

Муниципальное автономное учреждение
дополнительного образования
«Дом детского творчества «Юность» имени академика В.П. Макеева»
(МАУ ДО «ДДТ «Юность» им. В.П. Макеева)»

Принята на заседании
Методического совета
«15» июня 2023 г.
Протокол № 9



Утверждена:
Директор МАУ ДО «ДДТ
«Юность» им. В.П. Макеева»
Темур Л.В. /Темур Л.В./
«15» июня 2023 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
Программа технической направленности
«Школа мультипликации»
углубленный уровень
Возраст обучающихся: 7-12 лет
Срок реализации программы: 1 год
144 часа

Автор-составитель:
Ермакова Анна Борисовна
педагог дополнительного образования
первой квалификационной категории

Г. Миасс, 2023 г



Техническая направленность Мультипликация

Дополнительная общеобразовательная программа «Школа мультипликации»

Программа разработана:

2022 г.

Редакция программы:

2023 г.



Цель программы

Обучение основам мультипликации посредством создания мультфильмов в программах Annima Shooter, Movavi покадровой съёмки, монтажа и озвучивания.



Для детей 7-12 лет углубленный
уровень

1 год обучения



Занятия - 2 раза в неделю по 2 часа

1 год - углубленный уровень 144 ч.

ТРЕБОВАНИЯ К ЗДОРОВЬЮ: нет



КРАТКАЯ АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ

Содержание программы знакомит обучающихся с различными видами мультипликации. Обучающиеся освоят приложения и программы для обработки кадров и видео, научатся создавать множество собственных мультфильмов в различных техниках.



ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

БУДЕТ УМЕТЬ:

- Использовать основное программное обеспечение для создания анимационного фильма.
- Изготавливать персонажей мультфильмов из пластилина, ткани, бумаги и других материалов.
- Воплощать задуманные идеи в творческих проектах.
- Осуществлять подбор персонажей, фона, сюжета для создания мультфильма.
- Выполнять покадровую съёмку для осуществления мультфильма.
- Выполнять монтаж мультфильма, работая с фото, видео и аудиоаппаратурой.

БУДЕТ ЗНАТЬ:

- Основные жанры мультипликации.
- Интерфейс программ для покадровой съёмки и монтажа мультфильма.
- Технологии изготовления персонажей и фонов для создания мультфильма
- Основы сценарного мастерства.
-

КОНКУРСНАЯ СРЕДА:

Муниципальный конкурс «Уральский АРТ»

Региональный конкурс «Праздник эколят молодых защитников природы»

Всероссийский конкурс «Аниматика»

Международный конкурс «Экология дело каждого»

СОДЕРЖАНИЕ

Раздел I. «КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ»	4
1.1. Пояснительная записка	4
Актуальность программы.....	4
Отличительная особенность программы	4
Педагогическая целесообразность	4
Цель и задачи программы	5
Адресат программы (целевая аудитория).....	5
Возрастные особенности	6
Адресат программы.....	6
Особенности организации образовательного процесса	6
1.1. Планируемые результаты	6
Учебный план	8
Содержание учебного плана.....	9
Раздел II. «КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ»	12
2.1. Календарный учебный план на 2023-24 учебный год	12
2.2. Методическое обеспечение программы	12
2.3. Формы аттестации и контроля.....	13
2.4. Зачетные требования	14
2.5. Условия реализации общеразвивающей программы	15
Материально-техническое обеспечени	15
2.6 Список литературы	16
Приложения	18
НОРМАТИВНО-ПРАВОВЫЕ ДОКУМЕНТЫ	18
Календарный учебный график на 2023-2024 учебный год.....	19
Адаптированный учебный план для детей с ОВЗ	31
Дистанционный модуль	33
Летний модуль	35
Содержание учебного плана.....	35
ПЛАН ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ	37
МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ	39

Раздел I. «КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ»

1.1.Пояснительная записка

В нашем мире цифровых технологий и сетевых ресурсов предъявляются новые требования к воспитанию и развитию подрастающего поколения с учетом требований времени, где основной целью обучения является развитие творческой, конкурентно способной личности. Программа дополнительного образования "Школа мультипликации" углубленного уровня реализует не только творческую, но и техническую направленность образования. Обучающиеся получают представление о самобытности и оригинальности применения компьютерных технологий в мультипликационном искусстве. Программа предназначена для вовлечения обучающихся в творческую работу с применением мультимедийных технологий и графики. Создавая вокруг ребенка пространство, способствующее его успешному развитию, у него появляется интерес к познавательной деятельности и формируется мотивация к обучению. Программа тесно связана с практикой и подразумевает создание персонального продукта и его публичную презентацию, что является одним из актуальных аспектов концепции дополнительного образования.

Актуальность программы

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

Отличительная особенность программы

Работая в мультстудии на специализированном оборудовании, обучающийся создает полностью готовый цифровой продукт, который он может продемонстрировать в социальных сетях и мессенджерах. 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. Участие в совместной деятельности прививает детям доброту, трудолюбие, сочувствие, чувство товарищества и дружбы, развивает коммуникабельность, чувство сопричастности к общему делу.

Педагогическая целесообразность

Мультипликация дает детям возможность проявить свои способности в литературе (написание сценария), рисовании и различных видах прикладного искусства (создание

персонажей), музыке (музыкальное сопровождение), речевом развитии (озвучивание героев мультфильма), технике (работа с различным оборудованием). Мультипликация объединяет все эти предметы, создавая единый педагогический воспитательный комплекс. В результате формируются разнообразные художественные и творческие качества. Формат проведения занятий направлен на создание условий для проявления учащимися творчества, инициативы, формирования навыков самоорганизации, самообслуживания, коммуникации, получении новых и закреплении имеющихся знаний в области информационно – коммуникационных технологий.

Цель и задачи программы

Цель программы:

Развитие основных навыков создания мультипликационных проектов в программах покадровой съёмки, монтажа и озвучивания (Annima Shooter, Movavi) для создания творческих проектов и собственного видео-контента.

Задачи:

Образовательные:

- развивать технические навыки работы с программами и оборудованием: установка освещения, съёмка кадров, озвучивание, монтаж и сведение видео- и звукорядов;
- развивать владение основами построения сюжета;
- научить сценарному мастерству;
- научить актёрской озвучке.

Развивающие:

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

Воспитательные:

- формировать мотивацию активного участия в творческой деятельности;
- воспитывать нравственность, творчество, стремление к самосовершенствованию, правде, добру, красоте;
- формировать у обучающихся ответственное и грамотное отношение к социальной деятельности в информационном обществе и Интернет-пространстве;
- воспитывать интерес к лучшим образцам мультипликации и желание к самостоятельному творчеству;
- воспитывать основы компьютерной грамотности и кибербезопасности

Данная программа способствует:

- повышению внутренней мотивации ребенка;
- повышению уверенности в своих силах, умению находить варианты решений при изготовлении мультфильмов;
- приобретению навыка самостоятельной работы и работы в команде.

Адресат программы (целевая аудитория)

Программа составлена для обучающихся от 7 до 12 лет с учетом их возрастных особенностей. Занятия проводятся по группам 12 человек. Учебные группы смешанные, разновозрастные.

Возрастные особенности

У младших школьников, в отличие от других возрастных периодов, личностная ориентация определяется направленностью на внешний предметный мир, преобладает наглядно-образное мышление и эмоционально-чувствительное восприятие действительности. Для них остается актуальной игровая деятельность. Детям постарше важен обязательно результат, ради которого они усидчиво и сосредоточенно старались. Педагог должен заинтересовать, замотивировать обучающихся, используя все новое, яркое, современное, необычное и интересное. Реализация данной программы осуществляется в течение года поэтапно, от простого к сложному. Каждое занятие носит творческий характер и направлено на конечный результат. Основными формами проведения занятий являются совместная деятельность педагога и ребенка, самостоятельная деятельность обучающегося, индивидуальная работа и работа в группах.

Адресат программы

Программа составлена для обучающихся от 7 до 12 лет с учетом их возрастных особенностей. Занятия проводятся в группах по 12 человек. Учебные группы смешанные, разновозрастные.

Особенности организации образовательного процесса

Форма обучения: очная.

Объем программы: 144 часа

Срок освоения программы: 1 год

Срок реализации программы: 1 год

Уровень освоения программы: углубленный

Язык освоения программы: русский

Режим занятий: 2 раза в неделю по 2 академических часа.

Программа реализуется по социальному сертификату ПФДО.

По окончании обучения, обучающиеся получают свидетельство об освоении программы.

1.1. Планируемые результаты

Личностные:

- Разовьют технические навыки работы с программами и оборудованием: установка освещения, съёмка кадров, озвучивание, монтаж и сведение видео- и звукорядов;
- разовьют владение основами построения сюжета;
- научатся сценарному мастерству;
- научатся актёрской озвучке.

Метапредметные:

- Разовьют интерес к анимационному творчеству;
- Разовьют художественно-эстетический вкус и творческие способности;
- разовьют навыки сценической речи

Обучающиеся будут уметь:

- разрабатывать анимационный проект: сценарий, раскадровка, производственный план;
- работать с различными художественными материалами;

- изображать персонажей и их место действия в фильме;
- выполнять покадровую съемку;
- работать в группе, согласовывая свои действия в разных видах деятельности.

Для определения результативности работы студии используются:

участие в городских, областных и международных фестивалях непрофессионального кино и видео творчества;

демонстрация работ, обучающихся в сети интернет;

демонстрация созданных анимационных фильмов с презентацией проделанной работы в конце учебного года.

Учебный план

№п/п	Название разделов и тем	Кол-во часов			Форма контроля
		всего	теория	практика	
1	Вводное занятие Инструктаж по ТБ	2	1	1	анкетирование
2	Программный софт для создания анимации:	2	1	1	
2.1	Знакомство с программой AnimaShoter				
2.2	Знакомство с программой Movavi				
2.3	Знакомство с программой Audacity	2	1	1	тестирование
3	Разработка анимационного проекта:	2	1	1	
3.1	Сценарий				
3.2	Раскадровка				
3.3	Производственный план	2	1	1	тестирование
4	Создание образов анимационных персонажей:	6	1	5	
4.1	Особенности движения в анимации				
4.2	Эмоции персонажа				
4.3	Цветовые решения в создании героя	6	1	5	Защита проектов
5	Звуковое оформление мультфильмов.	6	1	5	
5.1	Знакомство со звукозаписывающим оборудованием				
5.2	Сценическая речь				
5.3	Озвучивание мультфильма	6	2	4	Защита проектов
6	Интернет ресурсы для демонстрации мультфильмов	3	1	2	
6.1	Дизайн канала для демонстрации мультфильмов				
6.2	Создание интернет ресурсов для продвижения мультфильмов.				
7	Виды анимации:	9	2	7	
7.1	Stopmotion				
7.2	Пластилиновая анимация				
7.3	Перекладная анимация	8	2	6	Защита проектов
7.4	Сыпучая анимация	9	1	8	Защита проектов
7.5	Кукольная анимация	4	2	2	Защита проектов
8	Проектная деятельность	44	5	39	Защита проектов
9	Аттестация итоговая.	2	1	1	Защита проектов
	Итого	144	31	113	

Содержание учебного плана

Тема 1 Вводное занятие. Инструктаж по ТБ

Теория: Вводное занятие знакомство с обучающимися. Краткий курс истории анимации.

Техника безопасности. Правила по ТБ. Правила поведения в мультстудии, правила поведения во время съемок. Краткая история анимации. Виды анимации. *Практическая работа:* знакомство друг с другом наш первый мультфильм «Давай знакомиться!» (Предварительная аттестация детей).

Тема 2 «Программный софт для создания анимации»

2.1 Знакомство с программой AnimaShoter

Теория: знакомство с программами для съемки анимации,

Практическая работа: работа в программе Animashoter

2.2 Знакомство с программой Movavi

Теория: знакомство с программами для монтажа мультфильмов. *Практическая работа:* монтаж мультфильма в программе Movavi

2.3 Знакомство с программой Audacity

Теория: знакомство с программами для озвучивания мультфильмов и профессией звукооператор. Знакомство с понятиями звуковая дорожка. *Практическая работа:* создание звуковой дорожки для мультфильма

Тема 3 «Разработка будущего анимационного проекта»

3.1 Сценарий

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

Практическая работа: написание сценария мультфильма.

3.2 Раскадровка.

Теория: Знакомство с понятием раскадровка и особенностями ее использования. *Практическая работа:* создание раскадровки для мультфильма.

3.3 Производственный план.

Теория: знакомство с понятием производственный план в анимации. *Практическая работа:* создание производственного плана.

Тема 4 Создание образов анимационных персонажей

4.1 Особенности движения в анимации

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

12 принципов анимации:

Сжатие и растяжение (Squash and stretch);

Подготовка или упреждение.

Отказное движение (Anticipation);

Сценичность (Staging);

Прямо вперед и поза за позой (Straight ahead action and pose to pose);

Сквозное движение и захлест (Follow through and overlapping action);
Плавное начало и плавное окончание движения (Slow in and slow out);
Дуги (Arcs); Второстепенное действие.
Выразительная деталь (Secondary action);
Расчет времени – тайминг (Timing);
Преувеличение, утрирование (Exaggeration);
Привлекательность (Appeal).

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

4.2 Эмоции персонажа.

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

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

4.3 Цветовые решения в создании героя

Теория: цветовые решения при создании персонажа. *Практическая работа:* продумывание цветовых решений для персонажа и фона.

Тема 5. Звуковое оформление мультфильмов

5.1 Знакомство со звукозаписывающим оборудованием

Теория: Знакомство со звукозаписывающим оборудованием, и программой для записи голоса Audacity. Знакомство с понятиями звуковая дорожка.

Практическая работа: озвучивание мультфильма.

5.2 Сценическая речь

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

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

5.3 Озвучивание мультфильма

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

Практическая работа: создание звукового оформления фильма.

Тема 6. Интернет ресурсы для демонстрации мультфильмов

6.1 Дизайн канала для демонстрации мультфильмов

Теория: Беседа о существующих Интернет ресурсах как средство для демонстрации результатов своего творчества или как сделать так чтоб твои мультфильмы могли смотреть все. «Как вы яхту назовете, так она и поплывет!» – обсуждение и конкурс на лучшее название для мультстудии. *Практическая работа:* Создание и съемка заставки канала.

6.2 Создание интернет ресурсов для продвижения мультфильмов

Теория: Особенности создания интернет проектов, особенности написания публикаций

Продвижение мультфильмов в сети Интернет. Обсуждение и продумывание оформление будущего канала, регистрация.

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

Тема 7 Виды анимации:

7.1 Stopmotion

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

Продумывание сценария и сюжета будущего мультфильма.

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

7.2 Пластилиновая анимация

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

Практическая работа: задание «перелепка». Превращение одной объемной фигуры в другую. Создание пластилинового анимационного фильма: распределение ролей, сценарий, работа над декорациями, съемки, монтаж, озвучивание.

7.3 Перекладная анимация

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

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

7.4 Сыпучая анимация

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

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

7.5 Кукольная анимация

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

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

Тема 8 Проектная деятельность

Теория: особенности организация съемок анимационного фильма.

Практическая работа: непосредственное участие в съемочном процессе.

Тема 9 Аттестация промежуточная/итоговая.

теория: викторина, тестирование.

Практическая работа: защита самостоятельного анимационного проекта.

Раздел II. «КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ»

2.1. Календарный учебный план на 2023-24учебный год

Этап образовательного процесса	1 год обучения
<i>Начало учебного года</i>	1 сентября 2023г
<i>Окончание учебного года</i>	31 мая 2024г
<i>Продолжительность освоения программы</i>	36 недель (144 часа в год)
<i>Продолжительность освоения Летнего модуля</i>	4 недели (16 часов)
<i>Текущий контроль</i>	В течении всего года, по разделам программы
<i>Конкурсная среда муниципальный уровень</i>	Мульти фестиваль «Сказочный Uppgrade» Апрель-май
<i>Конкурсная среда региональный, федеральный уровень</i>	Фестиваль общекультурных компетенций (ОКК) «Время кинематографа» март https://www.naychim.online рди учи.ру яндекс учебник https://cartoonfest.mobi/ 1 июня – 31 августа
<i>Аттестация по итогам освоения программы</i>	В период с 15 апреля- 15 мая

2.2.Методическое обеспечение программы

Педагогические технологии

- личностно-ориентированная технология;
- здоровье сберегающая технология;
- проектная;
- технология развивающего обучения.

Методы и приемы обучения

В процессе освоения программы «Школа мультипликации» предполагается использование **активных форм и методов обучения**: индивидуальная, парная, групповая, коллективная, работа над проектами, их защита, презентация, экспертная деятельность.

Форма организации учебного занятия

- беседа с игровыми элементами;
- сюжетно-ролевая игра;
- игра-путешествие;
- беседа – диалог, коллективные формы творческой работы, сочетание коллективной и индивидуальной работы;
- совместная деятельность педагога и обучающихся;
- коллективное творческое дело;
- защита проекта.

Структура учебного занятия

- организационный момент и инструктаж по технике безопасности;

- объяснение темы и цели занятия;
- теоретическая часть;
- объяснение технологии;
- физкультминутка;
- выполнение практической работы;
- подведение итогов и анализ работ;
- рефлексия.

2.3. Формы аттестации и контроля

Виды контроля	Формы проведения	Сроки
<i>Входной контроль</i>	Собеседование	В начале учебного года
<i>Текущий</i>	Выполнение тестов, практических работ.	В течение года
<i>Промежуточная аттестация</i>	Открытое занятие, викторина.	В конце первого полугодия
<i>Итоговая аттестация</i>	Защита проектов, участие в муниципальном мультфестивале.	Апрель-май

– В начале учебного года – ***входной контроль*** (оценка исходного уровня знаний, умений и навыков, сформированной компетенций, обучающихся перед началом образовательного процесса), (Приложение №3).

Промежуточная аттестация обучающихся проводится как оценка результатов обучения за первое полугодие – в виде викторины. (Приложение №4)

-в течение учебного года – ***текущий контроль*** (определение уровня и качества освоения отдельной части дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы, раздела программы или изученной темы). (Приложение №5)

Итоговая аттестация обучающихся проводится в апреле-мае по окончании полного курса обучения по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе – в форме открытого муниципального фестиваля, защиты творческих проектов. (Приложение №6)

2.4. Зачетные требования

Зачетные требования текущего контроля и итоговой аттестации по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Школа мультипликации»

Текущий контроль осуществляется на протяжении всего учебного года посредством отслеживания результатов выполнения каждым обучающимся практических работ и творческих заданий в соответствии с учебным планом. Учитывается степень активности обучающихся в конкурсной и проектной деятельности. Данные по каждому разделу и обучающемуся заносятся в таблицу (Приложение 5).

Критерии	Низкий уровень (Н)	Средний уровень (С)	Высокий уровень (В)
1.Знание спец терминов и теории	Знает не все термины	Знает все термины	Знает все термины, стремится самостоятельно узнать больше
2.Качество и аккуратность работ	Низкое, не качественное исполнение заданий	Работа выполнена правильно технически, но встречаются ошибки, нет творческого подхода	Работает самостоятельно, выполняет все задания и выбирает дополнительную тему
3.Активность и усидчивость	Работает по предложению педагога	Работает самостоятельно	Умеет пользоваться и может придумать свои проекты, описание.
4.Умение пользоваться инструментами программы	Работает не самостоятельно, при участии педагога	Умеет пользоваться	Знает все инструменты, работает самостоятельно

Итоговая творческая работа представляет собой проект создания собственного мультипликационного фильма. Она может выполняться как индивидуально, в парах, так и в микро-группах. В специально отведенное время происходит защита итоговых проектов. Творческие работы демонстрируются всем обучающимся творческого объединения и оцениваются педагогом по разработанным критериям. Данные по каждому разделу и обучающемуся заносятся в таблицу (Приложение 6).

2.5. Условия реализации общеразвивающей программы

Материально-техническое обеспечение

Перечень оборудования:

- Учебный кабинет, столы, стулья, шкафы,
- Мульт-станок для перекладной анимации;
- Манеж – сцена для кукольной мультипликации;
- Световой стол для песочной анимации;
- Ноутбук;
- Фотоаппарат;
- Будка для звукозаписи;
- Микрофон.

Дидактические средства, используемые для организации учебно-воспитательного процесса:

- наглядные пособия;

Художественно-изобразительные средства и канцелярские принадлежности:

- карандаши простые, кисти, маркеры;
- пластилин, доска для лепки, стеки;
- ножницы, цветной картон, цветная бумага;
- нитки для шитья разных цветов;
- пряжа, ленты декоративные, кружево;
- пуговицы, бусины, ленты, кружево;
- краски акварельные;
- клей «ПВА», клей «Момент» универсальный.

Информационное обеспечение

Группа В контакте, мессенджеры Viber, WhatsApp.

Перечень методических и дидактических материалов:

- Методическое пособие «Как легко нарисовать любую историю»;
- Календарный учебный график (Приложение №2);
- Папка «Педагогический контроль»;
- Папка «Инструктажи по технике безопасности».

Кадровое обеспечение:

-Педагог дополнительного образования, реализующий дополнительную общеобразовательную общеразвивающую программу технической направленности «Школа мультипликации» базовый уровень.

2.6 Список литературы

Литература для педагога:

- 1) Анофриков, П.И. Принципы работы детской студии мультипликации: Учебное пособие для тех, кто хочет создать детскую студию мультипликации. / П.И. Анофриков. – Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2011. – 43с.
- 2) Арнольди, Э.М. Жизнь и сказки Уолта Диснея. / Э.И. Арнольди. - Л.: Искусство. Ленингр. отделение, 1968. - 211 с.
- 3) Асенин, С.В. Мир мультфильма: идеи и образы мультипликационного кино социалистических стран. / С.В. Асенин.- М. : Искусство, 1986. - 288 с.
- 4) Асенин, С.В. Уолт Дисней. Тайны рисованного киномира. / С.В. Асенин. - М.: Искусство, 1995. - 315 с.
- 5) Бабиченко, Д. Н. Искусство мультипликации. / Д.Н. Бабиченко. - М.: Искусство, 1964. - 114 с.
- 6) Бабиченко, Д.Н. Искусство мультипликации. / Д.Н. Бабиченко – М.: Искусство, 1964. – 120 с. – (Библиотека кинолюбителя).
- 7) Бартон, К. Как снимают мультфильмы. /К.Бартон; Пер. с англ. - М.: Искусство, 1971. - 85 с. - (Библиотека кинолюбителя).
- 8) Беляев, Я. И. Специальные виды мультипликационных съемок. / Я.И. Беляев - М.: Искусство, 1967. – 116 с.
- 9) Больгерт, Н. Мультстудия «Пластилин»: лепим из пластилина и снимаем мультфильмы своими руками /Н. Больгерт, С.Г. Больгерт. - М.: Робинс, 2012. – 66с. 34
- 10) в мире искусства. Словарь основных терминов по искусствоведению, эстетике, педагогике и психологии искусства / Сост. Т.К. Каракаш, А.А. Мелик-Пашаев, науч. ред. А.А. Мелик-Пашаев. – М.: Искусство, 2001. – 384 с.
- 11) Велинский, Д.В. Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки: Методическое пособие. / Д.В. Велинский. – Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2011. - 41 с.
- 12) Гинзбург, С.С. Рисованный и кукольный фильм: Очерки развития советской мультипликационной кинематографии. / С.С. Гинзбург. - М.: Искусство, 1957. - 286 с. 13) Горичева, В.С. Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. / В.С. Горичева, М.И. Нагибина. – Ярославль: Академия развития, 1998. – 192с.
- 14) Запаренко, В.С. Как рисовать мультики. / В.С. Запаренко – СПб. Фордевинд, 2011. – 128 с. – (Чем заняться в дождь?)
- 15) Иванов-Вано, И.П. Кадр за кадром. / И.П. Иванов-Вано - М.: Искусство, 1980. - 239 с.
- 16) Иткин, В.В. Как сделать мультфильм интересным [Электронный ресурс] / В.В. Иткин – Режим доступа: <http://www.drawmanga>;
- 17) Иткин, В.В. Карманная книга мультжурюриста: Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. / В.В. Иткин. – Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2006. – 21с. 18) Кино: Энциклопедический словарь. /Гл.ред. С.И. Юткевич. - М.: Советская энциклопедия, 1987. – 838 с.
- 19) Красный, Ю.Е. Мультфильм руками детей: Книга для учителя / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. - М.: Просвещение, 1990. – 175 с.
- 20) Крыжановский Б.Н. Искусство мультипликации. / Б.Н. Крыжановский. – М.: Искусство, 1984. - 118 с.
- 21) Курчевский, В.В. Быль-сказка о карандашах и красках. / В.В.Курчевский. – М.: Педагогика, 1980. – 144с
- 22) Курчевский, В.В. Детское мультипликационное кино: Вопросы эстетического и нравственного воспитания. / В.В. Курчевский. – М.: ВГИК, 1988. - 54 с.
- 23) Курчевский, В.В. Изобразительное решение мультипликационного фильма: О природе гротеска и метафоры: Учеб. пособие. / В.В. Курчевский. - М.: ВГИК, 1986. - 69 с. 24) Лотман, Ю.М. О языке мультипликационных фильмов // Ю.М. Лотман; В кн. Лотман Ю.М. Об искусстве. - СПб. 1998. - С. 671-674.

- 25) Мелик-Пашаев, А.А. Ступеньки к творчеству [Электронный ресурс] /А.А. Мелик Пашаев, З.Н. Новлянская; 2-ое изд. электронное. – М.: Бином. Лаборатория знаний, 2012. – 159 с. – Режим доступа: files.lbz.ru/pdf/cC1091-3-ch.pdf.
- 26) Мудрость вымысла: Мастера мультипликации о себе и своем искусстве / Сб. ст.; Сост. и авт. вступ. ст. С. Асенин. – М.: Искусство, 1983. – 207 с.
- 27) Норштейн, Ю. Б. Снег на траве. / Ю.Б. Норштейн; в 2-х т. – М.: Красная площадь, 2012. – 624с.
- 28) Орлов, А. М. Аниматограф и его Анима: Психогенные аспекты экранных технологий. / А.М. Орлов. – М.: ИМПЭТО, 2005. – 384 с.
- 29) Райт, Д. Э. Анимация от А до Я. От сценария до зрителя / Джин Энн Райт; Пер. с англ. – М.: ГИТР, 2006. – 351 с.
- 30) Родари, Дж. Грамматика фантазии: Введение в искусство придумывания историй / Джанни Родари. Пер. с итал. Ю.А.Добровольской. – М.: Прогресс, 1978. – 240 с. 31) Романовский, И. И. Масс медиа. Словарь терминов и понятий. / И.И.Романовский. – М.: Изд. Союза журналистов России, 2004. – 480 с.
- 32) Сазонов, А. П. Изобразительная композиция и режиссерская раскладка рисованного фильма. /А.П. Сазонов; Научн. исслед. каб. из. -декорационного оформления фильма. – М.: Всесоюзный гос. институт кинематографии, 2000 – 86 с.
- 33) Сазонов, А. П. Персонаж рисованного фильма. /А.П. Сазонов; Научн. исслед. каб. из. - декорационного оформления фильма. – М.: Всесоюзный гос. Институт кинематографии, 2004. – 29 с. 35
- 34) Сивоконь, Е.Я. Если вы любите мультипликацию: Из творческого опыта режиссера. / Е.Я. Сивоконь. – Киев: Мистецтво, 2005. – 148 с.
- 35) Тихонова, Е. Р. Рекомендации по работе с детьми в студии мультипликации. / Е.Р. Тихонова. – Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2011. – 59 с.
- 36) Халатов, Н.В. Мы снимаем мультфильмы. / Н.В. Халатов- М.: Молодая гвардия, 1989. – 144 с. – (Мир твоих увлечений).

Список литературы для обучающихся и родителей:

- 1) Асенин, С. В. Волшебники экрана: Эстетические проблемы современной мультипликации. / С.В.Асенин – М.: Искусство, 2004. – 287 с.
- 2) Баженова, Л.М. Наш друг экран: Пособие для учащихся. / Л.М. Баженова; Вып. 1 (для учащихся 1-2 классов). – М.: Пассим, 1995. – 80 с.
- 3) Баженова, Л.М. Наш друг экран: Пособие для учащихся. / Л.М.Баженова; Вып. 2 (для учащихся 3-4 классов) – М.: Пассим, 1995. – 80 с.
- 4) В мире искусства: словарь основных терминов по искусствоведению, эстетике, педагогике и психологии искусства / Сост. Т. К. Каракаш, А. А. Мелик-Пашаев, науч. ред. А. А. Мелик-Пашаев. – М.: Искусство, 2001. – 384 с.
- 5) Иванов-Вано, И.П. Рисованный фильм. [Электронный ресурс] / И.П.Иванов-Вано, Рисованный фильм; М.: Госкиноиздат, 1950. – Режим доступа: <http://risfilm.narod>.
- 6) Каранович, А. Г. Мои друзья - куклы. / А.Г. Каранович – М.: Искусство, 2001. – 175 с.

Электронные образовательные ресурсы:

1. Ожившие куклы: история stop-motion анимации [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://dtf.ru/cinema/20573-ozhivshie-kukly-istoriya-stop-motion-animacii>
2. Как делают кукольные мультфильмы (1 часть) От идеи до зрителя [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://youtu.be/RP-dO8-xwxA>
3. Как делают кукольные мультфильмы (1 часть) От идеи до зрителя [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://youtu.be/f4697eBnjiw>
4. Правила работы с фотоаппаратом и штативом [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.profotovideo.ru>
5. Как самому создать мультфильм [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://youtu.be/xqK-w9MGhz8>
6. Как делают мультфильмы – технология <http://ulin.ru/whatshow.htm>

НОРМАТИВНО-ПРАВОВЫЕ ДОКУМЕНТЫ

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Школа мультипликации» имеет техническую направленность, и составлена на основании:

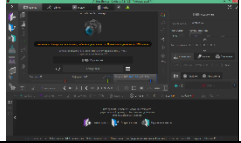
- Федеральным Законом «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ (далее ФЗ №273)
- Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ №28 от 28.09.2020 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Постановлением Федеральной службы по надзору в сфере защиты прав потребителей и благополучия человека от 28 января 2021 года № 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»
- Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года (Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022г. №678-р);
- Стратегией развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (Распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015г. №996-р)
- Письмом Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы);
- Письмом Министерства образования и науки РФ от 29 марта 2016 г. № ВК 641/09 «О направлении методических рекомендаций» (Методические рекомендации по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей);
- Письмом Министерства Просвещения №ГД-39/04 от 19.03.2020 года «Методические рекомендации по реализации образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования, образовательных программ среднего профессионального образования и дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий»;
- Письмом Министерства Просвещения Российской Федерации от 20 февраля 2019г. № ТС-551/07 «О сопровождении образования обучающихся с ОВЗ и инвалидностью" (вместе с "Разъяснениями о сопровождении образования обучающихся с ограниченными возможностями и инвалидностью")
- Законом Челябинской области «Об образовании в Челябинской области» от 29.08.2013 года № 515-ЗО (с изменениями от 02.11.2021 года);
- Уставом Муниципального автономного учреждения дополнительного образования «Дом детского творчества «Юность» имени академика В.П. Макеева»;
- Локальными актами МАУ ДО «ДДТ «Юность» им. В.П. Макеева».

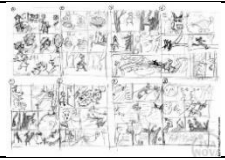
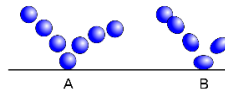
Календарный учебный график на 2023-2024 учебный год

Группа №4

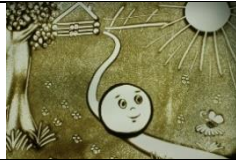
Место проведения: МАУ ДО «ДДТ «Юность» им. В.П. Макеева» пр. Макеева, 39

тестирование, практическое задание, самостоятельная работа, опрос, выставка, защита проектов, просмотр, показ, фестиваль, сдача контрольных нормативов, турнир, конкурс, открытое занятие, педагогическое наблюдение, концерт, соревнование, зачёт, спарринг, квест, квиз, олимпиада, тренинг, презентация творческих работ, демонстрация моделей, контрольное занятие, интеллектуальный марафон, турнир, показательные выступления, спектакль, семинар, конференция, викторина, игра, дискуссия и другие формы, предусмотренные ДООП.

№ п\п	Сроки	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Примерный результат	Форма контроля
1	Сентябрь	вводное		Вводное занятие. Инструктаж по ТБ		Собеседование
2	Сентябрь	учебно-практическое	2	Программный софт для создания анимации: AnimaShoter		обсуждение
3	Сентябрь	учебно-практическое	2	Программный софт для создания анимации: Movavi		опрос

4	Сентябрь	учебно-практическое	2	Программный софт для создания анимации: Audacity		обсуждение
5	Сентябрь	практическое	2	Разработка анимационного проекта: Написание сценария		Практическое задание
6	Сентябрь	учебно-практическое	2	Разработка анимационного проекта: раскадровка		обсуждение
7	Сентябрь	практическое	2	Разработка анимационного проекта: Производственный план		обсуждение
8	Сентябрь	учебно-практическое	2	Создание образов анимационных персонажей: Особенности движения в анимации		обсуждение
9	Сентябрь	учебно-практическое	2	12 принципов в анимации		обсуждение
10	Октябрь	учебно-практическое	2	Создание образов анимационных персонажей: эмоции персонажа		обсуждение
11	Октябрь	учебно-практическое	2	Продумывание и прорисовка эмоции персонажа		обсуждение
12	Октябрь	практическое	2	Создание образов анимационных персонажей: цветовые решения в создании героя		тестирование
13	Октябрь	практическое	2	Цветовые решения в создании фона		обсуждение

14	Октябрь	практическое	2	Звуковое оформление мультфильма: знакомство со звукозаписывающим оборудованием		обсуждение
15	Октябрь	практическое	2	Звуковая дорожка Audacity		обсуждение
16	Октябрь	практическое	2	Сценическая речь: Понятия об интонации, паузе, дикции, скорость произношения. Основы интервью.		обсуждение
17	Октябрь	практическое	2	Сценическая речь: Упражнения на дикцию, интонацию и скорость. Чтение текста с телесуфлёра.		обсуждение
18	Октябрь	учебно-практическое	2	Озвучивание мультфильма		обсуждение
19	Ноябрь	практическое	2	Монтаж звуковой дорожки		обсуждение
20	Ноябрь	практическое	2	Дизайн канала для демонстрации мультфильмов		обсуждение
21	Ноябрь	практическое	2	Создание интернет ресурсов для продвижения мультфильмов		обсуждение
22	Ноябрь	практическое	2	Виды анимации: Stopmotion Просмотр мультфильмов известных режиссёров, работающих в данной технике		обсуждение
23	Ноябрь	практическое	2	Stopmotion Изготовление героев из любого материала		обсуждение
24	Ноябрь	практическое	2	Stopmotion Покадровая съёмка героев. Достижение плавного движения		Защита проекта
25	Ноябрь	практическое	2	Пластилиновая анимация. Изучение темы		опрос

26	Декабрь	учебно-практическое	2	Пластилиновая анимация. Написание сценария.		обсуждение
27	Декабрь	учебно-практическое	2	Пластилиновая анимация. Раскадровка.		обсуждение
28	Декабрь	учебно-практическое	2	Пластилиновая анимация. Производственный план.		обсуждение
29	Декабрь	учебно-практическое	2	Пластилиновая анимация. Изготовление персонажей. Изготовление фонов.		обсуждение
30	Декабрь	учебно-практическое	2	Пластилиновая анимация. Покадровая съёмка. Озвучка. Монтаж.		Защита проекта
31	Декабрь	учебно-практическое	2	Перекладная анимация. Написание сценария. Раскадровка.		обсуждение
32	Декабрь	учебное	2	Перекладная анимация. Создание героев из пластилина.		обсуждение
33	Декабрь	учебно-практическое	2	Перекладная анимация. Создание фонов.		обсуждение
34	Декабрь	учебно-практическое	2	Перекладная анимация. Покадровая съёмка.		обсуждение
35	Январь	учебно-практическое	2	Перекладная анимация. Монтаж кадров.		обсуждение
36	Январь	учебно-практическое	2	Перекладная анимация. Озвучка мультфильма.		Защита проекта
37	Январь	практическое	2	Сыпучая анимация. Изучение материала. Проба работы с сыпучими материалами.		обсуждение
38	Январь	практическое	2	Сыпучая анимация. Написание сценария. Раскадровка.		обсуждение
39	Январь	практическое	2	Сыпучая анимация. Покадровая съёмка. Монтаж.		Защита проекта

40	Январь	практическое	2	Кукольная анимация. Написание сценария.		
41	Февраль	практическое	2	Кукольная анимация. Раскадровка, производственный план.		обсуждение
42	Февраль	практическое	2	Кукольная анимация. Изготовление персонажей: 1 стадия «Эскиз»		обсуждение
43	Февраль	практическое	2	Кукольная анимация. Изготовление персонажей: 2 стадия «объёмное валяние из шерсти»		обсуждение
44	Февраль	практическое	2	Кукольная анимация. Изготовление фонов «Шерстяная живопись»		обсуждение
45	Февраль	практическое	2	Кукольная анимация. Покадровая съёмка мультфильма.		обсуждение
46	Февраль	практическое	2	Кукольная анимация. Монтаж кадров.		обсуждение
47	Февраль	практическое	2	Кукольная анимация. Озвучка и монтаж аудиодорожек.		Защита проекта
48	Февраль	учебно-практическое	2	Проект: «Лоскуток». Изучение темы		обсуждение
49	Февраль	учебно-практическое	2	Создание анимационного клипа проект «Лоскуток»: Написание сценария		обсуждение
50	Март	учебно-практическое	2	Создание анимационного клипа проект «Лоскуток»: раскадровка.		обсуждение
51	Март	учебно-практическое	2	Создание анимационного клипа проект «Лоскуток»: производственный план.		обсуждение

52	Март	учебно-практическое	2	Создание анимационного клипа проект «Лоскуток»: создание героев из лоскутков ткани и ниток.		обсуждение
53	Март	практическое	2	Создание анимационного клипа проект «Лоскуток»: создание фонов.		обсуждение
54	Март	практическое	2	Создание анимационного клипа проект «Лоскуток»: покадровая съёмка.		обсуждение
55	Март	контрольное	2	Создание анимационного клипа проект «Лоскуток»: монтаж кадров		обсуждение
56	Март	учебно-практическое	2	Создание анимационного клипа проект «Лоскуток»: озвучка		обсуждение
57	Март	практическое	2	Создание анимационного клипа проект «Лоскуток»: монтаж звуковых дорожек.		Защита проекта
58	Март	практическое	2	Проект: «Экотайм». Изучение темы.		обсуждение
59	Апрель	учебно-практическое	2	Создание анимационного клипа проект «Экотайм»: Написание сценария.		обсуждение
60	Апрель	практическое	2	Создание анимационного клипа проект «Экотайм»: Раскадровка.		обсуждение
61	Апрель	практическое	2	Создание анимационного клипа проект «Экотайм»: производственный план.		обсуждение
62	Апрель	практическое	2	Создание анимационного клипа проект «Экотайм»: создание героев из природного материала.		обсуждение
63	Апрель	практическое	2	Создание анимационного клипа проект «Экотайм»: создание фонов.		обсуждение
64	Апрель	практическое	2	Создание анимационного клипа проект «Экотайм»: покадровая съёмка.		обсуждение
65	Апрель	практическое	2	Создание анимационного клипа проект «Экотайм»: монтаж кадров.		обсуждение
66	Апрель	практическое	2	Создание анимационного клипа проект «Экотайм»: озвучка.		обсуждение

67	Май	учебно-практическое	2	Создание анимационного клипа проект «Экотайм»: монтаж звуковых дорожек.		Защита проекта
68	Май	практическое	2	Проект «Фуд-мульт». Изучение темы. Написание сценария. Раскадровка.		обсуждение
69	Май	практическое	2	Проект «Фуд-мульт». Создание персонажей и фонов из продуктов питания.		обсуждение
70	Май	практическое	2	Проект «Фуд-мульт». Покадровая съёмка мультфильма.		обсуждение
71	Май	практическое	2	Проект «Фуд-мульт». Монтаж кадров озвучка мультфильма.		Защита проекта
72	Май	контрольное	2	Итоговая аттестация. Мультфестиваль.		Защита проекта
Летний модуль						
73	Июнь	практическое	2	Техника безопасности. Цели и задачи летнего модуля, правила поведения на занятиях и в учреждении в летний период.		обсуждение
74	Июнь	учебно-практическое	2	Рисуем комикс. Что такое комиксы и как их создают. Сравнение и анализ комиксов. Обобщение результатов.		обсуждение
75	Июнь	контрольное	2	Составление алгоритма создания комикса. Создание собственного комикса.		Презентация проектов
76	Июнь	учебно-практическое	2	Лего анимация. Лего конструирование. Анимация объектов на станке для 2 d перекладной анимации		рефлексия
77	Июнь	учебно-практическое	2	Анимация объектов Lego конструктора на станке для 3 d объёмной кукольной мультипликации		рефлексия

78	Июнь	учебно-практическое	2	Парад мульт-профессий Профессии в мире мультипликации. Выбор профессии для презентации		обсуждение
79	Июнь	контрольное	2	Презентация профессий.		Презентация
80	Июнь	учебно-практическое	2	Работа в программе Windows Movie maker. Знакомство с программой Windows Movie maker. обработка видео и звуковых дорожек в программе Windows Movie maker.		обсуждение
91	Июнь	учебно-практическое	2	обработка видео и звуковых дорожек в программе Windows Movie maker.		обсуждение
92	Июнь	Итоговое	2	Просмотр готовых мультфильмов и комиксов. Защита проектов. Рефлексия.		Защита проектов

Входной контроль:

Дата проведения:

ФИО _____

Содержание аттестации		Критерии оценки 1-5
1	Знание видов мультипликации	
2	Знание профессий, связанных с мультипликацией	
3	Знание этапов создания мультфильма	
4	Умение самостоятельно снять мультфильм	
5	Умение работать в команде	

Викторина «Юный мультипликатор»

Назовите вид кинематографа, название которому дало одно из математических действий? (Мультипликация – обозначает умножение)

Одушевление персонажа или предмета называется – анимация.

Кто придумал первые рисованные мультфильмы – Эмиль Рейно в 1880г

Самая известная анимационная студия в мире? Студия Уолта Диснея

Самая известная Российская киностудия? Союзмультфильм.

Какой персонаж является символом студии Уолта Диснея? Микки Маус

Техника анимации, которую можно создать из простых фотографий, используя окружающие предметы и людей называется? Stopmotions

С чего начинается съемка мультфильма? – сценарий.

Краткий рассказ сюжета в картинках, своего рода комикс называется –раскадровка.

Как называется техника анимации для работы в которой используют марионеток. – перекладка

Текущий контроль

№		ФИО ребенка	1.Знание спец терминов и теории	2.Качество и аккуратность работ	3.Активность и усидчивость	4.Умение пользоваться инструментами программы	Итоговый показатель
Раздел 1							В,С,Н

Итоговая аттестация. Оценка творческих работ

Итоговая творческая работа представляет собой индивидуальный или коллективный проект по созданию собственного мультипликационного фильма.

Тему, сюжет, персонажей, технику выполнения и т.д. обучающиеся выбирают и прорабатывают самостоятельно в соответствии с изученными по программе материалами.

Форма оценки.

Работа оценивается педагогом по 10-бальной шкале в соответствии с критериями.

Критерии оценки.

Педагогом оценивается степень самостоятельности и качество операций по созданию мультфильма на различных этапах:

- сценарный процесс: идея и оформление сюжета, разработка раскадровки, изготовление персонажей;
- съемочный процесс: работа с камерой, работа с программой для съемки, покадровая съемка;
- монтажный процесс: работа с оборудованием для звукозаписи, работа с программой для видеомонтажа;
- творчество: оригинальность идеи, творческий подход, креативность, выбор сюжета и нестандартных материалов.

Итог.

Все обучающиеся, успешно выполнившие итоговую творческую работу, получают сертификаты об окончании обучения по программе.

№	ФИО обучающегося	Сценарный процесс (1-10)	Съёмочный процесс (1-10)	Монтажный процесс (1-10)	Творчество (1-10)	Итог (В,С,Н)

Итоговая оценка:

4–12 балла-низкий уровень освоения программы;

13–28 баллов-средний уровень освоения программы;

29–40 баллов-высокий уровень освоения программы.

При условии, если обучающийся, является призёром или победителем конкурсов и фестивалей регионального или федерального уровней – итоговая аттестация проставляется автоматически, и является высоким уровнем освоения программы.

Адаптированный учебный план для детей с ОВЗ

Данная программа реализуется для детей с сохранным интеллектом и отсутствием противопоказаний по работе с персональным компьютером, цифровым оборудованием в соответствии с заключением психолого-медико-педагогической комиссии.

№п/п	Название разделов и тем	Кол-во часов			Форма контроля
		теория	практика	всего	
1	Вводное занятие	1	1	2	
2	Мультфильм как вид искусства	1	3	4	анкетирование
3	Технологии создания мультфильма	10	60	70	
4	Основные техники в мультипликации	6	30	36	
5	Мульт - проекты	6	24	30	
6	Итоговое занятие	1	1	2	рефлексия
	Итого	25	123	144	

Содержание учебно-тематического плана для обучающихся с ОВЗ

Раздел №1. Вводное занятие.

Теория: Техника безопасности. Правила поведения на занятиях и в учреждении. Цели и задачи учебного модуля.

Практика: знакомство с кабинетом.

Материалы: мульт – станок для перекладной мультипликации, манеж для кукольной мультипликации.

Зрительный ряд: презентация по теме.

Раздел №2 Мультфильм как вид искусства

Теория: Понятие мультфильма. История мультипликации.

Секреты детской мультипликации. История появления мультфильмов, первые мультфильмы.

Практика: Просмотр первых мультфильмов (реж. Старевич). Создание простейшего эффекта движения на бумаге.

Изготовим мульт - станок из подручных материалов.

Материалы: бумага формата А 6, карандаш.

Картонные коробки, канцелярские резинки, линейка.

Зрительный ряд: Презентация по теме.

Раздел № 3: Технологии создания мультфильма

Теория: Понятие сюжета в литературном произведении. Понятие конфликта. Виды конфликта. Каким должен быть персонаж мультфильма. Основные характеристики персонажа. Внешность персонажа, одежда. Понятие «эскиз»;

Значение ролей в мультипликации, Просмотр видео ролика «как создаются кукольные мультфильмы 1,2»;

Распределяем роли мастеров мультипликации;

Раскадровка. Понятие комикса. Принцип мышления картинками. Связь комиксов и мультфильмов;

Оборудование. Оборудование, необходимое для создания мультфильма: фотоаппарат, штатив, ноутбук, мульт – станок для перекладной анимации;
Декорации. Техники исполнения декораций. Материалы и инструменты;
Свет. Основные правила постановки освещения при съемке мультфильма с помощью мульт – станка или манежа; Анимационные приёмы. Основные анимационные приёмы в мультипликации: ходьба, сплющивание, паузы, огонь и вода, снег и дождь, летающие объекты;

Практика: Отработка навыков написания короткой истории. Составление характеристики любимого мультипликационного героя;

Разработка эскиза персонажа. Распределение ролей;

Рисуем комикс по составленному сценарию-сюжету;

Проба работы с материалами и оборудованием. Съемка фотографий и составление из них слайд-шоу на компьютере;

Изготовление декораций для мультфильмов различной тематики, различными материалами;

Постановка освещения;

Отработка навыков создания элементарных движений персонажа: походка, движение рук, моргание, движение губ;

Материалы: альбом для эскизов, цветные карандаши, фломастеры, цветная бумага, цветной картон, ножницы, пластилин, шерсть и т.д.

Фотоаппарат, штатив, мульт - станок для перекладной анимации, ноутбук.

Настольная лампа, мульт – станок, манеж для кукольной анимации.

Зрительный ряд: презентация по теме.

журналы с комиксами.

Раздел №4 Основные техники в мультипликации

Графическая: рисованная анимация;

перекладная анимация;

Объемная: кукольная;

Объемная: барельефная;

Теория: Презентация по теме

Практика: съёмка тренировочного мультфильма в перечисленных техниках.

Материалы: бумага, карандаши, фломастеры, мульт – станок для перекладной мультипликации, пластилин, доска для лепки, стеки.

манеж для кукольной мультипликации, куклы и игрушки.

Зрительный ряд: образцы готовых работ.

Раздел № 5: Мульт - проекты

Проект мультфильма «Рождество в стихах» в технике песочной анимации

Практика: Этапы работы над проектом.

Материалы: Стеки, ножницы, бумага, карандаши, фломастеры, картон, клей, световой стол для песочной анимации, штатив, фотоаппарат, ноутбук.

Зрительный ряд: готовые мультфильмы, выполненные в данной технике.

Проект мультфильма «Кем мы станем» в технике перекладки.

Материалы: Ножницы, бумага, карандаши, фломастеры, картон, клей, мульт – станок для перекладной анимации, фотоаппарат, ноутбук.

Зрительный ряд: готовые мультфильмы, выполненные в данной технике.

Проект мультфильма «Сказки народов мира» в технике пластилиновой анимации на плоскости.

Материалы: Пластилин, доски для лепки, стеки, ножницы, бумага, карандаши, фломастеры, картон, клей, мульт – станок для перекладной анимации, фотоаппарат, ноутбук.

Дистанционный модуль

Цель: создание условий для непрерывности образовательного процесса в карантинные периоды, развития у обучающихся интереса к мультипликационной деятельности и раскрыть их творческий потенциал посредством реализации собственных замыслов и идей в создании творческих проектов.

Задачи:

- пробудить любознательность и интерес к мультипликации;
- сформировать навык владения техническими средствами обучения и программами;
- сформировать навык самостоятельного поиска информации в предоставленном перечне информационных онлайн-платформах, контентх, блогах и видео уроках, созданных педагогом дополнительного образования;
- научить работать дистанционно в команде и индивидуально;
- развивать умение анализировать и корректировать свою деятельность;
- развивать навык использования социальных сетей в образовательных целях.

Режим занятия:

Занятия проводятся 2 раза в неделю.

Продолжительность занятия 30 минут с перерывами 10 минут;

60 минут - работа в онлайн режиме;

30 минут – в офлайн режиме (индивидуальная работа и консультирование).

Форма организации занятий:

1. Онлайн-платформа Webinar, Zoom, Rutube, Skype, Яндекс - проведение теоретической части занятия, консультации (индивидуальные и групповые), организация работы в группах.
2. Яндекс -формы – контроль и диагностика освоения образовательной программы (онлайн-тест).
3. Яндекс -диск организация групповой / проектной работы с помощью облачных папок.
4. В офлайн режиме - посредством В Контакте, Viber обучающимся передается видео, видео инструкция, презентационный материал с инструкцией выполнения заданий

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов

- фотоматериалы;
- отзывы детей и родителей, материалы диагностики (планы опросов);
- выставка работ в чатах Viber, WatsUp, ВКонтакте / в альбоме группы социальной сети ВКонтакте
- тестирование, викторина на онлайн-платформах.

Формы контроля

1. Тестирование на онлайн-платформах

2. Выполнение практического задания (Работа в чатах Viber, WhatsApp, ВКонтакте)
3. Итоговый тестирование
4. Работа в чатах Viber, WhatsApp, ВКонтакте

Интернет-ресурсы

1. Ожившие куклы: история stop-motion анимации <https://dtf.ru/cinema/20573-ozhivshie-kukly-istoriya-stop-motion-animacii>
2. Как делают кукольные мультфильмы (1 часть) От идеи до зрителя <https://youtu.be/RP-dO8-xwxA>
3. Как делают кукольные мультфильмы (1 часть) От идеи до зрителя <https://youtu.be/f4697eBnjiw>
4. Правила работы с фотоаппаратом и штативом <http://www.profotovideo.ru>
5. Как самому создать мультфильм <https://youtu.be/xqK-w9MGhz8>
6. Как делают мультфильмы – технология <http://ulin.ru/whatshow.htm>
7. Инструкция по использованию платформы Zoom для детей и родителей https://yandex.ru/video/search?text=5.%20Инструкция%20по%20использованию%20платформы%20Zoom&path=wizard&wiz_type=vital

Дистанционный учебный план

п/п	Тема	Количество часов	Форма занятия (квест, прослушивание, квиз, соревнование, практическое и т.д.)	Платформа проведения (zoom/ вконтакте/др)	Форма контроля	Ссылки на используемые онлайн-материалы (видео, аудио, инструкции, сборники работ)
1						
2						
Всего						

Летний модуль

Цель программы: знакомство с основами мультипликации посредством создания мультфильмов в программах Annima Shooter, Movavi покадровой съёмки, монтажа и озвучивания.

Задачи:

Образовательные:

- познакомить обучающихся с жанрами мультипликации и технологическим процессом создания мультипликационного фильма;
- познакомить с основными сведениями по истории, теории и практике мультипликации, а также с основными техниками и способами создания мультфильмов;

Развивающие:

- развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое мышление и пространственное воображение;
- развивать умения планирования и оценки, самооценки выполненной работы по предложенным критериям;
- развивать мелкую моторику рук, глазомер.

Воспитательные:

- формировать у обучающихся ответственное и грамотное отношение к социальной деятельности в информационном обществе и Интернет-пространстве;
- воспитывать интерес к лучшим образцам мультипликации и желание к самостоятельному творчеству.

Учебный план

№	Раздел	Общее кол-во учебных часов	Теория	Практика	Формы контроля
1	Вводное занятие	2	1	1	Диагностика
2	Рисуем комикс	4	1	3	
3	Lego анимация	4	1	3	
4	Парад мульт-профессий	4	1	3	
5	Работа в программе Stop motion studio	4	1	3	
6	Итоговое занятие	2	1	1	Рефлексия
	Всего часов	20	6	14	

Содержание учебного плана

Раздел №1. Вводное занятие

Теория: Техника безопасности. Цели и задачи летнего модуля, правила поведения на занятиях и в учреждении в летний период.

Практика: зарисовка эскизов.

Раздел №2. Рисуем комикс.

Теория: Что такое комиксы и как их создают.

Практика: Сравнение и анализ комиксов. Обобщение результатов. Составление алгоритма создания комикса.

Раздел №3. Lego анимация.

Теория: Лего конструирование.

Практика: Анимация объектов Lego конструктора.

Раздел № 4. Парад мульт-профессий

Теория: Профессии в мире мультипликации.

Практика: Презентация профессий.

Раздел №5. Работа в программе Windows Movie maker.

Теория: Знакомство с программой Windows Movie maker.

Практика: обработка видео и звуковых дорожек в программе Windows Movie maker.

Раздел №6. Итоговое занятие.

Теория: Просмотр готовых мультфильмов и комиксов.

Практика: Защита проектов. Рефлексия.

Планируемые результаты

В результате освоения летнего модуля, обучающиеся будут

Знать:

- Что такое комиксы и как их создают;
- Как анимировать объекты Lego конструктора;
- профессии в мире мультипликации;
- Интерфейс программы Windows Movie maker;

Уметь:

- Создавать структурированный текст;
- Составлять связный творческий рассказ по сюжету;
- Соблюдать структуру текста комикса;
- Раскрывать тему;
- Выполнять монтаж в программе Windows Movie maker;
- Придумывать образ;
- Конструировать героя с помощью Lego конструктора;
- Менять положение героя относительно фона.

ПЛАН ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ

План воспитательной работы составлен в соответствии с:

Особенностями дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Школа мультипликации»

- ❖ Целевыми установками Учреждения
- ❖ Социокультурными условиями региона
- ❖ Особенности коллектива обучающихся и взаимодействия с родителями

Цель:

- ❖ Организация совместной жизнедеятельности взрослых и детей
- ❖ Организация ценностно-смыслового развития обучающихся
- ❖ Формирование мотивации обучающихся на общечеловеческие ценности с учетом потребностей современного общества

Направленность воспитательной работы		Целевое назначение
I	Объединение обучающихся	-сплочение и создание дружественной атмосферы объединения
II	Работа с родителями	-выстраивание взаимодействия с родителями; -укрепление детско-родительских отношений, семейных ценностей
III	Воспитательная среда	-воспитание основ гражданской идентичности; -приобщение к российским традиционным культурным и духовным ценностям
IV	Профессиональное самоопределение обучающихся	-формирование профессионального самоопределения, интереса к труду, интереса к занятию дополнительным образованием; -формирование потребности в познавательной деятельности; - формирование навыка адаптации к условиям современной жизни
V	Профилактическая работа	-формирование нравственных ценностей, навыка противостоять негативному воздействию социума; - воспитание потребности в выполнении правил норм поведения в обществе, правил здорового и безопасного образа жизни

План воспитательной работы

Направленность воспитательной работы		Название и форма мероприятия	Срок реализации
I	Объединение обучающихся	Квиз «Секреты детской мультипликации» Праздник «Посвящение в мультипликаторы» Всемирный день театра. Посещение спектакля Ежегодный фестиваль мультфильмов	Сентябрь Октябрь Март Апрель
II	Работа с родителями	Родительское собрание «Организация образовательного процесса» Поход выходного дня «Озеро Тургояк» Социальный проект «День матери»	Сентябрь Октябрь Ноябрь
III	Воспитательная среда	4 ноября - «День народного единства». История праздника. Праздник «Масленица» Международный день родного языка День российской анимации	Ноябрь Март Февраль Апрель

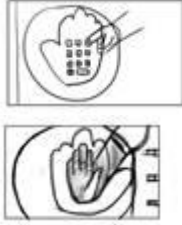
IV	Профессиональное самоопределение обучающихся	Викторина «Атлас новых профессий»	Февраль Декабрь
V	Профилактическая работа	Тематическая беседа: «Как справляться с моббингом в социальных сетях» Веселые старты «В здоровом теле, здоровый дух» Техника безопасности (Т/Б на воде, ПДД, осторожно гололед, пожарная безопасность и т.д.)	Ноябрь Декабрь В течении года

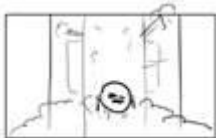
МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Образец раскадровки:

Раскадровка очень важная часть процесса, которой не стоит пренебрегать. Лучше потратить некоторое время на раскадровку, чем потом часы и дни на исправления истории. Для кого-то это увлекательный процесс, кто-то может пропустить данный шаг, но я рекомендую над ним поработать очень усиленно так как потом будет сэкономлено большое количество времени.

Геймер и Бот. Раскадровка

	1. Пустой коридор. (Несколько секунд) После слышатся шаги бегущего человека.		15. Щелкает по клавишам
	2. Бегущий человек, крупный план, ноги.		16. Задумывается о том что делает, глаза немного напуганные и удивленные
	3. В коридоре появляется силуэт		17. Данные на экране
	4. Глаза бегущего персонажа		18. Появляется кнопка «ЗАПУСК»
	5. И опять бежит, пробегает мимо камеры.		19. Обдумывает. Игра глазами.
	6. Тоннель заканчивается дверью с кодом, к которой он подбегает.		20. Нажимает на клавишу Enter
	7. Набирает код и прикладывает руку		21. Мигающая сирена
	8. Дверь открывается		22. В капсуле неподалеку происходят разные дымовые и шумовые эффекты.

	9. Он вбегает в комнату		23. Металлическая рука пошевелилась
	10. Комната светлая и белая в центре стоит стол с клавиатурами.		24. Показываются закрытые глаза, затем, они резко открываются и приобретают красноватый вид. Музыка на фоне нагнетающая.
	11. Садится за стол и устанавливает прозрачную пластину в отверстие стола.		25. Дверь капсулы открывается и выходит бот.
	12. Появляются прозрачные мониторы. Карта уходит в низ.		26. Пристально оглядывается недовольным взглядом, после чего у него что-то замыкает, и он из мрачного выражения переходит в радостное с большой улыбкой.
	13. На экране появляются всякие данные		
	14. Парень начинает судорожно клацать по клавишам		27. Бежит большими шагами и замирает как в матрице, камера немного облетает и появляются титры