: знакомство друг с другом. Первый мультфильм «Давай знакомиться!»

Тема 2 «Программный софт для создания анимации»

2.1. Знакомство с программой AnimaShoter

Теория: знакомство с программой для съёмки анимации Animashoter. Подключение вебкамеры, интерфейс программы.

Практическая работа: работа в программе Animashoter

Создание нового проекта (пишем путь куда сохранить проект и имя проекта и нажимаем сохранить); настройка проекта (вкладка настройки программы - выбираем язык и размер шрифта); подключение камеры; разрешение и размеры кадра (если нужно обрезаем кадр по размеру фона); виртуальный прицел и виртуальная сетка для удобства передвижения героев; Съемка; Режим воспроизведения – Тайминг. Просмотр отснятых кадров, настройка скорости Воспроизведения FPS;

2.2. Знакомство с программой Movie Maker

Теория: знакомство интерфейсом программы для монтажа мультфильмов Movie Maker.

Практическая работа: Знакомство с интерфейсом программы: создание нового проекта; настройка проекта (соотношение сторон кадра); добавление кадров; добавление названия; время показа кадра; анимация кадра; переходы; добавление титров; экспорт готового видео на компьютер.

2.3. Знакомство с программой Audacity

Теория: знакомство с программой для озвучивания мультфильмов и профессией звукооператор. Введение понятия звуковая дорожка, и формат звуковых файлов, знакомство с инструментами программы.

Практическая работа: создание звуковой дорожки для мультфильма: Запись голоса; удаление постороннего шума; обрезка звуковой дорожки; наложение эффектов (смена скорости, смена высоты тона), добавление музыки и звуковых эффектов.

Тема 3 «Разработка будущего анимационного проекта»

3.1. Сценарий (Экологические проблемы нашего региона)

Теория: особенности написания сценария, знакомство с понятиями: сцена, план, диалог, экспозиция, завязка действия, развитие действия, кульминация, развязка, концовка (открытый конец, поэтическая концовка, вывод), раскадровка, производственный план.

Практическая работа: написание сценария мультфильма. Выбор темы, выбор героев (где происходит действие? какой герой будет главным), написание экспозиции (где находится наш герой, что с ним происходит?) завязка сценария (придумываем событие которое изменит жизнь героя), развитие действия (что наш герой будет предпринимать чтоб выйти из этой ситуации?), кульминация (герой сталкивается с проблемой и побеждает?), развязка (результат победы героя), концовка (выводы которые сделал герой). Создание раскадровки на основе написанного сценария.

3.2 Раскадровка.

Теория: Знакомство с понятием раскадровка. Для чего нужна раскадровка, можно ли без нее обойтись? Чем отличается раскадровка от комикса.

Практическая работа: Связь раскадровки с сюжетом мультфильма, использование различных планов (крупный общий и сверхкрупный план, диалоги, движение в кадре), прорисовка кадров раскадровки для мультфильма.

3.3 Производственный план.

Теория: знакомство с понятием производственный план в анимации.

Практическая работа: создание производственного плана. Анализ сценария и раскадровки. Продумывание основных и второстепенных элементов мультфильма. Запись в таблицу необходимых фонов, персонажей, дополнительных материалов.

Тема 4 Создание образов анимационных персонажей

4.1 Особенности 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. Прямо впереди 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).

Практическая работа: нарисовать движение. Съемка движения мяча в кадре, съемка движущегося автомобиля. Особенности движения в анимации. Линейное движение, движение по дуге, фазовка, зацикливание. Тайминг в анимации.

4.2 Как создать персонажа если ты не умеешь рисовать?

Теория: простые геометрические формы в образе героя. Геометрические формы и ассоциации с характерами. Знакомство с (Знакомство с творчеством П. Пикассо и К. Малевича).

Практическая работа: Создаем персонажей методом “раскраска”. Составление персонажа из простых, вырезанных из разноцветной бумаги форм (тело, прямоугольник, голова круг, ноги прямоугольники). Эксперименты с формой героя.

4.3 Эмоции персонажа.

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

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

4.4 Цветовые решения в создании героя

Теория: цветовые решения при создании персонажа.

Практическая работа: продумывание цветовых решений для персонажа и фона. «Старик и море» реж. Александр Петров. Форма, характер и цвет персонажа. Изобразить персонажа подчеркивая его характер при помощи цвета и формы.

Тема 5. Звуковое оформление мультфильмов

5.1 Знакомство со звукозаписывающим оборудованием

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

Практическая работа: Работа с микшерным пультом, подключение к компьютеру и микрофону; включение и выключение микрофона, настройка звучания микрофона, запись диалогов нескольких героев в одном проекте.

5.2 Сценическая речь

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

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 и т.д.

Практическая работа: создание звукового оформления фильма. Поиск шумовых эффектов в библиотеке шумов. Поиск звука шагов, езды автомобиля. Добавление и настройка данных эффектов (звук должен меняться по мере приближения и удаления автомобиля, человека)

Тема 6. Интернет ресурсы для демонстрации мультфильмов

6.1 Интернет ресурсы для продвижения мультфильмов.

Теория: Знакомство с различными онлайн сервисами. Rutube, Youtube, Likee. Правила безопасности. Понятие контент и целевая аудитория. Виды контента.

Практика: придумать канал который ты мог бы создать, выбрать тип контента, дать название каналу (отображающее тип публикуемого контента), описать целевую аудиторию.

6.2 Принцип работы и алгоритмы поиска онлайн сервисов Rutube и Youtube.

Теория: Особенности работы алгоритмов онлайн сервисов. Искусственный интеллект в работе онлайн сервисов.

Практическая работа: обсуждение и продумывание тегов и обложек для мультфильмов, описание видео.

Тема 7. Виды анимации:

7.1 Предметная анимация. 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.

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

7.2 Пластилиновая анимация фильма на тему «Покорение космоса»

Теория: Виды пластилиновой анимации. Объемная и плоская виды пластилиновой анимации. Мультфильм «Брек» реж. Гарри Бардин.

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

Создание пластилинового анимационного фильма на тему «Покорение космоса»: распределение ролей, сценарий, работа над декорациями, съемки, монтаж, озвучивание.

7.3 Перекладная анимация

Теория: Знакомство с техникой перекладной анимации. Просмотр видео и фото материалов. «Приключения капитана Врунгеля» реж. Давид Черкасский. «Ежик в тумане», реж. Юрий Норштейн.

Практическая работа: Создание мультфильма на тему дружба. Создание марионеток и фонов. Съемка мультфильма в технике перекладной анимации: создание сюжета, сценария, раскадровки, 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 (мультфильм на тему: День Победы)

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

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

7.6 Компьютерная анимация Scratch.

Теория: Создание проекта. Добавление и анимация спрайта, программирование движения персонажа.

Практическая работа: Создание собственного мультфильма при помощи Scratch.

7.7 Krita

Теория: знакомство с программой для создания рисованной компьютерной анимации. Инструменты для рисования, палитра, работа с кадрами.

Практическая работа: создание собственного мультфильма.

7.8 Анимация в твоём смартфоне.

Теория: Использование готовых персонажей и фонов для создания простой анимации. Программа Cap Cut.

Практическая работа: создание мультфильма в смартфоне.

Тема 8. Создание собственного мультфильма

8.1 Практическая работа: выбор темы для создания будущего мультфильма, техники для съемки. Написание сценария, создание раскадровки; работа над созданием персонажей; работа над созданием фонов; съемка мультфильма; монтаж и озвучивание мультфильма. Демонстрация мультфильма.

Тема 9. Контроль промежуточный/итоговый.

Проверка ЗУН: теория: викторина, онлайн квест, тестирование.

Практическая работа: защита самостоятельного анимационного проекта.

Тема 10. Итоговое занятие. Подведение итогов, демонстрация снятых мультфильмов.

Учебный план (2 год обучения)

Таблица 3

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов			Форма Контроля/ аттестации
		Всего	Из них:		
			теория	практика	
1	Вводное занятие Инструктаж по ТБ	2	1	1	наблюдение
2	Программный софт для создания анимации:				
2.1	Ротосткопирование AnimaShoter	2	1	1	наблюдение
2.2	Повторение. Монтаж мультфильма в программе Movie Maker	2	1	1	наблюдение
2.3	Повторение. Озвучивание мультфильма. Audacity.	2	1	1	наблюдение
3	Проектная деятельность по созданию мультфильмов				
3.1.	Мини-проект «Безопасность на дороге» создание мультфильма про ПДД	8	1	7	наблюдение. демонстрация работ.
3.2.	Мини-проект «Федина задача»	8	1	7	наблюдение. демонстрация работ.
3.3	Мини-проект «Создание музыкального анимационного клипа»	8	2	6	наблюдение. демонстрация работ.
3.4.	Мини-проект «Как беречь природу?»	8	1	7	наблюдение. демонстрация работ.
3.5	Мини-проект «Оформление обложки для видео» Power point.	2	1	1	наблюдение. демонстрация работ.
3.6	Мини-проект «Декада СОС»	8	1	7	наблюдение. демонстрация работ.
3.7	Мини-проект «Новогодний мультфильм»	12	1	11	наблюдение. демонстрация работ.
3.8	Мини-проект «Красная книга Мурманской области»	12	1	11	наблюдение. демонстрация работ.
3.9	Мини-проект «День без - интернета»	8	1	7	наблюдение. демонстрация работ.

3.10	Мини-проект «23 февраля»	8	1	7	наблюдение. демонстрация работ.
3.11	Мини-проект «8 марта»	8	1	7	наблюдение. демонстрация работ.
3.12	Мини-проект «День космонавтики»	12	1	11	наблюдение. демонстрация работ.
3.13	Мини-проект «День Победы»	12	1	11	наблюдение. демонстрация работ.
3.14	Мини-проект «Семья»	8	1	7	наблюдение. демонстрация работ.
4	Подготовка итоговой работы	12		12	наблюдение. демонстрация работ.
5	Итоговое занятие	2		2	наблюдение. демонстрация работ.
		144	19	125	

Содержание учебного плана (2 год обучения)

Тема 1 Вводное занятие. Инструктаж по ТБ

Теория: Вводное занятие. Техника безопасности. Правила по ТБ. Правила поведения детей в ЦРТДиЮ «Полярис». Правила поведения в мультстудии, правила поведения во время съемок. Краткая история анимации.

Тема 2 «Программный софт для создания анимации»

2.1 Работа с программой AnimaShoter

Теория: Интерфейс программы для съемки анимации. Понятие ротоскопирование.
Практическая работа: ротоскопирование в программе Animashoter. Копирование движений персонажа с видео и создание рисованного персонажа.

2.2 Работа с программой Movie Maker

Теория: программы для монтажа мультфильмов.

Практическая работа: монтаж мультфильма в программе Windows Movie Maker

2.3 Работа с программой Audacity

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

Практика: создание звуковой дорожки для мультфильма

Тема 3 Проектная деятельность по созданию мультфильмов

3.1. Мини-проект «Создание мультфильма про ПДД»

Теория: обсуждение ситуации знакомство с правилами ПДД

Практика: создание мультфильма который поможет детям быть осторожнее на дорогах. Поэтапная работа над созданием мультфильма, запись звука, выбор техники для создания мультфильма. Создание фонов, персонажей в выбранной

технике. Покадровая съемка. Видеомонтаж: редактирование длины дорожки, изменение длительности кадра в соответствии с длиной аудио, программирование, создание анимационного ролика. Просмотр отснятого материала. Обсуждение. Показ мультфильма в группе сверстников, для воспитанников других групп, для родителей.

3.2. Мини-проект «Федина задача»

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

Практика: Поэтапная работа над созданием мультфильма, запись звука, выбор техники для создания мультфильма. Работа в группе. Создание фонов, персонажей в выбранной технике. Покадровая съемка. Видеомонтаж: редактирование длины дорожки, изменение длительности кадра в соответствии с длиной аудио, программирование, создание анимационного ролика. Просмотр отснятого материала. Обсуждение. Показ мультфильма в группе сверстников, добавление на канал.

3.3. Мини-проект «Создание музыкального анимационного клипа»

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

Практика: Поэтапная работа над созданием мультфильма, запись звука, выбор техники для создания мультфильма. Работа в группе. Создание фонов, персонажей в выбранной технике. Покадровая съемка. Видеомонтаж: редактирование длины дорожки, изменение длительности кадра в соответствии с длиной аудио, программирование, создание анимационного ролика. Просмотр отснятого материала. Обсуждение. Показ мультфильма в группе сверстников, добавление на канал.

3.4. Мини-проект «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: Поэтапная работа над созданием мультфильма, запись звука, выбор техники для создания мультфильма. Работа в группе. Создание фонов, персонажей в выбранной технике. Покадровая съемка. Видеомонтаж: редактирование длины дорожки, изменение длительности кадра в соответствии с длиной аудио, программирование, создание анимационного ролика. Просмотр отснятого материала. Обсуждение. Показ мультфильма в группе сверстников, добавление на канал.

3.5. Мини-проект «Оформление обложки для видео»

Теория: какие средства можно использовать для оформления видео. Знакомство с Power Point. Интерфейс программы.

Практика: создание обложки для видео при помощи Power Point, добавление картинки в слайд, добавление текста на картинку, использование PNG файлов для оформления.

3.6. Мини-проект «Декада СОС»

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

Практика: Поэтапная работа над созданием мультфильма, запись звука, выбор техники для создания мультфильма. Работа в группе. Создание фонов, персонажей в выбранной технике. Покадровая съемка. Видеомонтаж: редактирование длины дорожки, изменение длительности кадра в соответствии с длиной аудио, программирование, создание анимационного ролика. Просмотр отснятого материала. Обсуждение. Показ мультфильма в группе сверстников, добавление на канал.

3.7. Мини-проект «Новогодний мультфильм»

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

Практика: Поэтапная работа над созданием мультфильма, запись звука, выбор техники для создания мультфильма. Работа в группе. Создание фонов, персонажей в выбранной технике. Покадровая съемка. Видеомонтаж: редактирование длины дорожки, изменение длительности кадра в соответствии с длиной аудио, программирование, создание анимационного ролика. Просмотр отснятого материала. Обсуждение. Показ мультфильма в группе сверстников, добавление на канал.

3.8. Мини-проект «Красная книга Мурманской области»

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

Практика: Поэтапная работа над созданием мультфильма, запись звука, выбор техники для создания мультфильма. Работа в группе. Создание фонов, персонажей в выбранной технике. Покадровая съемка. Видеомонтаж: редактирование длины дорожки, изменение длительности кадра в соответствии с длиной аудио, программирование, создание анимационного ролика. Просмотр отснятого материала. Обсуждение. Показ мультфильма в группе сверстников, добавление на канал.

3.9. Мини-проект «День без -интернета»

Теория: Исследование фактов, выявление проблемы

Практика: Поэтапная работа над созданием мультфильма, запись звука, выбор техники для создания мультфильма. Работа в группе. Создание фонов, персонажей в выбранной технике. Покадровая съемка. Видеомонтаж: редактирование длины дорожки, изменение длительности кадра в соответствии с длиной аудио, программирование, создание анимационного ролика. Просмотр отснятого материала. Обсуждение. Показ мультфильма в группе сверстников, добавление на канал.

3.10. Мини-проект «23 февраля»

Теория: знакомство с историей праздника, создание поздравления.

Практика: Поэтапная работа над созданием мультфильма, запись звука, выбор техники для создания мультфильма. Работа в группе. Создание фонов, персонажей в выбранной технике. Покадровая съемка. Видеомонтаж: редактирование длины дорожки, изменение длительности кадра в соответствии с длиной аудио,

программирование, создание анимационного ролика. Просмотр отснятого материала. Обсуждение. Показ мультфильма в группе сверстников, добавление на канал.

3.11. Мини-проект «8 марта»

Теория: знакомство с историей праздника, создание поздравления.

Практика: Поэтапная работа над созданием мультфильма, запись звука, выбор техники для создания мультфильма. Работа в группе. Создание фонов, персонажей в выбранной технике. Покадровая съемка. Видеомонтаж: редактирование длины дорожки, изменение длительности кадра в соответствии с длиной аудио, программирование, создание анимационного ролика. Просмотр отснятого материала. Обсуждение. Показ мультфильма в группе сверстников, добавление на канал.

3.12. Мини-проект «День космонавтики»

Теория: изучение истории освоения космоса человеком.

Практика: Поэтапная работа над созданием мультфильма, запись звука, выбор техники для создания мультфильма. Работа в группе. Создание фонов, персонажей в выбранной технике. Покадровая съемка. Видеомонтаж: редактирование длины дорожки, изменение длительности кадра в соответствии с длиной аудио, программирование, создание анимационного ролика. Просмотр отснятого материала. Обсуждение. Показ мультфильма в группе сверстников, добавление на канал.

3.13. Мини-проект «День Победы»

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

Практика: Поэтапная работа над созданием мультфильма, запись звука, выбор техники для создания мультфильма. Работа в группе. Создание фонов, персонажей в выбранной технике. Покадровая съемка. Видеомонтаж: редактирование длины дорожки, изменение длительности кадра в соответствии с длиной аудио, программирование, создание анимационного ролика. Просмотр отснятого материала. Обсуждение. Показ мультфильма в группе сверстников, добавление на канал.

3.14. Мини-проект «Семья»

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

Практика: Поэтапная работа над созданием мультфильма, запись звука, выбор техники для создания мультфильма. Работа в группе. Создание фонов, персонажей в выбранной технике. Покадровая съемка. Видеомонтаж: редактирование длины дорожки, изменение длительности кадра в соответствии с длиной аудио, программирование, создание анимационного ролика. Просмотр отснятого материала. Обсуждение. Показ мультфильма в группе сверстников, добавление на канал.

Тема 4 «Подготовка итоговой работы»

Практика: Поэтапная работа над созданием мультфильма, запись звука, выбор техники для создания мультфильма. Работа в группе или индивидуально. Создание фонов, персонажей в выбранной технике. Покадровая съемка. Видеомонтаж:

редактирование длины дорожки, изменение длительности кадра в соответствии с длиной аудио, программирование, создание анимационного ролика. Просмотр отснятого материала. Обсуждение. Демонстрация мультфильма на итоговом занятии, добавление на канал.

Тема 5 Итоговое занятие

Проверка ЗУН:

Теория: викторина, тестирование.

Практическая работа: защита самостоятельного анимационного проекта. Подведение итогов.

2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Материально-техническое обеспечение

Материально-техническая база предусматривает наличие кабинета с соответствующей возрасту мебелью и оборудованием:

- компьютера или ноутбука и программного обеспечения для монтажа мультфильмов - 4 шт.;
- фотоаппарат или вебкамера и кронштейн – 1 шт;
- смартфон – 1 шт;
- звукозаписывающее оборудование – 1 шт.;
- ящик с песком для песочной терапии (или стол с подсветкой)
- анимационный стол - 2 шт.

Материалы, используемые 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 клеенная 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.

7. Другие материалы. Сыпучие материалы (песок, крупа, кофе), платки, кусочки ткани различных цветов и разные по фактуре, украшения, камни, мишура, готовые глазки, звездочки, пуговицы и все, что подскажет вам ваша фантазия.

2.2. Кадровое обеспечение

Педагог дополнительного образования. Педагог должен владеть основами изобразительной деятельности, уметь работать с фотоаппаратом и видеокамерой, знать программное обеспечение для съемки и монтажа и озвучивания анимации и знать возрастную психологию детей.

2.3. Методическое обеспечение программы

Для освоения программы используются разнообразные приемы и методы обучения и воспитания. Выбор методов осуществляется с учетом возможностей учащихся, их возрастных особенностей:

✓ **словесные методы:** беседа, диалог педагога с учащимися, диалог учащихся друг с другом, объяснение, инструкция; наглядные,

✓ **перцептивные методы:** передача и восприятие информации посредством органов чувств (слух, зрение);

✓ **иллюстративно-демонстрационные методы:**

• наглядные материалы (наглядный демонстрационный материал, пособия, эскизы),

• демонстрационные материалы (модели, образцы, видеоматериалы)

• демонстрационные примеры;

✓ **практические методы** (упражнения в выполнении тех или иных способов действий с инструментами и материалами вместе с педагогом и самостоятельно, графические работы, самостоятельное выполнение практической работы):

• изготовление персонажа по образцу (готовый образец, схема, план).

• изготовление персонажа по условиям-требованиям, которым должно удовлетворять будущее изделие.

• работа по замыслу;

✓ **метод проблемного обучения:**

• объяснение основных понятий, определений, терминов,

• самостоятельный поиск ответа учащимися на поставленную проблему,

• создание проблемных ситуаций (задания, демонстрация опыта, использование наглядности);

✓ **игровые методы:**

• игры развивающие, командообразующие;

• методы организации и осуществления учебно-познавательной деятельности.

• репродуктивные и проблемно-поисковые (способствующие развитию мышления);

✓ **проектный метод:** постановка проблемы и её поэтапного решения, которое в итоге приводит к конкретному результату: созданному мультфильму;

✓ **методы самостоятельной работы и работы под руководством педагога** (способствующие развитию организаторских качеств);

✓ **цифровые методы:** онлайн квесты, онлайн тесты.

Программа строится на следующих принципах общей педагогики:

- **принцип доступности материала**, что предполагает оптимальный для усвоения объем материала, переход от простого к сложному, от известного к неизвестному;

- **принцип системности** определяет постоянный, регулярный характер его осуществления;

- **принцип последовательности** предусматривает строгую поэтапность выполнения практических заданий и прохождения разделов, а также их логическую преемственность в процессе осуществления.

Педагогические технологии, которые применяются при работе с учащимися:

✓ **Технология личностно-ориентированного обучения** используется с целью развития индивидуальных технических способностей на пути профессионального самоопределения учащихся.

✓ **Технология развивающего обучения** используется с целью развития личности и ее способностей через вовлечение в различные виды деятельности.

✓ **Технология проблемного обучения** используется с целью развития познавательной активности, самостоятельности учащихся.

✓ **Кейс-технология** основана на обучении путем решения конкретных задач-ситуаций (кейсов) и ориентирован на формирование готовности учащихся решать практические задачи и находить решение в реальных, жизненных, а также проблемных ситуациях.

✓ **Технология дифференцированного обучения** используется с целью создания оптимальных условий для выявления задатков, развития интересов и способностей, используя методы индивидуального обучения.

✓ **Здоровьесберегающие технологии** используются с целью создания оптимальных условий для сохранения здоровья учащихся.

Воспитательный компонент программы отражает основное направление воспитательной деятельности на основе классификации методов воспитания по мнению Л.Ф. Спирина и Н.Э.Щуркова направленных на оценивание поступков детей:

✓ **Методы убеждений** - виды изложения и сообщения информации (разъяснительной и инструктивной) в форме рассказа, объяснения, беседы, лекции, внушения, инструктажа, доказательства, реплики, обращения, призыва и др.

✓ **Методы упражнений** - разнообразные задачи, связанные с деятельностью, (индивидуальной и групповой) в виде поручений, требований, соревнований, упражнений, показа образцов и примеров, создание ситуации успеха.

✓ **Методы оценки и самооценки** - виды поощрений, замечаний, наказаний, ситуаций контроля и самоконтроля, ситуации доверия, критики и самокритики.

Программой предусмотрено проведение мероприятий воспитательного характера согласно воспитательного блока программы. (Приложение 4)

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

В процессе обучения осуществляется контроль за уровнем знаний и умений учащихся. Основные методы контроля: наблюдение, анкетирование, собеседование, самостоятельные задания.

**Система мониторинга по видам контроля при реализации
ДООП «Мультстудия»**

Таблица 4

Виды контроля	Содержание	Методы	Сроки контроля
Входящая диагностика	выявление стартовых возможностей и индивидуальных особенностей учащихся в начале цикла обучения	Анкетирование наблюдение	Сентябрь
Текущий	Освоение учебного материала по темам.	Онлайн квест, Тесты, Наблюдение.	Октябрь - Апрель -
Промежуточный	Освоение учебного материала за полугодие	Практическое задание	Декабрь
Итоговый	Выполнение командного проекта	Защита проекта	Май

Входящая диагностика – имеет диагностические задачи и осуществляется в начале учебного года. Цель – выявление стартовых возможностей и индивидуальных особенностей учащихся в начале цикла обучения. Выявление мотивации к обучению, уровня развития познавательной активности, уровень сформированности самостоятельности, уровень сформированности коммуникативных действий. (Приложение 2).

Текущий контроль – предполагает систематическую проверку и оценку знаний, умений и навыков по конкретным темам в течение учебного года.

Промежуточный контроль – осуществляется в середине 1 и 2 учебного года с целью оценки теоретических знаний, а также практических умений и навыков по итогам полугодия и окончании 1 года обучения (Приложение 2).

Итоговый контроль по программе проводится в форме командной проектной работы, включающей Папку командной проектной работы с техническими рисунками (форма оформления папки – Приложение 2), выполнение моделей в материале, защиту проекта в виде анимационного фильма. Результаты заносятся в сводную таблицу результатов обучения (Приложение 2).

Оценка уровней освоения программы

Таблица 5

Уровни количество %	Параметры	Общие критерии оценки результативности обучения	Показатели
Высокий уровень 80-100%	Теоретические знания	Оценка уровня теоретических знаний по программным требованиям: широта кругозора, свобода восприятия теоретической информации, развитость практических навыков работы с интернет-ресурсами, осмысленность и	Учащийся освоил материал в полном объеме. Знает и понимает значение терминов, самостоятельно ориентируется в содержании материала по темам. Учащийся

		свобода использования специальной терминологии	заинтересован, проявляет устойчивое внимание к выполнению заданий
	Практические умения и навыки.	Оценка уровня практической подготовки учащихся: соответствие развития уровня практических умений и навыков программным требованиям, свобода владения специальным оборудованием и оснащением, качество выполнения практического задания, технологичность практической деятельности	Способен применять практические умения и навыки во время выполнения самостоятельных заданий. Правильно и по назначению применяет инструменты. Работу аккуратно доводит до конца. Может оценить результаты выполнения своего задания и дать оценку работы своего товарища
Средний уровень 50%-79%	Теоретические знания	Оценка уровня теоретических знаний по программным требованиям: широта кругозора, свобода восприятия теоретической информации, развитость практических навыков работы с интернет-ресурсами, осмысленность и свобода использования специальной терминологии	Учащийся освоил базовые знания, ориентируется в содержании материала по темам, иногда обращается за помощью к педагогу. Учащийся заинтересован, но не всегда проявляет устойчивое внимание к выполнению задания.
	Практические умения и навыки.	Оценка уровня практической подготовки учащихся: соответствие развития уровня практических умений и навыков программным требованиям, свобода владения специальным оборудованием и оснащением, качество выполнения практического задания, технологичность практической деятельности	Владеет базовыми навыками и умениями, но не всегда может выполнить самостоятельное задание, затрудняется и просит помощи педагога. В работе допускает небрежность, делает ошибки, но может устранить их после наводящих вопросов или самостоятельно. Оценить результаты своей деятельности может с подсказкой педагога.
Низкий уровень Ниже 50%	Теоретические знания	Оценка уровня теоретических знаний по программным требованиям: широта кругозора, свобода восприятия теоретической информации, развитость практических навыков работы с интернет-ресурсами, осмысленность и свобода использования специальной терминологии	Владеет минимальными знаниями, ориентируется в содержании материала по темам только с помощью педагога.

	Практические умения и навыки.	Оценка уровня практической подготовки учащихся: соответствие развития уровня практических умений и навыков программным требованиям, свобода владения специальным оборудованием и оснащением, качество выполнения практического задания, технологичность практической деятельности	Владеет минимальными начальными навыками и умениями. Учащийся способен выполнять каждую операцию только с подсказкой педагога или товарищей. Не всегда правильно применяет необходимый инструмент или не использует вовсе. В работе допускает грубые ошибки, не может найти их даже после указания. Не способен самостоятельно оценить результаты своей работы.
--	-------------------------------	---	---

Оценочные материалы, дидактические материалы, календарный учебный график перенесены в приложения из-за большого объёма информации и количества поправок в течение учебного года (изменения в расписании: в виду карантина, уважительных причин отсутствия педагога, выездов на мероприятия и т.п)

2.4.Список литературы

Литература для педагогов:

1. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации. Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Анофриков. – Новосибирск, 2008 г.
2. Глушкова, Е.В. Телевидение и здоровье детей / Е.В. Глушкова. – М.: Влияние, 2018. – 257 с.
3. Золотарева А.В., Страдина Е.А. Понятие и структура техносферы учреждения дополнительного образования.//Ярославский педагогический вестник. – 2012. –т.2. – № 3, с.208-213;
4. Иткин В. В. Как сделать мультфильм интересным /<http://www.drawmanga>;
5. Иткин В.В. Карманная книга мультжурюриста. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / В. Иткин. – Новосибирск, 2006;
6. Иткин В.В.«Жизнь за кадром», (методическое пособие), Новосибирск, 2008; Красный, Ю.Е.
7. Мультфильм руками детей: Книга для учителя / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М. : Просвещение, 1990.
8. Крыжановский Б.Н. Искусство мультипликации. – Киев, Мистецтво.: 2011, 118 с.
9. Лалетина, А.Ф. Воспитательный потенциал мультипликационных фильмов. – М.: ГРМ, 2017. – 168 с.
- 10.Левашова Е.В. Дополнительная общеобразовательная –дополнительная общеразвивающая программа студии мультипликации «Лунтик» https://sun-ryb.edu.yar.ru/programma_multstudiya_uhova.pdf

11. Михаил Сафронов Вообразительное искусство. Как написать сценарий мультфильма / Москва Сеанс 2017 г./
12. Михаил Сафронов Книга вопросов. Как написать сценарий мультфильма. / Москва Сеанс 2019 г./
13. Нагибина М. И. Волшебная азбука; Анимация от А до Я: Учебное пособие для начального мультимедийного образования / М. И. Нагибина, художник И. П. Мурашова. – Ярославль: Изд-во «Перспектива», 2011
14. Норштейн Ю.Б. «Снег на траве» 1 и 2 книги, Красная площадь, 2008;
15. Хитрук Ф.С. «Профессия – аниматор» (в 2 т.) – М.: Гаятри, 2007 (<http://bookre.org>)
16. Дарья Горшкова «История российской мультипликации. XX век» / Издательство: ИД Варио, 2016 г.
17. Александр Альтендорфер: Анимация кадр за кадром//Переводчик: Татаринцов А., Готлиб О. В. Издательство: ДМК-Пресс, 2020 г.
- 18.

Составлена на основе программ:

1. Дополнительная общеразвивающая программа технической направленности Мультстудия «Кадр»
2. Программа внеурочной деятельности анимационной студии Мульт-кино-школа «Счастливый дитенок» <http://mognovse.ru/mfi-rabochaya-programma-vneurochnoj-deyatelenosti-animacionnoj-stranica-1.html>
3. Саутенко К.А. Филимонова Е.В. рабочая программа «Мульттерапия, как средство развития творческой активности». Возраст обучающихся 5-11 лет.
4. 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>

Литература для учащихся и родителей:

1. https://vk.com/topic-170964952_50196754?offset=20
2. Больгерт Н., Больгерт С. Мультстудия «Пластилин». Лепим из пластилина и снимаем мультфильмы своими руками. Издательство «Робинс», 2012,
3. Запаренко В. «Как рисовать мультики»//Спб.:Издательство «Фордевинд» 2011. 128 стр.
4. Птушко А. Мультипликационный фильм. М.,-Л.: Гослитиздат, 2001, 63 с.
5. Ривина Е., Матвеева О. Праздник мультипликации // Обруч. – 2001. - № 2
6. Сивоконь Е.Я. Если вы любите мультипликацию. Из творческого опыта режиссера. – Киев, Мистецтво, 2005, 148 с.
7. Юлия Иванова Мультфильмы. Секреты анимации // издательство «Настя и Никита»– 2017. 24 с
8. Солин А. И., Пшеничная И. А. Задумать и нарисовать мультфильм. Учебное пособие// Издательство: Прометей, 2020 г. с.300

9. Н. Абрамова: Классик по имени Лёля в стране Мультипликации // Издательство: Ключ-С, 2010 г. с. 164

Календарный учебный график (1 год обучения)

Педагог:Толкачева Анастасия Николаевна

Количество учебных недель: 36

Режим проведения занятий: 2 раз в неделю по 2 часа

Праздничные и выходные дни (согласно государственному календарю)

Таблица 6

№	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1.	Беседа. Вводное занятие Лекция	2	<i>Вводное занятие.</i> 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). Краткая история анимации. Виды анимации. Практическая работа: знакомство друг с другом. Съемка наш первый мультфильм «Давай знакомиться!»	Кабинет 42	Наблюдение, квест
2.	Беседа Практическая работа просмотры видео	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.	Беседа Практическая работа просмотры видео	2	<i>Знакомство с программой Movie Maker:</i> знакомство с программами для монтажа мультфильмов. Знакомство с программой Movie Maker, учиться работать в программе, учиться добавлять кадры в видеоряд, учиться использовать время для выставления частоты кадров. Знакомство с понятием «частота кадров». Монтаж мультфильма в программе Movie Maker	Кабинет 42	Самостоятельная работа
4.	Беседа	2	<i>Знакомство с программой Audacity</i>	Кабинет 42	Наблюдение,

	тематические задания самостоятельно		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.		Самостоятельная работа
5.	Беседа тематические задания по подгруппам	2	<i>Сценарий</i> 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	Групповая работа
6.	Беседа тематические задания по подгруппам просмотра видео	2	<i>Раскадровка.</i> Знакомство с понятием раскадровка и особенностями ее использования. Создание раскадровки по сценарию для мультфильма.	Кабинет 42	Самостоятельная работа
7.	Беседа тематические задания самостоятельно	2	<i>Производственный план.</i> Знакомство с понятием производственный план в анимации. Создание производственного плана мультфильма.	Кабинет 42	Самостоятельная работа
8.	Беседа просмотра видео тематические задания по подгруппам	2	<i>Особенности движения в анимации</i> 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. 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.	Кабинет 42	Наблюдение

			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.	Беседа тематические задания по подгруппам	2	<i>Особенности движения в анимации</i> Учиться рисовать движение. Съемка движения мяча в кадре, съемка движущегося автомобиля.	Кабинет 42	Наблюдение
10.	Беседа тематические задания индивидуально		Как создать персонажа если ты не умеешь рисовать? Знакомство с (Знакомство с творчеством П. Пикассо и К. Малевича). Создаем персонажей методом “раскраска”.		Наблюдение
11.	Беседа тематические задания индивидуально	2	<i>Эмоции персонажа</i> Понятие эмоции, виды эмоций, особенности применения эмоций в анимации, просмотр видео и иллюстраций. Продумывание и прорисовка эмоции персонажа.	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
12.	Беседы тематические задания индивидуально	2	<i>Эмоции персонажа</i> Съемка прорисованных эмоций, работа в парах, монтаж и озвучивание получившегося мультфильма.	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
13.	Беседы Практическая работа	2	<i>Цветовые решения в создании героя</i> Теория цвета, теплые и холодные цвета. Сочетания цветов и контраст. Цветовой круг.	Кабинет 42	Самостоятельная работа
14.	Практическая работа	2	<i>Цветовые решения в создании героя</i> Особенности использования цветовых решений при создании персонажа. Продумывание цветовых решений Создание персонажа с учетом цветовой схемы. Для персонажа и фона.	Кабинет 42	Самостоятельная работа
15.	Лекция Практическая работа	2	<i>Знакомство со звукозаписывающим оборудованием:</i> Знакомство со звукозаписывающим оборудованием, микрофон, мониторы, микшерный пульт продолжение знакомства Audacity. Учимся создавать несколько	Кабинет 42	Практическая работа

			звуковых дорожек в рамках одного проекта.		
16.	Беседа Тренинг	2	<i>Сценическая речь</i> Понятия об интонации, паузе, дикции, скорость произношения. Основы интервью. Практическая работа: Упражнения на дикцию, интонацию и скорость.	Кабинет 42	Практическая работа
17.	Беседа Практическая работа	2	<i>Озвучивание мультфильма</i> основы звукового сопровождения фильма: речь, музыка, шумовые эффекты и т.д. Практическая работа: создание звукового оформления фильма.	Кабинет 42	Практическая работа
18.	Беседа Практическая работа	2	Интернет ресурсы для продвижения мультфильмов. Знакомство с различными онлайн сервисами. Rutube, Youtube, Likee.	Кабинет 42	Опрос, наблюдение. Групповая оценка
19.	Беседа Практическая работа	2	Принцип работы и алгоритмы поиска онлайн сервисов Rutube и Youtube. Особенности создания интернет проектов, особенности написания публикаций Продвижение мультфильмов в сети Интернет. Обсуждение и продумывание тегов и обложек для мультфильмов, описание видео.	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
20.	Беседа Практическая работа	2	<i>Stopmotion</i> Понятие Stopmotion, или волшебные превращения. Рассказ и демонстрация техники stopmotion. Мультфильм в технике Stopmotion.	Кабинет 42	Наблюдение
21.	Беседа Практическая работа	2	<i>Stopmotion</i> Просмотр видеороликов в данной технике. Продумывание сценария и сюжета будущего мультфильма.	Кабинет 42	наблюдение
22.	Беседа Практическая работа	2	<i>Stopmotion</i> Мультфильм в технике Stopmotion. Создание раскадровки и производственного плана.	Кабинет 42	Практическая работа
23.	Беседа Практическая работа	2	<i>Stopmotion</i> создание декорации мультфильма, съемка мультфильма	Кабинет 42	Практическая работа
24.	Беседа Практическая работа Презентация	2	<i>Stopmotion»</i> Монтаж мультфильма.	Кабинет 42	Практическая работа, творческая презентация
25.	Беседа Практическая работа	2	<i>Пластилиновая анимация</i> Виды пластилиновой анимации. Пластилиновая анимация («Брек» реж. Гарри Бардин) Объемная и плоская виды	Кабинет 42	Опрос, наблюдение

			пластилиновой анимации. Задание «перелепка». Превращение одной объемной фигуры в другую.		
26.	Беседа Практическая работа	2	<i>Пластилиновая анимация:</i> Создание пластилинового анимационного фильма на тему «Покорение космоса»: распределение ролей, сценарий, раскадровка, производственный план	Кабинет 42	Самостоятельная работа
27.	Беседа Практическая работа	2	<i>Пластилиновая анимация</i> Работа над созданием персонажа и декораций будущего мультфильма. Обучение моделированию из пластилина различных форм, создание героев с использованием простых форм.	Кабинет 42	Самостоятельная работа
28.	Беседа Практическая работа	2	<i>Пластилиновая анимация</i> Съемка пластилинового мультфильма.	Кабинет 42	Самостоятельная работа
29.	Беседа Практическая работа	2	<i>Пластилиновая анимация</i> Съемка пластилинового мультфильма	Кабинет 42	Самостоятельная работа
30.	Беседа Практическая работа	2	<i>Пластилиновая анимация</i> Монтаж мультфильма, запись звукового сопровождения, музыки.	Кабинет 42	Практическая работа, творческая презентация
31.	Беседа Практическая работа	2	<i>Перекладная анимация</i> Знакомство с техникой перекладной анимации. Просмотр видео и фото материалов по данной теме. Идея для будущего мультфильма.	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
32.	Беседа Практическая работа	2	<i>Перекладная анимация</i> создание сюжета, написание сценария, создание раскадровки, производственный план	Кабинет 42	Практическая работа
33.	Беседа Практическая работа	2	<i>Перекладная анимация</i> создание марионеток и фонов для мультфильма. Познакомить с понятием пропорции персонажа: <ul style="list-style-type: none"> • пропорции лица • пропорции тела 	Кабинет 42	Практическая работа
34.	Беседа Практическая работа	2	<i>Перекладная анимация</i> создание марионеток и фонов для мультфильма. Отработка навыка рисования с учетом пропорций.	Кабинет 42	Самостоятельная работа
35.	Беседа Практическая работа	2	<i>Перекладная анимация</i> Покадровая съемка мультфильма, продумывание движений персонажа. Знакомство с профессией оператор. Учиться настраивать камеру для правильной передачи цветов	Кабинет 42	Наблюдение, Самостоятельная работа

36.	Беседа Практическая работа	2	<i>Перекладная анимация:</i> Покадровая съемка мультфильма. Движения персонажа в перекладной анимации. Покадровая съемка мультфильма. Фазы движения.	Кабинет 42	Наблюдение Самостоятельная работа
37.	Беседа Практическая работа	2	<i>Перекладная анимация</i> Создание титров, покадровая съемка мультфильма. Монтаж мультфильма. Работа в программе Movie Maker	Кабинет 42	Наблюдение, практическая работа
38.	Беседа Практическая работа	2	<i>Перекладная анимация</i> Озвучивание мультфильма. Работа в программе Audacity, озвучивание персонажей, наложение звука и шумов.		
39.	Викторина, практика	2	<i>Промежуточный контроль</i> <i>Подведение итогов первого</i> <i>полугодия.</i>	Кабинет 42	Наблюдение
40.	Беседа Практическая работа	2	<i>Сыпучая анимация</i> Знакомство с понятием сыпучей анимации. Просмотр видео, снятых в данной технике. Основные элементы при рисовании песком	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
41.	Беседа Практическая работа	2	<i>Сыпучая анимация.</i> Сюжет, сценарий, раскадровка, работа над персонажами и декорациями,	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
42.	Беседа Практическая работа	2	<i>Сыпучая анимация</i> Снятие мультфильма в технике песочная анимация. Настройка камеры, работа в программе Animashoter	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
43.	Беседа Практическая работа	2	<i>Сыпучая анимация</i> монтаж в программе Movie Maker, озвучивание мультфильма работа со звукозаписывающим оборудованием и программой Audacity	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
44.	Викторина	2	<i>Подведение итогов года.</i> Просмотр отснятых мультфильмов	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
45.	Беседа Практическая работа	2	<i>Кукольная анимация знакомство с</i> кукольной анимацией, Кукольная анимация, Генри Селик «Каролина в стране кошмаров» знакомство с технологией съемочного процесса кукольной анимации. Продумывание идеи для создания будущего фильма на тему «День Победы»	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
46.	Беседа Практическая работа	2	<i>Кукольная анимация</i>	Кабинет 42	Опрос, наблюдение

			Создание сценария будущего фильма, раскадровка , производственный план.		
47.	Беседа Практическая работа	2	<i>Кукольная анимация</i> изготовление кукол и декораций для съемки мультфильма в технологии кукольной анимации.	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
48.	Беседа Практическая работа	2	<i>Кукольная анимация</i> изготовление марионеток, с использованием проволочного каркаса.	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
49.	Беседа Практическая работа	2	<i>Кукольная анимация</i> изготовление кукол и декораций для съемки мультфильма в технологии кукольной анимации. Техника папье маше в изготовлении декораций будущего мультфильма.	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
50.	Беседа Практическая работа	2	<i>Кукольная анимация</i> Подготовка декораций и марионеток к съемке. Настройка камеры и программы для съемки. Съемка мультфильма	Кабинет 42	Наблюдение, практическая работа
51.	Беседа Практическая работа	2	<i>Кукольная анимация</i> Съемка мультфильма. Работа над движениями и позами персонажа.	Кабинет 42	Наблюдение, практическая работа
52.	Беседа Практическая работа	2	<i>Кукольная анимация</i> Съемка мультфильма. Особенности съемки анимационного фильма, передний и задний план.	Кабинет 42	Наблюдение, практическая работа
53.	Беседа Практическая работа	2	<i>Кукольная анимация</i> Съемка мультфильма.	Кабинет 42	Наблюдение, практическая работа
54.	Беседа Практическая работа	2	Компьютерная анимация Scratch. Создание проекта. Добавление и анимация спрайта, смена костюма, программирование движения персонажа.	Кабинет 42	Наблюдение, практическая работа
55.	Беседа Практическая работа	2	Создание анимации на основе циклического алгоритма.	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
56.	Беседа Практическая работа	2	Создание анимации с вложенными циклами (Узор)	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
57.	Беседа Практическая работа	2	Подготовка к созданию собственного мультфильма.	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
58.	Практика,	2	Работа над мультфильмом	Кабинет 42	Опрос, наблюдение
59.	Беседа Практическая работа	2	Krita – знакомство с программой для создания рисованной компьютерной анимации. Инструменты для рисования, палитра, работа с кадрами.	Кабинет 42	Практическая работа
60.	Практическая работа	2	Создание простой анимации «Солнышко»	Кабинет 42	Практическая работа

61.	Практическая работа	2	Создание анимации движения медузы	Кабинет 42	Практическая работа
62.	Практическая работа	2	Создание собственного мультфильма.	Кабинет 42	Практическая работа
63.	Практическая работа	2	Анимация в твоём смартфоне. Знакомство с программой для видеомонтажа Cap Cut. Инструменты программы и их назначение.	Кабинет 42	Практическая работа
64.	Практическая работа	2	Добавление картинок, удаление фона. Цветокоррекция.	Кабинет 42	Практическая работа
65.	Практическая работа	2	Анимация движения, наложение звуков, и музыки.	Кабинет 42	Практическая работа
66.	Практическая работа	2	Создание собственного мультфильма в CapCut	Кабинет 42	Практическая работа
67.	Практическая работа	2	<i>Создание собственного проекта. Идея будущего мультфильма, создание сценария и раскадровки.</i>	Кабинет 42	Практическая работа
68.	Практическая работа	2	<i>Создание собственного проекта. Работа над фонами и персонажами</i>	Кабинет 42	Практическая работа
69.	Практическая работа	2	<i>Создание собственного проекта. Съёмка мультфильма</i>	Кабинет 42	Практическая работа
70.	Практическая работа		<i>Создание собственного проекта Монтаж и озвучивание</i>	Кабинет 42	Практическая работа
71.	Практическая работа	2	Защита проекта	Кабинет 42	Презентация мультфильма
72.	Практическая работа	2	<i>Итоговое занятие, просмотр снятых мультфильмов, подведение итогов года</i>	Кабинет 42	Защита проектов

Календарный учебный график (2 год обучения)

Педагог: Толкачева Анастасия Николаевна

Количество учебных недель: 36

Режим проведения занятий: 2 раз в неделю по 2 часа

Праздничные и выходные дни (согласно государственному календарю)

Таблица 7

№	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1.	Беседа	2	<i>Вводное занятие.</i> Вводное занятие знакомство с учащимися. Техника безопасности. Правила по ТБ. Правила поведения детей в ЦРТДиЮ. Правила поведения в мультстудии, правила поведения во время съёмок. (входящая диагностика детей).	Ферсмана 7 Каб 42.	Опрос, наблюдение
2.	Беседа Практическая работа	2	Повторение правил работы с программой Animashoter программами для съёмки анимации. Демонстрация возможностей программы Animashoter. Подключение и настраивание вебкамеры, проводить съёмку	Ферсмана 7 Каб 42.	Опрос, наблюдение

			используя данное программное обеспечение.		
3.	Беседа Практическая работа	2	Повторение правил работы с программой <i>Movie Maker</i> для монтажа мультфильмов. Работать в программе, добавлять кадры в видеоряд, использовать время для выставления частоты кадров. Понятие «частота кадров». Монтаж мультфильма в программе <i>Movie Maker</i>	Ферсмана 7 Каб 42.	Опрос, наблюдение
4.	Беседа Практическая работа	2	Повторение правил работы с программой <i>Audacity</i> для озвучивания мультфильмов и профессией звукооператор. Понятие – звуковая дорожка. Демонстрация программы <i>Audacity</i> основные инструменты программы. Создание простой звуковой дорожки для мультфильма.	Ферсмана 7 Каб 42.	Опрос, наблюдение
5.	Беседа Практическая работа Кейс-технология	2	Мини-проект создание мультфильма про ПДД Анализ ситуации предложенной ситуации, беседа. Придумывание истории. Раскадровка, производственный план	Ферсмана 7 Каб 42.	Опрос, наблюдение
6.	Беседа Практическая работа Кейс-технология	2	Мини-проект создание мультфильма про ПДД Создание героев и фонов	Ферсмана 7 Каб 42.	Опрос, наблюдение
7.	Беседа Практическая работа Кейс-технология		Мини-проект создание мультфильма про ПДД Съемка мультфильма	Ферсмана 7 Каб 42.	Опрос, наблюдение
8.	Беседа Практическая работа Кейс-технология	2	Мини-проект создание мультфильма про ПДД Монтаж и озвучивание мультфильма Презентация мультфильмов	Ферсмана 7 Каб 42.	Опрос, наблюдение Презентация
9.	Беседа Практическая работа Кейс-технология	2	Мини-проект «Федина задача» Анализ ситуации предложенной ситуации, беседа. Придумывание истории. Раскадровка, производственный план	Ферсмана 7 Каб 42.	Опрос, наблюдение
10.	Беседа Практическая работа Кейс-технология.	2	Мини-проект «Федина задача» Создание героев и фонов	Ферсмана 7 Каб 42.	Опрос, наблюдение
11.	Беседа Практическая работа Кейс-технология	2	Мини-проект «Федина задача» Съемка мультфильма	Ферсмана 7 Каб 42.	Опрос, наблюдение

12.	Беседа Практическая работа Кейс- технология	2	Мини-проект «Федина задача» Монтаж и озвучивание мультфильма Презентация мультфильмов	Ферсмана 7 Каб 42.	Опрос, наблюдение Презентация
13.	Беседа Практическая работа Кейс- технология	2	Мини-проект «Создание музыкального анимационного клипа» Анализ ситуации предложенной ситуации, беседа. Придумывание истории. Раскадровка, производственный план	Ферсмана 7 Каб 42.	Опрос, наблюдение
14.	Практическая работа Кейс- технология	2	Мини-проект «Создание музыкального анимационного клипа» Создание героев и фонов	Ферсмана 7 Каб 42.	Опрос, наблюдение
15.	Практическая работа Кейс- технология	2	Мини-проект «Создание музыкального анимационного клипа» Съемка мультфильма	Ферсмана 7 Каб 42.	Опрос, наблюдение
16.	Практическая работа Кейс- технология	2	Мини-проект «Создание музыкального анимационного клипа» Монтаж и озвучивание мультфильма Презентация мультфильмов	Ферсмана 7 Каб 42.	Опрос, наблюдение Презентация
17.	Беседа Практическая работа Кейс- технология	2	Мини-проект «Как беречь природу?» Анализ ситуации предложенной ситуации, беседа. Придумывание истории. Раскадровка, производственный план	Ферсмана 7 Каб 42.	Опрос, наблюдение
18.	Практическая работа Кейс- технология	2	Мини-проект «Как беречь природу?» Создание героев и фонов	Ферсмана 7 Каб 42.	Опрос, наблюдение
19.	Практическая работа Кейс- технология	2	Мини-проект «Как беречь природу?» Съемка мультфильма	Ферсмана 7 Каб 42.	Опрос, наблюдение
20.	Практическая работа Кейс- технология	2	Мини-проект «Как беречь природу?» Монтаж и озвучивание мультфильма Презентация мультфильмов	Ферсмана 7 Каб 42.	Опрос, наблюдение Презентация
21.	Беседа Практическая работа Кейс- технология	2	Мини-проект «Оформление обложки для видео» Анализ проблемной ситуации, знакомство с примерами	Ферсмана 7 Каб 42.	Опрос, наблюдение
22.	Беседа Практическая работа Кейс- технология	2	Мини-проект «Оформление обложки для видео» Создание обложки в редакторе фотошоп	Ферсмана 7 Каб 42.	Опрос, наблюдение
23.	Беседа Практическая работа Кейс- технология	2	Мини-проект «Оформление обложки для видео» Знакомство с редактором Canva	Ферсмана 7 Каб 42.	Опрос, наблюдение

24.	Беседа Практическая работа Кейс- технология	2	Мини-проект «Декада СОС» Анализ ситуации предложенной ситуации, беседа. Придумывание истории. Раскадровка, производственный план	Ферсмана 7 Каб 42.	Опрос, наблюдение
25.	Практическая работа	2	Мини-проект «Декада СОС» Создание героев и фонов	Ферсмана 7 Каб 42.	Опрос, наблюдение
26.	Практическая работа	2	Мини-проект «Декада СОС» Съемка мультфильма	Ферсмана 7 Каб 42.	Опрос, наблюдение
27.	Практическая работа	2	Мини-проект «Декада СОС» Монтаж и озвучивание мультфильма Презентация	Ферсмана 7 Каб 42.	Презентация
28.	Беседа Практическая работа Кейс- технология	2	Мини-проект «Новогодний мультфильм» Анализ ситуации предложенной ситуации, беседа. Придумывание истории. Раскадровка, производственный план	Ферсмана 7 Каб 42.	Опрос, наблюдение
29.	Практическая работа	2	Мини-проект «Новогодний мультфильм» Создание героев и фонов	Ферсмана 7 Каб 42.	Опрос, наблюдение
30.	Практическая работа	2	Мини-проект «Новогодний мультфильм» Съемка мультфильма	Ферсмана 7 Каб 42.	Опрос, наблюдение
31.	Практическая работа	2	Мини-проект «Новогодний мультфильм» Съемка мультфильма, монтаж и озвучивание мультфильма	Ферсмана 7 Каб 42.	Опрос, наблюдение
32.	Практическая работа Показ	2	Промежуточный контроль Презентация работ	Ферсмана 7 Каб 42.	Опрос, наблюдение Презентация
33.	Беседа Практическая работа Кейс- технология	2	Мини-проект «Красная книга Мурманской области» Анализ ситуации предложенной ситуации, беседа. Придумывание истории. Раскадровка, производственный план	Ферсмана 7 Каб 42.	Опрос, наблюдение
34.	Практическая работа	2	Мини-проект «Красная книга Мурманской области» Создание героев и фонов	Ферсмана 7 Каб 42.	Наблюдение
35.	Практическая работа	2	Мини-проект «Красная книга Мурманской области» Создание героев и фонов	Ферсмана 7 Каб 42.	Опрос, наблюдение
36.	Практическая работа	2	Мини-проект «Красная книга Мурманской области» Съемка мультфильма	Ферсмана 7 Каб 42.	Опрос, наблюдение
37.	Практическая работа	2	Мини-проект «Красная книга Мурманской области» Съемка мультфильма	Ферсмана 7 Каб 42.	Опрос, наблюдение
38.	Практическая работа	2	Мини-проект «Красная книга Мурманской области» Монтаж и озвучивание мультфильма Презентация проектов	Ферсмана 7 Каб 42.	Опрос, наблюдение презентация

39.	Беседа Практическая работа Кейс- технология	2	Мини-проект «День без –интернета» Анализ ситуации предложенной ситуации, беседа. Придумывание истории. Раскадровка, производственный план	Ферсмана 7 Каб 42.	Опрос, наблюдение
40.	Практическая работа	2	Мини-проект «День без –интернета» Создание героев и фонов	Ферсмана 7 Каб 42.	Опрос, наблюдение
41.	Практическая работа	2	Мини-проект «День без –интернета» Съемка мультфильма	Ферсмана 7 Каб 42.	Опрос, наблюдение
42.	Практическая работа	2	Мини-проект «День без –интернета» Монтаж и озвучивание мультфильма Презентация проектов	Ферсмана 7 Каб 42.	Опрос, наблюдение презентация
43.	Беседа Практическая работа Кейс- технология	2	Мини-проект «23 февраля» Анализ ситуации предложенной ситуации, беседа. Придумывание истории. Раскадровка, производственный план	Ферсмана 7 Каб 42.	Опрос, наблюдение
44.	Практическая работа	2	Мини-проект «23 февраля» Создание героев и фонов	Ферсмана 7 Каб 42.	Опрос, наблюдение
45.	Практическая работа	2	Мини-проект «23 февраля» Съемка мультфильма	Ферсмана 7 Каб 42.	Опрос, наблюдение
46.	Практическая работа	2	Мини-проект «23 февраля» Монтаж и озвучивание мультфильма Презентация проектов	Ферсмана 7 Каб 42.	Опрос, наблюдение презентация
47.	Беседа Практическая работа Кейс- технология	2	Мини-проект «8 марта» Анализ ситуации предложенной ситуации, беседа. Придумывание истории. Раскадровка, производственный план	Ферсмана 7 Каб 42.	Опрос, наблюдение
48.	Практическая работа	2	Мини-проект «8 марта» Создание героев и фонов	Ферсмана 7 Каб 42.	Опрос, наблюдение
49.	Практическая работа	2	Мини-проект «8 марта» Съемка мультфильма	Ферсмана 7 Каб 42.	Опрос, наблюдение
50.	Практическая работа	2	Мини-проект «8 марта» Монтаж и озвучивание мультфильма Презентация проектов	Ферсмана 7 Каб 42.	Опрос, наблюдение презентация
51.	Беседа Практическая работа Кейс- технология	2	Мини-проект «День космонавтики» Анализ ситуации предложенной ситуации, беседа. Придумывание истории. Раскадровка, производственный план	Ферсмана 7 Каб 42.	Опрос, наблюдение
52.	Практическая работа	2	Мини-проект «День космонавтики» Создание героев и фонов	Ферсмана 7 Каб 42.	Опрос, наблюдение
53.	Практическая работа	2	Мини-проект «День космонавтики» Съемка мультфильма	Ферсмана 7 Каб 42.	Опрос, наблюдение
54.	Практическая работа	2	Мини-проект «День космонавтики» Монтаж и озвучивание мультфильма Презентация проектов	Ферсмана 7 Каб 42.	Опрос, наблюдение презентация
55.	Беседа Практическая работа Кейс- технология	2	Мини-проект «День Победы» Анализ ситуации предложенной ситуации, беседа. Придумывание истории. Раскадровка, производственный план	Ферсмана 7 Каб 42.	Опрос, наблюдение

56.	Практическая работа	2	Мини-проект «День Победы» Создание героев и фонов	Ферсмана 7 Каб 42.	Опрос, наблюдение
57.	Практическая работа	2	Мини-проект «День Победы» Съемка мультфильма	Ферсмана 7 Каб 42.	Опрос, наблюдение
58.	Практическая работа	2	Мини-проект «День Победы» Съемка мультфильма	Ферсмана 7 Каб 42.	Опрос, наблюдение
59.	Беседа Практическая работа Кейс-технология	2	Мини-проект «День Победы» Монтаж и озвучивание мультфильма Презентация проекта	Ферсмана 7 Каб 42.	Опрос, наблюдение презентация
60.	Практическая работа	2	Мини-проект «Семья» Анализ ситуации предложенной ситуации, беседа. Придумывание истории. Раскадровка, производственный план	Ферсмана 7 Каб 42.	Опрос, наблюдение
61.	Практическая работа	2	Мини-проект «Семья» Создание героев и фонов	Ферсмана 7 Каб 42.	Опрос, наблюдение
62.	Практическая работа	2	Мини-проект «Семья» Съемка мультфильма	Ферсмана 7 Каб 42.	Опрос, наблюдение
63.	Практическая работа	2	Мини-проект «Семья» Съемка мультфильма	Ферсмана 7 Каб 42.	Опрос, наблюдение
64.	Практическая работа	2	Мини-проект «Семья» Съемка мультфильма Презентация проектов	Ферсмана 7 Каб 42.	Опрос, наблюдение презентация
65.	Практическая работа	2	Создание собственного мультфильма Идея мультфильма, сценарий раскадровка.	Ферсмана 7 Каб 42.	Опрос, наблюдение
66.	Практическая работа	2	Создание собственного мультфильма Работа над героями и фонами	Ферсмана 7 Каб 42.	Опрос, наблюдение
67.	Практическая работа	2	Создание собственного мультфильма Работа над героями и фонами	Ферсмана 7 Каб 42.	Опрос, наблюдение
68.	Практическая работа	2	Создание собственного мультфильма Съемка мультфильма	Ферсмана 7 Каб 42.	Опрос, наблюдение
69.	Практическая работа	2	Создание собственного мультфильма Съемка мультфильма	Ферсмана 7 Каб 42.	Опрос, наблюдение
70.	Практическая работа	2	Создание собственного мультфильма Монтаж и озвучивание	Ферсмана 7 Каб 42.	Опрос, наблюдение
71.	Практическая работа	2	Создание собственного мультфильма Монтаж и озвучивание	Ферсмана 7 Каб 42.	Опрос, наблюдение
72.	Практическая работа	2	Подведение итогов Презентация проектов	Ферсмана 7 Каб 42.	Опрос, наблюдение презентация

Оценочные материалы



Входящая диагностика

Цель диагностики – выявление стартовых возможностей и индивидуальных особенностей учащихся в начале цикла обучения

Задачи:

- прогнозирование возможности успешного обучения на данном этапе
- выбор уровня сложности программы, темпа обучения
- оценку дидактической и методической подготовленности

Методы проведения:

- индивидуальная беседа
- тестирование
- наблюдение
- анкетирование

Анкета

Дорогой друг, ты записался в мультстудию «Волшебная кисточка». Мы хотим, чтобы тебе было здесь хорошо. И для начала просим тебя заполнить анкету.

1. Я хочу заниматься в студии, чтобы:

- А) научиться чему-нибудь полезному;
- Б) найти себе друзей;
- В) развить свои способности;
- Г) заниматься любимым делом;
- Д) узнать, на что я способен;
- Е) весело провести время.

2. Дома в свободное время мне больше всего нравится заниматься

3. Для меня в студии важнее всего _____

4. Когда я думаю, о предстоящих занятиях в студии я испытываю чувство:

- А) радости
- Б) скуки
- В) тревоги
- Г) нетерпения (скорей бы занятия закончились)

5. Мне бы хотелось, чтобы в студии всегда было _____

6. Больше всего я боюсь, что _____

7. Кем ты хочешь работать, когда вырастешь? _____

8. Чем ты руководствовался при выборе занятий?

- А) советом родителей;
- Б) советом друзей;
- В) советом учителей;
- Г) собственными интересами;
- Д) это был случайный выбор.

Диагностика художественно-творческих способностей детей

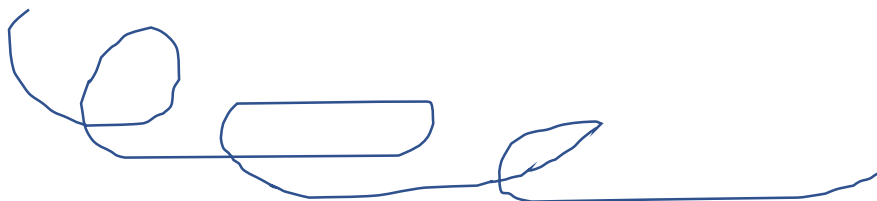
А.И. Маслова. Диагностика художественно-творческих способностей детей // Журнал «Открытый урок. Методики, сценарии, примеры». - М.: «Тюо», 2012, № 3.

Специфика предлагаемой в настоящей статье методике заключается в использовании разных заданий, выполняемых детьми. Рассмотрим содержание данных заданий.

1. Дорисуй картинку:

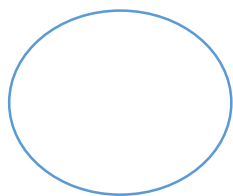


2. Напишите, как можно больше вариантов, что это может быть:



3. Нарисовать обложку для книги сказок.

4. Разрисуй тарелочку:



5. Нарисуйте любой рисунок на свою тему.

Задания выполняются на отдельных листах бумаги одинакового размера (1/2 альбомного листа) простым карандашом. Формулировку заданий педагог может повторять несколько раз, полностью или частями, но нельзя ничего в ней менять или дополнять. Нельзя навязывать детям какие-то определенные темы или сюжеты. Педагог поддерживает творческую атмосферу не прямыми призывами к творчеству, а через поощрение и положительную оценку каждого выполненного

задания. Во время работы педагог ходит и рассматривает уже готовые задания, но не показывает их детям, не обсуждает публично. Каждый ребенок должен быть сосредоточен на своей работе. Поэтому педагог с каждым обучающимся общается индивидуально. Обычно на выполнение 5 заданий у ребят уходит целое учебное занятие (45 минут). Такое небольшое количество заданий позволяет показать свои возможности как очень медлительным детям, так и детям с более высоким творческим потенциалом, которые уже в первом задании выходят на интересный замысел и много времени тратят на его выполнение. Параметры, по которым мы предлагаем оценивать развитие способностей учащихся к продуктивной изобразительной деятельности:

А. Самостоятельность (фиксирует склонность к продуктивной или репродуктивной деятельности, стереотипное или свободное мышление, наблюдательность, память.)

Б. Динамичность (развитие фантазии, воображения).

В. Эмоциональность (показывает наличие эмоциональной отзывчивости на жизненные явления, отношение к изображаемому).

Г. Выразительность (фиксируется по наличию художественного образа).

Д. Гармоничность (слаженность сюжета).

Результаты входящей диагностики для удобства их последующего анализа представляются в табличной форме в объединенном виде.

Результаты диагностики

Таблица 8

Список учащихся	Показатели					Общий балл	Уровень

Текущий контроль

Наблюдение.

Педагогический мониторинг уровня сформированности мотивации, познавательной активности и самостоятельности у учащихся осуществляется пролонгировано, на протяжении всего периода их обучения

Уровень мотивации

Таблица 9

Сниженный	Нормальный	Высокий	Очень высокий
Неосознанный интерес, навязанный извне или на уровне любознательности. Мотив случайный, кратковременный. Не добивается	Мотивация неустойчивая, связанная с результативной стороной процесса. Интерес проявляется самостоятельно, осознанно.	Интерес на уровне увлечения. Устойчивая мотивация. Проявляет интерес к проектной деятельности.	Четко выраженные потребности. Стремление глубоко изучить предмет как будущую профессию.

конечного результата.			
-----------------------	--	--	--

Уровень развития познавательной активности

Таблица 10

Низкий уровень	Средний уровень	Высокий уровень
Уровень активности, самостоятельности ребенка низкий, при выполнении заданий требуется постоянная внешняя стимуляция, любознательность не проявляется	Ребенок недостаточно активен и самостоятелен, но при выполнении заданий требуется внешняя стимуляция, круг интересующих вопросов довольно узок	Ребенок любознателен, активен, задания выполняет с интересом, самостоятельно, не нуждаясь в дополнительных внешних стимулах, находит новые способы решения заданий

Уровень сформированности самостоятельности

Таблица 11

Низкий уровень	Средний уровень	Высокий уровень
Все время ждет помощи, одобрения, не видит своих ошибок	Выполняет задание сам, а при проверке ориентируется на других детей и делает так, как у них	Ребёнок сам берется за выполнение любого задания.

Результаты текущего контроля для удобства их последующего анализа представляются в табличной форме в объединенном виде.

Результаты текущего контроля

Таблица 12

Список учащихся	Показатели					Общий балл	Уровень

Промежуточный контроль

Промежуточный контроль – осуществляется с целью оценки теоретических знаний, а также практических умений и навыков по итогам полугодия 1 и 2 года обучения и окончании 1 года обучения

Диагностическая карта освоения практических и теоретических знаний

Таблица 13

ФИО	Владеет специальными терминами	Умеет делать раскладку мультфильма, составлять производственный план	Умеет подключать и настраивать вебкамеру	Умеет монтировать мультфильм	Умеет озвучивать мультфильм	Владеет навыком создания марионеток с подвижными частями	Умеет составлять историю для сценария	Владеет графическими навыком для создания фонов
1.								

2.								
3.								

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 – объём усвоенных знаний учащегося составляет 79-50%; учащийся умет сочетать 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; работает с оборудованием самостоятельно, не испытывает особых трудностей; выполняет практические задания с элементами творчества;
- средний уровень – объём усвоенных умений учащегося и навыков составляет 79- 50%; работает с оборудованием с помощью педагога; в основном, выполняет задания на основе образца;
- низкий уровень – учащийся овладел менее чем 50%, предусмотренных умений и навыков; испытывает серьёзные затруднения при работе с оборудованием; учащийся в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания педагога.

Уровень творческого развития учащихся:

– высокий уровень- учащийся овладел навыками создания рисованных и пластилиновых персонажей (с подвижными частями), умеет создавать фоны, может самостоятельно придумать историю с последовательным логичным сюжетом.

– средний уровень – учащийся частично овладел навыками создания рисованных и пластилиновых персонажей, требуется частичная помощь педагога в создании марионеток, и фонов при создании сценария мультфильма высказывает свои идеи, но пользуется помощью для построения логичного сюжета.

– низкий уровень- учащемуся требуется помощь при создании марионеток из бумаги и пластилина, и создания фона. При написании сценария использует готовые сюжеты, в создании оригинального сюжета требуется большая помощь взрослого.

Викторина № 1:

1.Мультипликация получила своё название от латинского слова, означающего....

-кадр

-миллион

-умножение

2. Какие виды анимации мы изучаем в мультстудии?

-пластилиновая

-перекладка

-песочная

-анимация игрушек

-стопмоушен

-компьютерная анимация

-кукольная анимация

-проволочная анимация

3. Какие этапы включает в себя процесс создания мультфильма в мультстудии?

-съемка

-озвучивание

-сценическая речь

-создание фонов и персонажей

-монтаж

-рисование

4. Как называется игрушка на палочке, вращая которую можно увидеть мини-мультфильм?

-Телемелитрядия

-Статоскоп

-Таумантроп

5. Как переводится слово Анимация?

-Мультфильм

-Одушевление

-Картинка

Викторина № 2:

1. Что такое анимация?

А) умножение

Б) одушевление

В) движение

2. Как называется программа для покадровой съемки мультфильмов, которая используется в мультстудии

А) Animashoter

Б) Movie maker

В) Audacity

3. Как называется программа для монтажа мультфильмов, которая используется в мультстудии

А) Animashoter

Б) Movie maker

В) Audacity

4. Сколько кадров в секунду используется в классической анимации

- А) 3 кадра в секунду
- Б) 24 кадра в секунду
- В) 12 кадров в секунду

5. Как называется программа для озвучивания мультфильмов, которая используется в мультстудии

- А) Animashoter
- Б) Movie maker
- В) Audacity

6. Какую частоту кадров мы используем при монтаже детских мультфильмов?

- А) 0,3 сек
- Б) 0,5 сек
- В) 1 сек

6. Кто первый запатентовал аппарат для мультипликации?

- А) Братья Люмьер
- Б) Эмиль Рено
- В) Владислав Старевич

Сводная таблица Промежуточного контроля

Педагог д/о _____

Группа № _____

Таблица 14

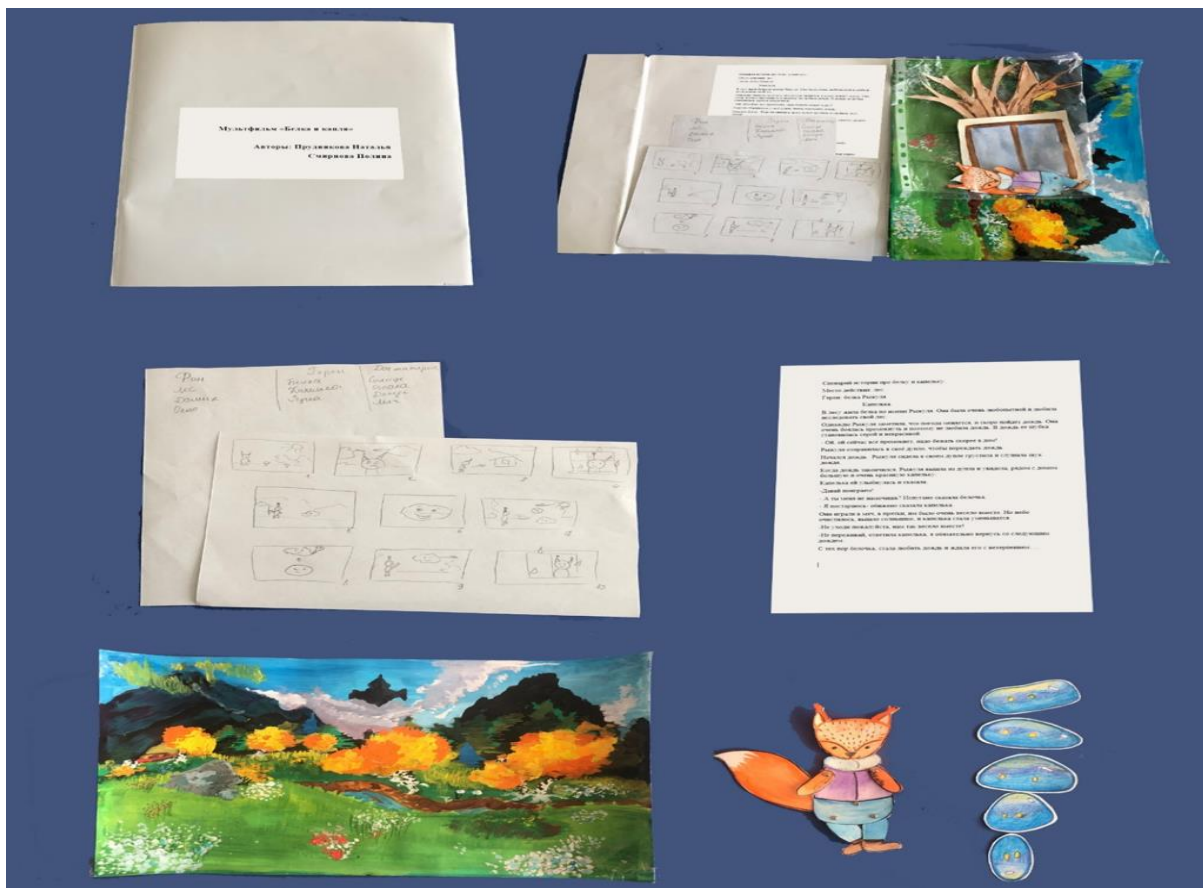
№ п/п	ФИО обучающегося	Количество %
1.		
2.		
3.		

Итоговый контроль

Итоговый контроль по программе проводится в форме командной проектной работы, включающей Папку командной проектной работы с техническими рисунками, выполнение моделей в материале, защиту проекта в виде анимационного фильма.

Содержание Папки итоговой проектной работы

1. Сценарий
2. Раскадровка
3. Производственный план
4. Фоны
5. Персонажи



Результаты заносятся в сводную таблицу результатов обучения.

**Сводная таблица результатов обучения по образовательной программе
дополнительного образования детей
Группа № _____**

Таблица 15

№ п/п	ФИ учащегося	Теоретические знания и навыки	Практические умения	Творческое развитие	Итого
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					

Способы проверки ожидаемых результатов:

- предварительные просмотры фильмов;
- открытые занятия для родителей и педагогов;
- защита, презентация, творческих проектов.

Уделяется серьезное внимание как качеству выполнения ребенком фильма, так и развитию его творческих способностей, художественного вкуса, интеллекта, умению самостоятельно и разносторонне изучать различные технологии создания мультфильма.

При определении итоговой оценки учитывается следующее:

- результаты работы детьми на занятиях;
- участие обучающегося в течение обучения в показах;
- умение подбора материала, техник исполнения, качество выполнения работы, индивидуальность выполненной работы.

Диагностическая карта достижения ожидаемых результатов программы
 Уровень освоения программы: базовый

Таблица 16

№	ФИ учащихся	Личностные					Метапредметные					Предметные						
		выражение своих чувств средствами искусства	проявление самостоятельности и ответственности, сопричастность общему делу	умение работать в коллективе, уважительно относиться к труду других,	способность проявлять трудолюбие, необходимое для получения творческого результата;	способность проявлять творческую активность, участвовать в групповых и индивидуальных проектах, в конкурсных мероприятиях.	Умение оценивать собственные работы и работы других по предложенным педагогом критериям.	способность определить порядок действий, планировать этапы своей работы;	умение понимать причины своего неуспеха и находить способы выхода из этой ситуации;	умение договариваться и приходить к общему решению в совместной трудовой и творческой	умение задавать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнером;	способность презентовать свои проекты;	Знание видов мультфильмов и этапов создания мультфильма;	знание названий и назначение инструментов и материалов для создания персонажей, фонов, декораций и технического оборудования	знание о возможности применения различных видов изобразительного и декоративного творчества в анимации	умение изготавливать персонажей мультфильмов	умение проводить съемку под наблюдением педагога	умение делать простейшую раскадровку с помощью педагога;
1																		
2																		
3																		
4																		

Оценки выставляются по шкале:

- владеет полностью - «2»
- справляется с помощью педагога – «1»
- слабо владеет или не владеет вообще – «0»

Диагностическая карта достижения ожидаемых результатов программы
 Уровень освоения программы: продвинутый

Таблица 17

№	ФИ учащихся	Личностные					Метапредметные					Предметные							
		выражение своих чувств средствами искусства	проявление самостоятельности и ответственности, сопричастность общему делу	умение работать в коллективе, уважительно относиться к труду других,	способность проявлять трудолюбие, необходимое для получения творческого результата;	способность проявлять творческую активность, участвовать в групповых и индивидуальных проектах, в конкурсных мероприятиях.	Умение оценивать собственные работы и работы других по предложенным педагогом критериям.	способность определить порядок действий, планировать этапы своей работы;	умение понимать причины своего неуспеха и находить способы выхода из этой ситуации;	умение договариваться и приходить к общему решению в совместной трудовой и творческой	умение задавать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнером;	способность презентовать свои проекты;	знание технологий создания мультимедийных фильмов в различных техниках;	знание профессиональные анимационные термины	знание основных этапов проектной деятельности.	знание основных этапов сюжета	умение создавать сценарий к мультфильму с помощью педагога и самостоятельно;	умение делать простейшую раскадровку самостоятельно	умение проводить покадровую съемку самостоятельно
1																			
2																			
3																			
4																			

Оценки выставляются по шкале:

- владеет полностью - «2»
- справляется с помощью педагога – «1»
- слабо владеет или не владеет вообще – «0»

Методические материалы

1. Стадии работы над анимационным фильмом:

- ✓ Выбор темы, идеи фильма.
- ✓ Составление сюжета, сценария.
- ✓ Раскадровка фильма.
- ✓ Изобразительная деятельность (изготовление героев, декораций, бутафории)
- ✓ Проигрывание истории как спектакля (в качестве актеров выступают учащиеся). Отработка действий и движений.
- ✓ Составление фонограммы (озвучания). Распределение ролей, запись диалогов, подбор музыки, звуковых эффектов.
- ✓ Съемка фильма.
- ✓ Монтаж (соединение видео и звукоряда, составление титров.
- ✓ Просмотр и обсуждение мультфильма.

2. Примеры схем кейсов при создании мини-проектов

Кейс «Анимационный клип»

Вид кейса: обучающий.

Тип кейса: практический.

Содержание кейса:

1. Видеоклип «Лягушата», видеоклип «Полька»
2. Музыка «Тыгыдык, тыгыдык»
3. Бланки для раскадровки
4. Таблица фоны, герои, предметы

Цель: научить создавать анимационный видеоряд, наложенный на музыку

Задачи: научиться создавать плавные движения марионетки соотносить их с музыкой

Учиться покадровой съемке и монтажу

Учиться работать в команде

Просмотр видео:

https://www.youtube.com/watch?v=5fju_XcUhqo

<https://www.youtube.com/watch?v=U2wtIIT9hMU>

Итак, мы с вами посмотрели два видео чем видео клип отличается от простого мультфильма?

Какие приемы используют создатели клипа чтоб клип стал динамичным?

Как вы думаете какие сложности может испытывать аниматор при создании музыкального клипа?

Давайте сегодня попробуем создать свой анимационный клип, я предлагаю вам использовать смешную песню «Тыгыдык тыгыдык», давайте ее послушаем.

Какие ассоциации она у вас вызывает, может у кого-то есть в голове образ?

Смотрите сколько у вас интересных идей. Давайте кратко зарисуем их.

--	--	--

Посмотрите это уже становится похоже на клип? Какой материал на ваш взгляд подойдет для создания клипа? Предлагаю вам разбиться на пары и создать свой небольшой отрывок видео.

Фоны	Герои	Предметы

Работа над созданием героев, съемка клипа, монтаж.
Добавление видео на видео-канал.

Кейс «Декада СОС»

Вид кейса: обучающий.

Тип кейса: практический.

Содержание кейса:

1. Статистические данные о наркомании в России
2. Видео зарисовки я-против
3. Бланки для раскадровки
4. Таблица фоны, герои, предметы

Цель: научить создавать анимационный фильм, привлечь внимание детей к проблемам наркомании.

Задачи:

Донести до детей опасность увлечения наркотическими веществами

Учиться покадровой съемке и монтажу

Учиться работать в команде

Ежегодно с 1998 года на территории Мурманской области в период с 1 по 10 декабря проводится региональная широкомасштабная профилактическая акция "Декада "SOS".

Изначально данная Акция задумывалась не как способ решить проблему наркомании, а как возможность привлечь к ней внимание общественности. Девизом Декады на протяжении последних лет является слоган "Оставайся на линии жизни", который достаточно точно отражает саму суть профилактической работы и сохранения здоровья населения региона.

В мероприятиях Декады активное участие принимают все муниципальные образования Мурманской области от областного центра до небольших населенных пунктов.

В рамках Декады проводятся сотни различных по форме и формату мероприятий, площадками для которых становятся учреждения образования, культуры, спорта, молодежной политики. Все они преследуют одну цель – привлечение внимания общественности к проблеме наркомании и ВИЧ/СПИДа.

В этом году с учетом пандемии новой коронавирусной инфекции COVID-19 предпочтения отданы дистанционным формам работы с населением, в том числе профилактическим проектам в сети Интернет: акциям, конкурсам, флешмобам и другим.

За последние 10 лет в России **число наркозависимых выросло в 11 раз.**

20% наркоманов в России – **младше 16 лет**, ещё 60% – от 16 до 30 лет.

80% правонарушений связано с оборотом наркотиков или совершено в состоянии наркотического опьянения.

Более 30% наркозависимых систематически **вовлечены в распространение наркотиков.**

Более **50%** употребляющих способствовали вовлечению в наркоманию хотя бы одного человека.

В России **ежегодно умирает от наркотиков более 100 000 человек.**

70% самоубийц – наркоманы.

60% заболевших СПИДом – наркоманы.

235 человек ежедневно подсаживаются на наркотики.

За 1 год совершается 8 720 преступлений, связанных с наркотиками.

8 000 000 человек в мире имеют статус наркозависимого.



Как вы считаете – это серьезная проблема? Как помочь ребенку сделать выбор? Давайте порассуждаем

Смотрите сколько у вас интересных идей. Давайте кратко зарисуем их.

Какой материал на ваш взгляд подойдет для создания клипа?
Сценарий мультфильма.

Предлагаю вам разбиться на пары и создать свой небольшой отрывок видео.

Фоны	Герои	Предметы

Работа над созданием героев, съемка клипа, монтаж.
Добавление видео на видео - канал.

Кейс создание мультфильма «День без интернета»

Вид кейса: воспитательный

Тип кейса: практический.

Содержание кейса:

1. Информация о «День без интернета»
2. Бланк сюжет
3. Бланки для раскадровки
4. Таблица фоны, герои, предметы
5. Практическая работа по созданию мультфильма

Цель: Снять мультфильм о дне без интернета.

Задачи:

- **обратить внимание детей, что и в реальном мире много всего интересного и увлекательного.**
- формирование интереса к анимационному творчеству;
- Вовлечение в активную практическую деятельность;
- овладение основами построения сюжета

-овладение всеми этапами создания мультфильма.

Как известно, в череде праздничных дат есть такой праздник, как День интернета, но не стоит обходить вниманием и еще один, хоть и весьма необычный праздник, – **Международный День БЕЗ интернета** (International Internet-Free Day). Он отмечается мировым интернет-сообществом ежегодно в последнее воскресенье января.

Главная цель Дня – полностью отвлечь людей от компьютеров и глобальной сети хотя бы на один день, чтобы прожить этот день исключительно в «реальном» мире, общаться с другими людьми исключительно «вживую» или посвятить его своему любимому хобби (конечно же, не связанному с интернетом).

Свою историю этот день ведет с начала 2000-х годов, а инициатором его учреждения, по одним данным, является «Британский Институт социальных изобретений», а по другим – британский некоммерческий онлайн-проект «DoBe.org». Единственное, что известно точно – что организаторами Международного дня БЕЗ интернета стали именно активные, продвинутые интернет-пользователи.

Конечно, многое изменилось с тех пор в мире глобальной сети. Очевидно, что в то время интернет-пользователей было значительно меньше и их легче было «вырвать из сети Всемирной паутины», чтобы просто реально пообщаться с друзьями. Так, за десять лет количество пользователей сети интернет увеличилось, по некоторым данным, в 5 раз – до 3 млрд. человек, а сам интернет прочно вошел в жизнь большинства жителей развитых стран, проникнув во все сферы жизни. Бизнес, общение, образование, досуг оказались под его властью. К тому же, и средняя скорость интернет-соединения за эти годы увеличилась более чем в 30 раз, что значительно расширило границы интернет-возможностей.

Интернет прочно вошел в жизнь большинства жителей развитых стран, проникнув во все сферы жизни...

Ежедневно миллионы людей начинают свое утро с просмотра новостей или почты в интернете, а некоторые находятся там практически круглые сутки, поскольку именно с интернетом связана их работа. Кто-то сидит в чатах, форумах или социальных сетях часами, кто-то смотрит в сети кино или передачи, кто-то что-то там покупает или заказывает, не выходя из дома... Вещи, которые делают нашу жизнь проще и интересней, заставляют быть зависимыми от себя, в том числе и интернет. Многие из нас никогда не расстаются со своими телефонами, смартфонами, планшетами, ноутбуками, больше уделяя внимания своим виртуальным друзьям и знакомым, а не близким людям...

Конечно, никто не оспаривает тот факт, что интернет сегодня – важнейший источник информации и работы для многих людей. Но важно и во всем знать меру, ведь интернет – это не вся жизнь. Тем более, нельзя и отрицать, что «злоупотребление» им приводит к таким последствиям как – бесполезная трата времени и вред для здоровья. За последние 10 лет не только выросли скорость интернета и количество пользователей, но и появились такие термины, как «кибераддикция», «сетеголизм», «инфомания», «социальная изоляция» и т.п. Давайте вместе найдем обозначения этих терминов. (Работа с поисковой системой).

Как вы думаете это проблема реальна?

Замечали ли вы подобное поведение у ваших друзей и знакомых?

К сожалению, виртуальная среда оказалась для многих гораздо более комфортной и уютной, нежели реальный мир. А зависимость молодежи от социальных сетей у многих специалистов и родителей вызывает серьезные опасения.

Поэтому в сложившейся ситуации сегодня резонно возникает вопрос – способен ли современный пользователь, столь сильно увязший во Всемирной паутине, хотя бы на один день полностью отказаться от этого великого блага цивилизации, и чем сейчас с большим удовольствием он может заменить те блага, которые предоставляет ему всемогущий и вездесущий Интернет?

Ведь в реальном мире еще столько всего интересного и непознанного...

Хочется надеяться, что все не так плохо, как может показаться на первый взгляд. Ежегодные мероприятия, проходящие в различных странах мира в День БЕЗ интернета, свидетельствуют о том, что тема с годами приобретает все большую актуальность. Ведь организаторы данных акций подчеркивают, что они не ведут борьбу с всемирной сетью и не считают интернет чем-то плохим. Они просто хотят вновь обратить внимание людей, и в первую очередь молодежи, что и в реальном мире много всего интересного и увлекательного. И что хотя бы один день можно провести с любимыми и близкими людьми, посвятить его своему хобби, сходить в музей или на выставку, или даже просто погулять в лесу...

В настоящее время Международный День БЕЗ интернета имеет приверженцев во многих городах мира, в том числе и в России, где в этот день не остаются в стороне и учреждения образования, например, библиотеки, которые в честь этого праздника приглашают к себе в гости на различные культурные и просветительские мероприятия.

Попробуйте и вы отметить Международный День БЕЗ интернета вне сети, но так, как вам этого захочется, и главное – в удовольствие. Ведь в реальном мире еще столько всего интересного и непознанного, несделанного и забытого, приятного и любимого...

Вопросы:

Как много времени вы проводите в интернете? На каких ресурсах?

Сюжет мультфильма:

Раскадровка:

Создание фонов и персонажей, производственный план:

Фоны	Персонажи	Другие элементы

Съемка мультфильма.

Монтаж отснятого материала.

3. Схема анализа просмотренного мультфильма

- *Сюжет (история):* какая в мультфильме идея? Все ли тебе было понятно в мультфильме? Что в истории было для тебя самым интересным? «Зацепила» ли история тебя лично? С самого ли начала? Фильм получился слишком длинный, слишком короткий? Или - в самый раз? Можно ли из мультфильма вырезать что-то лишнее? Какие были в мультфильме смешные моменты, грустные, трогательные, страшные? Какими средствами это удалось автору выразить?

- *Герои:* что в облике героев тебе запомнилось больше всего. Есть ли у героев в облике что-то очень особенное: «свои» движения, походка, мимика, голос? Какой у героя характер? Насколько этот характер сложен? Или сложность здесь

вовсе не нужна? Использованы ли в мультфильме необычные превращения героев? Или, может быть, именно в этом мультфильме превращать или создавать необыкновенного, фантастического героя вовсе необязательно? Вызывает ли герой сочувствие, сопереживание? Или вспоминается ли вам что-то из вашей жизни, похожее на то, что было в мультфильме? Как бы ты определил, что несут в мир герои этого мультфильма.

- *Монтаж (история в движении)*: какие сцены тебе запомнились? Достаточно ли разнообразны монтажные планы в мультфильме? Выразительны ли крупные планы, передают ли они настроение и характер героя. Много ли в мультфильме движения? Какие удачные примеры движения ты запомнил? Каков темп мультфильма - быстрый или медленный? Соответствует ли это общей задаче автора и общей атмосфере фильма? Есть ли в мультфильме разговоры героев. Как они сняты?

- *Изображение*: какая техника использована в мультфильме? Какие возможности этой техники использованы? Какие картинки кадров остались в твоей памяти. Хорошо ли картинка читалась? Успел ли ты все на ней разглядеть? Соответствует ли выбранное автором цветовое решение задаче фильма?

- *Звук*: что тебе понравилось в звуковом оформлении мультфильма? Что ты можешь сказать о каждом из звуковых планов? Всегда ли хорошо слышен (и хорошо понятен) голос? Какую роль в мультфильме играет музыка? Были ли в мультфильме интересные и необычные шумы? Анализ и самоанализ созданного детьми на занятиях мультфильма проходит по этим же вопросам.

4. Карта оценки мини-проектов учащимися

При анализе и оценке готовых творческих работ используются карты для обсуждения просмотренных мультфильмов с критериями самооценки/взаимооценки.

Таблица 18

№	Наименование критерия	Максимальное число баллов	Оценка
1	Оригинальность названия мультфильма	3	
2	Соответствие содержания названию	3	
3	Эмоциональный эффект от просмотра мультфильма	5	
4	Использование оригинальных спецэффектов	4	
5	Дизайн (цветовая гамма, стиль, шрифт, качество графических объектов)	2	
6	Законченность темы	3	
	ИТОГО:	20	
7	Нужно ли доработать ролик? Твои предложения автору		

Оценка мультфильма

16-20 - Проектной группе удалось создать замечательный мультфильм, который может претендовать на участие в конкурсах и фестивалях

10-15 - Мультфильм очень хороший, но проектной группе есть что исправить

5 - 9 - Мультфильм есть, но проектной группе не удалось договориться о концепции мультфильма или способах его создания

0 – 4 - А был ли мультфильм?

5. Игры на командообразование.

Упражнение «Дом»

Цель: осознание своей роли в группе, стиля поведения.

Время: 15 минут.

Ресурсы: карточки с изображением животных.

Ход упражнения: участники делятся на 2 команды.

Ведущий дает инструкцию: «Каждая команда должна стать полноценным домом! Каждый человек должен выбрать, кем он будет в этом доме – дверью, стеной, а может 30 быть обоями или предметом мебели, цветком или телевизором? Выбор за Вами! Но не забывайте, что Вы должны быть полноценным и функциональным домом! Постройте свой дом! Можно общаться между собой».

Психологический смысл упражнения: Участники задумываются над тем, какую функцию они выполняют в этом коллективе, осознают, что все они нужны в своем «доме», что способствует сплочению. Обсуждение: как проходило обсуждение в командах? Сразу ли Вы смогли определить свою роль в «доме»? Почему Вы выбрали именно эту роль? Я думаю, Вы все поняли, что каждая часть Вашего «дома» важна и нужна в нем, каждая несет свою определенную функцию, без которой дом не может быть полноценным!

Упражнение «Говорящие руки»

Цель: эмоционально-психологическое сближение участников.

Время: 5-7 минут.

Ход упражнения: Участники образуют два круга: внутренний и внешний, стоя лицом друг к другу. Ведущий дает команды, которые участники выполняют молча в образовавшейся паре. После этого по команде ведущего внешний круг двигается вправо на шаг. Варианты инструкций образующимся парам: поздороваться с помощью рук, побороться руками, помириться руками, выразить поддержку с помощью рук, пожалеть руками, выразить радость, пожелать удачи, попрощаться руками. Психологический смысл упражнения: происходит эмоционально-психологическое сближение участников за счет телесного контакта. Между ними улучшается взаимопонимание, развивается навык невербального общения. Обсуждение: что было легко, что сложно? Кому было сложно молча передавать информацию? Кому легко? Обращали ли внимание на информацию от партнера или больше думали, как передать информацию самим? Как Вы думаете, на что было направлено это упражнение?

Упражнение Круг-треугольник-квадрат-спираль

Упражнение помогает участникам задуматься о мерах по улучшению деятельности своей команды.

Время: 20-30 минут

Размер группы: 12-20 человек.

Описание:

1. Тренер рисует на доске или флипчарте круг, квадрат, треугольник и спираль. Каждого участника он просит выбрать фигуру, которая ему больше всего нравится.

2. После этого участники объединяются в мини-группы согласно той фигуре, которую они выбрали. Мини-группы получают следующие задания:

Люди, любимой фигурой которых является круг, как правило хорошо умеют взаимодействовать с окружающими и строить отношения. Поэтому группа людей, выбравших круг, придумывает, что можно сделать для того, чтобы эмоциональная атмосфера всегда была позитивной, а команда сплоченной.

Люди, выбравшие квадрат, как правило, любят и умеют поддерживать порядок и структуру, для них важным является выполнение правил. Поэтому группа «квадратов» придумывает нормы и правила, по которым должна существовать хорошая команда, что должно присутствовать для того, чтобы в команде всегда были порядок и структура.

Любители треугольников обычно хорошие знающие свои цели и умеющие их достигать. Поэтому мини-группа из участников, выбравших треугольник, придумывает меры, которые помогут команде быстрее и эффективнее достигать стоящих перед ней целей и задач.

Участники, выбравшие спираль, как правило, творческие натуры, иногда увлеченные оторванными от реальности идеями, но всегда готовые придумать новый проект и очень быстро реагирующие на что-то новое. Поэтому группа, состоящая из этих людей, придумывает, как команде стать максимально творческой и быстро реагировать на изменения во внешнем мире.

3. Мини-группам дается 10 минут на подготовку. После этого один участник от каждой группы выступает и рассказывает всем идеи своей группы. Вариант. Упражнение может использоваться после любого активного упражнения на командообразование, например такого, как «Остров» или «Переправа». В таком случае лучше попросить участников каждой мини-группы сформулировать факторы эффективности деятельности команды согласно своим геометрическим фигурам: Квадрат – что помогает поддерживать порядок и структуру. Треугольник – что помогает достигать результатов. Круг – что помогает команде поддерживать хорошие человеческие отношения. Спираль – что помогает быть творческим и создавать новые идеи.

Упражнение «Пазлы»

Цель: формирование команды, обучение умению распределения ролей в группе.

Время: 10-15 минут.

Ресурсы: карточки с изображениями животных, маленькие головоломки «пазлы».

Ход упражнения: участники делятся на команды. Каждая 32 команда получает головоломку. Задача – собрать ее как можно быстрее. Психологический смысл упражнения: участники в игровой форме учатся эффективному взаимодействию в

команде, учатся распределять роли, к улучшению качества работы, при этом важно, что объединены общей целью. Обсуждение: сложно ли было выполнять это упражнение в команде?

Упражнение «Уменьшающаяся газета»

Упражнение тренирует навыки совместной деятельности команды. Также можно использовать его в конце тренинга для эффективного и позитивного его завершения.

Необходимые материалы: по 1 газетному листу на каждую группу.

Время: 10 минут.

Описание. Участники делятся на мини-группы размером от 3 до 6 человек и каждой команде выдается газетный лист. Тренер озвучивает следующую инструкцию: «Вам нужно всей командой встать на газетный лист и скандировать «Мы – одна команда!» После того как это будет сделано, тренер складывает газету пополам и повторяет задание. После того как это будет сделано, тренер еще раз складывает газету пополам и снова повторяет задание. Задача группы – разместиться на наименьшем возможном кусочке бумаги на время, достаточное для того, чтобы крикнуть всем вместе «Мы – одна команда!»

6. Упражнения на артикуляцию

Артикуляционная гимнастика направлена на тренировку мышц речевого аппарата (языка, губ, щек, неба), грудной клетки. Чем лучше у актера развита артикуляция, тем четче он будет говорить. Артикуляционную зарядку начинают с разминки:

- **Щеки.** Щеки поочередно втягивают и надувают; с закрытым ртом перегоняют воздух от одной щеки к другой; щеки втягивают и одновременно смыкают или размыкают губы. 33

- **Нижняя челюсть.** Осуществляют движения челюстью вверх-вниз, вкруговую; упираются кулаками в челюсть снизу, при этом пытаются открыть рот.

- **Мягкое небо.** Зевают с открытым ртом; рот закрывают и дотрагиваются кончиком языка до мягкого неба, затем до основания зубов (верхних и нижних).

- **Губы.** Улыбаются с сомкнутыми зубами; вытягивают губы трубочкой; подтягивают поочередно нижнюю и верхнюю губу, обнажая зубы.

- **Язык.** Совершают круговые движения языком с закрытым и открытым ртом; вытягивают язык как можно дальше вперед. После разминки приступают к артикуляционным упражнениям: начинают с проговаривания гласных звуков [а], [у], [о], [ю] и т.д. После этого четко и энергично проговаривают все согласные звуки, затем переходят к произношению звуковых сочетаний (ка-ко-ку; ба-бо-бу и т.д.).

Развитие дикции

Правильно поставленная дикция предполагает четкое произнесение звуков, при этом должны соблюдаться правила и нормы языка, на котором говорит актер. Упражнения для развития дикции проводят после артикуляционной гимнастики, так как точность произношения зависит от степени тренировки мышц речевого аппарата. Примеры упражнений для развития дикции:

- Взять любой текст, при чтении в конце каждого слова выделять его окончание, чтобы оно звучало резко и четко.

- Многократно повторять трудные буквенные сочетания по типу ЛРА, ТЛА, РЛИ.

- Проговаривать скороговорки, начинать с медленного темпа, затем все больше ускоряться.

- Читать тексты с закрытым ртом, при этом стараться, чтобы слова получались различимыми и понятными для окружающих. Тренировка звука Одна из составляющих сценической речи – постановка голоса. Голос на сцене должен звучать выразительно и ярко, приковывать слух и внимание зрителей. Задача каждого актера – обнаруживать и развивать свои голосовые данные, доводить их до совершенства, а затем свободно пользоваться голосом на сцене. 34 Чтобы развить свободный голос с индивидуальным звучанием, нужно избавиться от напряжения мышц, которые принимают участие в дыхании и произнесении звуков. Также нужно овладеть тембром своего голоса, управлять ним в зависимости от эмоциональной окраски произносимых слов. Упражнения для тренировки звучания:

- Читают стихи: одну строчку тихо, следующую – громко.

- Проговаривают одну и ту же фразу с разной громкостью и эмоциональной окраской.

- Разыгрывают диалог от имени разных людей (или даже животных).

**Содержание воспитательной деятельности
в процессе реализации общеразвивающей программы дополнительного
образования «Мультстудия»**

Программа воспитательной работы составлена в соответствии с Программой воспитания МАУ ДО ЦРТДиЮ «Полярис»

Программа по воспитательной работе является обязательной частью образовательной программы «Мультстудия».

Мультстудия объединяет в себе несколько направлений деятельности художественную и техническую, исходя из этого программа воспитания объединяет с себе раскрытие как творческого потенциала ребенка, которая даёт ему опыт познания себя и преобразования окружающего мира, и умение технически реализовать свои идеи, используя различные конструктивные и программные технологии.

Во время занятий дети приобщаются к отечественной и мировой художественной культуре знакомятся с работами художников аниматоров и мультипликаторов, так ми как: Владислав Старевич, Гарри Бардин, Юрий Норштейн, Александр Петров, Давид Черкасский, Пабло Пикассо, Генри Селик, пропуская их работы через свой опыт творческой и технической деятельности.

Цель воспитания – способствовать развитию личности учащегося, с позитивным отношением к себе, способного вырабатывать и реализовывать собственный взгляд на мир, развитие его субъективной позиции, а также духовному и физическому самосовершенствованию, подготовка к успешной адаптации в обществе через систему воспитательной работы в объединении.

Задачи воспитания:

- формировать социально значимые ценности и социально адекватные приемы поведения;
- развивать систему отношений в коллективе через разнообразные формы активной социальной деятельности;
- выявление склонностей и дарований, развитие в соответствии с индивидуальными особенностями ребенка, помощь в развитии талантов и интересов.
- содействовать приобщению к культурным и духовным ценностям своей семьи, своей страны, своего народа, национальным традициям;
- содействовать в формировании сознательного отношения учащихся к своей жизни, здоровью, а также к жизни и здоровью окружающих людей;
- способствовать умению самостоятельно оценивать происходящее и использовать накапливаемый опыт в целях самосовершенствования и самореализации в процессе жизнедеятельности;

В работе объединения применяются следующие методы воспитания:

Методы педагогической поддержки и сопровождения – методы, обеспечивающие помощь детям в самостоятельном индивидуальном выборе – нравственном, гражданском, профессиональном, самоопределения, а также помощь в преодолении препятствий самореализации в различных видах

творческой деятельности. К ним относятся: *педагогическое наблюдение, беседа, опросы, анализ результатов деятельности воспитанников, создание контрольных ситуаций, тренинги.*

Методы коллективного творческого саморазвития – закрепление и формирование в опыте детей положительных способов и форм поведения для коллективного взаимодействия. Осуществляются посредством поручений, упражнений, создающих воспитывающую ситуацию, коллективного творческого дела, совместной продуктивной деятельности.

Методы самовоспитания – методы, направленные на сознательное изменение человеком своей личности в соответствии с требованиями общества и личного плана развития. К данной группе методов относится: *самонаблюдение, самоанализ.* К самовоспитанию педагог ведет ребенка путем собственных действий через внешнюю оценку, затем – через формируемую самооценку и потребность ей соответствовать и далее – через деятельность по самовоспитанию и самоусовершенствованию и самоопределению.

Методы стимулирования деятельности и поведения – способы побуждения воспитанников к улучшению своего поведения, развитие у них положительной мотивации поведения.

Методы формирования сознания – методы воспитания, направленные на формирование правильных понятий, оценок, суждений и мировоззрения.

Приоритетные направления воспитательного процесса в объединении:

1. «Я» (как человек, как личность себя познающая, реализующая, проявляющая);
2. Отечество (как причастность к истории, к перспективному в культуре, как малая Родина);
3. Земля как планета (в аспекте местной и глобальной экологии, единства человеческой культуры);
4. Физическое здоровье обучающихся (пропаганда здорового образа жизни).
5. Укрепление основ семейного воспитания;
6. Проведение полноценного досуга

Формы организации воспитательного процесса.

- Праздничные мероприятия, дела, создающие эмоциональное ценностное единство детского объединения;
- Совместная творческая деятельность, организованное преодоление проблем в общении;
- Индивидуальное общение (педагог-воспитанник, воспитанник-воспитанник, педагог-воспитанник-родитель);
- Использование потенциала родительской общественности и семьи как одного из субъектов воспитания детей.

Практическая реализация цели и задач воспитания осуществляется в рамках следующих модулей воспитательной работы учреждения. Каждое из них представлено в соответствующем модуле:

- «Мы дети твои, Россия»,

- «Я в безопасности»,
- «Мы вместе»,
- «Арт-пространство»,
- «Эко - МИР»,
- «Проектная деятельность».

Все модули являются сквозными и многие мероприятия включают в себя несколько направлений воспитания. Каждый модуль содержит механизмы достижения поставленных целей и задач.

План воспитательной работы

Таблица 19

№	Мероприятие	Занятия	Задачи	Сроки проведения
Модуль «Эко-МИР»				
1	Мероприятия: Участие в ежегодной экологической акции «Сохраним лес», совместно с Мончегорским лесничеством. Посадка деревьев совместно с родителями.	Темы занятий: «Экологические проблемы нашего региона» Кейс «Как беречь природу?» Кейс «Красная книга Мурманской области»	Воспитание бережного отношения к природе. Экологическое просвещение. Озеленение территории. Развитие у детей ответственного отношения к природе и понимания ее ценности, а также на формирование навыков, необходимых для поддержания экологического баланса. Развитие трудовых навыков.	Сентябрь-октябрь
Модуль «Мы дети твои, Россия»				
2	День города «Мончегорска» Викторина мой Мончегорск		Задачи: расширение знаний о своей малой родине, её истории, культуре, известных людях и значимых событиях. Формирование чувства патриотизма, гордости за свой город и его жителей, а также сохранению и приумножению культурных и исторических ценностей.	Сентябрь 2024
3	День Народного единства. Онлайн викторина https://onlinetestpad.com/1rm5yiafwshta		Укрепление национального самосознания и патриотизма. Сохранение исторической памяти, знания о событиях, которые объединили народ в трудные времена, подчеркивая значимость исторического наследия. Формирование чувства ответственности за будущее страны, уважение к её истории	4 ноября

			и культуре.	
4	<p>День полного снятия блокады Ленинграда</p> <p>Мероприятия Онлайн викторина</p> <p>https://app.onlinetestpad.com/tests/w7sl3ylxmrrtg</p>		Актуализация внимания учащихся на фактах Великой Отечественной войны, в частности, на полном освобождении Ленинграда от фашистской блокады.	27.01.2024
5	<p>День Победы</p> <p>Мероприятия Участие в митинге возложение цветов к мемориальной доске защитников неба Заполярья воинов 1-го корпуса противовоздушной обороны.</p>	<p>Темы занятий</p> <p>«Кукольная анимация (мультфильм на тему: День Победы)»</p> <p>«Цикл презентаций для бесед о пионерах-героях ВОВ: Зина Портнова, Марат Казей, Валентин Котик, Володя Дубинин»</p> <p>Кейс «День Победы»</p>	<p>- формирование у учащихся патриотического сознания, чувства верности своему Отечеству;</p> <p>- развитие у обучающихся уважения к памяти защитников Отечества и подвигам Героев Отечества, историческим символам и памятникам Отечества;</p>	Май
6	<p>День космонавтики</p> <p>Мероприятия Онлайн викторина</p> <p>https://onlinetestpad.com/xdiq6q2y2xh3s</p>	<p>Темы занятий</p> <p>"Пластилиновая анимация (мультфильм на тему «Покорение космоса»)»</p> <p>«Кейс «День космонавтики»»</p>	<p>Расширение знаний о вкладе русского народа в освоение космоса, космических явлениях, планетах и исследователях космоса.</p> <p>Воспитание уважительного отношения к историческому прошлому, чувства гордости за свою страну, исследователей космоса;</p>	12.04.2024
Модуль «Арт-пространство»				
7		<p>Темы занятий:</p> <p>«Как создать персонажа если ты не умеешь рисовать? (Знакомство с творчеством П. Пикассо и К. Малевича)»</p> <p>Цветовые решения в создании героя. Форма и характер персонажа. «Старик и море» реж. А. Петров</p> <p>«Перекладная анимация «Приключения капитана Врунгеля» реж. Давид Черкасский; «Ежик в</p>	<p>Задачи:</p> <p>- воспитание чувства прекрасного;</p> <p>- содействие обогащению духовного мира ребёнка;</p> <p>- знакомство с художественными идеалами, ценностями через занятия анимационной деятельностью;</p> <p>- приобретение опыта творческой деятельности в рамках работы над мультфильмом .</p>	

		тумане», реж. Юрий Норштейн» Кукольная анимация «Каролина в стране кошмаров» реж. Генри Селик		
Модуль «Мы вместе»				
8	Мероприятия: Участие ежегодном в фестивале рисунков «День матери в России»	Темы занятий: Перекладная анимация (мультфильм на тему дружбы) Кейс «Семья» Кейс 23 февраля Кейс 8 марта	Воспитание любви и уважения к матери, её труду, умения ценить её заботу о близких. Содействие укреплению престижа и роли семьи в обществе. Создание благоприятных условий для творческой реализации детей.	Ноябрь 2024
Модуль «Я в безопасности»				
9	Мероприятия Всемирный день здоровья. Проведение бесед о здоровом образе жизни Викторина https://onlinetestpad.com/3rdweyc4o5xwo		Повышение осведомленности о важности здоровья и здорового образа жизни. Пропаганда здорового питания, физической активности, отказа от вредных привычек.	07.04.2024 4
10	Беседы на тему наркотические вещества и последствия их потребления.	Темы занятий: Кейс «Декада СОС»	Повышение осведомленности о важности здоровья и здорового образа жизни.	декабрь
11	Повторный инструктаж по ТБ, правилам пожарной безопасности, поведению на дорогах, поведению при угрозе ЧС и теракта		Повышение уровня конструктивного поведения обучающихся	январь
12	Проведение бесед по информационной безопасности в сети. Тест. https://onlinetestpad.com/v44trkivinnbe	Темы занятий: Кейс «День без интернета»	Познакомить обучающихся с правилами ответственного и безопасного поведения в современной информационной среде, способах защиты от противоправных посягательств в сети Интернет;	февраль
13	Проведение бесед по правилам поведения на дорогах, жд транспорте в общественных местах в летнее время, по правилам поведения у водоемов зимой и летом.	Темы занятий: Кейс «Безопасность на дороге» создание мультфильма про ПДД	Познакомить с правилами безопасности на дороге и на жд транспорте, правила поведения на водоемах. Развивать умение правильно оценивать риски. Воспитывать уважение к окружающим людям.	май

Модуль «Проектная деятельность»				
1 4		Каждый мультфильм — это краткосрочный проект, исходя из этого практически все темы программы включают в себя проектную деятельность.	Развитие инициативности и самостоятельности: стимулирование детей к самостоятельному поиску решений и активному участию в процессе обучения.	

Оценочные формы достижения воспитательных результатов

Таблица 20

№	Фамилия, имя	Личностные результаты								
		Волевые качества личности			Морально-этические ориентации			Мотивация на здоровый образ жизни		
		В	Т	И	В	Т	И	В	Т	И
1										
2										
3										
4										

В – входящая, Т – текущая, И - итоговая диагностика

Для обучающихся младшего и среднего школьного возраста

Таблица 21

Показатели	Критерии по уровням		
	Высокий (3 балла)	Средний (2балла)	Низкий (1балл)
Личностные образовательные результаты			
<i>Волевые качества личности</i>	Демонстрирует волевые качества личности: целеустремленность, трудолюбие, упорство, усердие.	Не всегда демонстрирует волевые качества личности: целеустремленность, трудолюбие, упорство, усердие.	Имеет представление о волевых качествах личности.
<i>Морально-этические ориентации</i>	Способен соотносить поступок с моральной нормой; оценивать свои чужие поступки, оценивать ситуации с точки зрения правил поведения и этики	Способен соотносить поступок с моральной нормой; при оценке своих и чужих поступков испытывает затруднения.	Имеет представление о морали и оценке своих и чужих поступков.
<i>Мотивация на здоровый образ жизни</i>	Знает и применяет в практической деятельности основы здорового образа жизни, правила личной гигиены, правила безопасности и поведения в чрезвычайных ситуациях.	Знает правила личной гигиены, правила безопасности и поведения в чрезвычайных ситуациях. В сложных ситуациях испытывает затруднения.	Знает правила личной гигиены, правила безопасности и поведения в чрезвычайных ситуациях.