

Областное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Областной центр развития творчества детей и юношества»

Принята на заседании
педагогического совета
от « 7 » мая 2024 г.
Протокол № 5



Утверждена
Директор ОБУДО «ОЦРТД и Ю»
О.В. Воробьева
Приказ от «14» мая 2024 г.
№ 192
М.П.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

художественной направленности
«МультКалейдоскоп»
(базовый уровень)

Возраст обучающихся: 8-13 лет

Срок реализации: 2 года (360 часов)

Составитель:
Пуговкина Виктория Юрьевна,
педагог дополнительного
образования

1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1 Пояснительная записка

Нормативно-правовая база.

Дополнительная общеразвивающая программа художественной направленности «МультКалейдоскоп» разработана в соответствии с:

1. Нормативно-правовые акты федерального уровня

- Федеральный Закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ (ред. от 31.07.2020) «Об образовании в Российской Федерации» (с изм. и доп., вступ. в силу с 01.04.2024);

- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации до 2025 года, утвержденная распоряжением Правительства РФ от 29.05.2015 г. № 996-р.;

- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 г. № 678-р;

- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;

- Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 г. № 4652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;

- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 г. № 09-3242 «О направлении методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) разработанные Минобрнауки России совместно с ГАОУ ВО «Московский государственный педагогический университет», ФГАУ «Федеральный институт развития образования», АНО ДПО «Открытое образование»;

- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. № 28 «Об утверждении СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарно-

эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

- Закон Курской области от 09.12.2013 г. № 121-ЗКО (ред. от 14.12.2020 г. № 113-ЗКО) «Об образовании в Курской области»;

- Приказ Министерства образования и науки Курской области «О внедрении единых подходов и требований к проектированию, реализации и оценке эффективности дополнительных общеобразовательных программ»

- Устав ОБУДО «ОЦРТДиЮ», утвержден приказом Министерства образования и науки Курской области № 1-92 от 20.01.2023 г.

- Положение «О дополнительных общеразвивающих программах ОБУДО «ОЦРТДиЮ».

Данные документы определяют:

- обеспечение и защиту прав граждан на образование;
- создание необходимых условий для личностного развития обучающихся и позитивной социализации;
- удовлетворение индивидуальных потребностей обучающихся в интеллектуальном, художественно-эстетическом, нравственном развитии;
- формирование и развитие творческих способностей обучающихся, выявление и поддержку талантливых обучающихся;
- обеспечение духовно-нравственного, гражданского, патриотического, трудового воспитания обучающихся;
- создание условий для развития ребенка независимо от уровня исходной подготовленности;
- условия индивидуализации образования: учет способностей, интересов, темпов продвижения ребенка;
- формирование культуры здорового и безопасного образа жизни, укрепление физического и психического здоровья обучающихся.

Направленность программы: художественная.

Актуальность программы

Креативность является одним из основных навыков современности, поэтому программа художественной направленности «МультКалейдоскоп» актуальна, т.к. направлена на развитие художественно-образного мышления, без которого творчество невозможно.

Мультфильм представляет собой совокупность представлений и идей, взглядов, мнений и убеждений, а также навыков и приемов развития, воспитания и обучения подрастающего поколения. Данная образовательная программа является педагогически целесообразной вследствие того, что сегодня огромное значение имеет культурная, эстетическая и воспитательная роль мультипликации. Сказка для ребенка - энциклопедия жизни, она учит ребенка тому, что доброе начало восторжествует, а зло будет наказано. А возможность самому воплотить сказку наяву, буквально сделать ее своими руками – это и очень важный жизненный опыт, и повышение самооценки, и гармонизация всей личности ребенка.

Программа данной направленности, сочетает в себе изучение и создание разных видов мультипликации (предметной, компьютерной). Это помогает достичь комплексного развития детей.

Данная программа предусматривает проведение занятий с использованием дистанционных образовательных технологий и электронного обучения. При этом предусматривается: изучение теоретического материала учебного плана с использованием интернет-ресурсов, просмотр рекомендованных педагогом видеоматериалов (мастер-классы, видео-занятия, мультфильмы) и т.д., а также проведение практических занятий в онлайн формате в режиме реального времени на онлайн платформе «Сферум».

Отличительная особенность

Программа «МультКалейдоскоп» призвана научить детей не только репродуктивным путём осваивать трудоёмкие приёмы и различные техники мультипликации, но и побудить творческую деятельность, направленную на постановку и решение проблемных ситуаций при выполнении работы.

Мультипликация — это универсальный и интернациональный язык общения детей и взрослых всего мира. Авторская детская мультипликация – это наиболее

универсальный и целостный вид творчества, так естественно подходящий детскому возрасту.

Главная педагогическая ценность мультипликации заключается в универсальности ее языка, позволяющего организовать всеобъемлющую систему комплексного обучения детей всех возрастных групп и разных категорий. Занятия в студии мультипликации дадут возможность любому ребенку побывать в роли идейного вдохновителя, сценариста, актера, художника, аниматора, режиссера и даже монтажера.

Обучение по данной программе способствует развитию творческих способностей, поскольку содержание программы знакомит обучающихся с разными техниками мультипликации и предоставляет возможность каждому ребенку обрести практический опыт по созданию своего собственного мультфильма.

Данная программа структурирована таким образом, что позволяет каждому обучающемуся пройти все этапы создания мультфильма как в съемочных студиях, изучая и используя различные техники анимации.

Содержание и материал программы организован по принципу дифференциации и соответствует базовому уровню сложности.

Уровень программы: базовый

Адресат программы Программа предназначена для работы с детьми 8-13 лет, освоивших программу «МультКалейдоскоп» стартового уровня или имеющих достаточный уровень художественных и технических навыков для начала освоения программы с базового уровня.

При реализации программы необходимо учитывать психологические особенности данного возраста.

Дети в возрасте 8-13 лет:

Наполняемость групп — 15 человек.

Объем и срок освоения программы:

Программа рассчитана на 2 года обучения.

1 год базового уровня – 144 учебных часа, 2 год обучения – 216 учебных часов. Всего за два года – 360 учебных часов.

Режим занятий: В 1-й год обучения занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа. Во 2-й – 2 раза в неделю по три учебных часа. Продолжительность одного учебного часа – 45 минут. Перерыв между часами – 10 минут.

Форма обучения: очная.

Язык обучения: русский.

Формы проведения занятий: групповая

Особенности организации образовательного процесса:

Традиционная форма реализации программы, реализуется в рамках учреждения.

Для наиболее успешного выполнения поставленных задач в программе «МультиКалейдоскоп»:

- теоретический материал подается в форме бесед, дискуссий, театрализаций, мультимедийных занятий, с просмотром иллюстративного материала, видео-инструкций, мультипликационных фильмов, фотоматериалов и визуальных экскурсий.

Практический материал включает:

- поиск замысла будущего фильма, который должен соответствовать возрасту ребенка;

- написание сценария (рассказа, сказки, стихотворения), отражающего в развитие познаний детей в области литературы;

- разработка и изготовление персонажей и декораций, знакомство с технологией и способами работы с различными материалами;

- освоение высокотехнологичного оборудования;

- практическая работа, связанная с техническим изготовлением фильма (просмотр фото-, видеоматериала, монтаж);

- звуковое оформление фильма;

- совместный просмотр сюжета или фильма, его обсуждение и анализ, определение дальнейших перспектив работы.

В ходе освоения программы ребята знакомятся с бумажной, пластилиновой, сыпучей, объемной и рисованной анимацией, изготавливают декорации, героев, разрабатывают сценарий и снимают мультфильм по мотивам сказок. Проводится как работа над сверхкороткими бессюжетными мультфильмами, в которых происходит только одно какое-то интересное движение, так и создание коротких мультфильмов с сюжетом, определенным детьми (с использованием стихов, басен, коротких рассказов и т.п.). Обучающиеся знакомятся с оборудованием и учатся его правильно устанавливать и использовать. Обучающиеся применяют технические средства и уже знакомые технологии создания мультфильмов, в основном, на основе сценариев собственного сочинения. Им предоставляется большая самостоятельность в изготовлении декораций и реквизита, съемке кадров мультфильма, в компьютерной обработке собранных материалов, в выстраивании медийного итогового продукта – анимационного фильма.

1.2. Цель программы

Цель – овладение основами создания простых анимационных фильмов посредством активной деятельности.

1.3. Задачи программы

Задачи программы 1 - ого года обучения:

1.Образовательные:

- изучить основные виды мультипликации;
- освоить пластилиновую и бумажную анимации, создание в этих техниках мультфильмов;
- обучить технике безопасности при работе с оборудованием

2. Развивающие:

- развивать у обучающихся навык публичного выступления;
- развить интерес к мультипликации и желание к творчеству;

- поддержать самостоятельность в учебно-познавательной деятельности;
- развивать творческое воображение и мышление, зрительную память, художественный вкус, эстетическое и эмоциональное видение;
- формирование коммуникативных навыков в общении в группе со сверстниками, взрослыми в процессе создания творческого продукта;

3. Воспитательные:

- воспитывать трудолюбие, развивать трудовые умения и навыки
- воспитать интерес к анимации и другим экранным искусствам как средству познания и духовному обогащению;
- воспитать нравственные качества гуманистической личностной позиции, позитивного и оптимистического отношения к жизни.

Задачи программы 2 - ого года обучения:

1. Образовательные:

- познакомить детей с историей отечественной и мировой мультипликации;
- изучить основные виды мультипликации;
- изучить основы анимации (замысел, владение различными техниками анимации, правила съемки и монтажа, звуковое оформление мультфильма);
- формировать художественные предпочтения, этические, эстетических оценки искусства, природы, окружающего мира;
- развить у обучающихся навык публичного выступления.

2. Развивающие:

- развить систематическое и целенаправленное восприятие, логического мышления, воображения, мелкой и крупной моторики и речи детей;
- развивать эмоционально-волевую сферу;
- развивать способность к генерации идей;
- развивать навыки проектной деятельности;
- развить коммуникативную культуру, внимание, уважение к людям;

3. Воспитательные:

- воспитывать трудолюбие, развивать трудовые умения и навыки, расширить политехнический кругозор и умение планировать работу по реализации замысла, предвидение результата и его достижение;
- воспитать интерес к анимации и другим экранным искусствам как средству познания и духовному обогащению;
- воспитать нравственные качества, гуманистической личностной позиции, позитивного и оптимистического отношения к жизни.

1.4. Планируемые результаты

Планируемые результаты 1 года обучения

После освоения 1 года дополнительной общеразвивающей программы «МультКалейдоскоп» (базовый уровень) обучающиеся будут **знать:**

- виды анимационных техник;
- базовые понятия, связанные со съемкой и созданием анимации
- способы движения мультипликационных героев на экране;
- материалы, используемые для плоской и объемной анимации
- правила поведения и безопасности труда в компьютерном кабинете.

Будут **уметь:**

- выполнять декорации и разрабатывать образ персонажа из различных материалов: пластилин, бумага, краски, природный материал и др.
- создавать простую двухмерную и трехмерную анимацию;
- разрабатывать сюжет по заданной теме;
- обосновывать свою идею и сюжет;
- проводить анализ своей работы.

Планируемые результаты 2 года обучения

После освоения 2 года дополнительной общеразвивающей программы «МультКалейдоскоп» (базовый уровень) обучающиеся будут **знать:**

- понятия, связанные со съемкой и созданием анимации
- основные законы развития сюжета;
- назначение специализированного оборудования для съемки методов покадровой анимации и основных инструментов программы монтажа и графических редакторов
- основы работы в программном обеспечении для съемки анимации
- этапы создания рисованной покадровой анимации;
- правила поведения и безопасности при работе с оборудованием

Будут уметь:

- создавать простую пластилиновую, бумажную и рисованную анимации;
- разрабатывать сюжет по собственной теме
- обосновывать свою идею и сюжет;
- создавать звуковое и музыкальное сопровождение мультфильма;
- проводить анализ своей работы.
- разрабатывать законченный сюжет по заданной теме.

1.5. Содержание программы

Процесс создания мультфильмов имеет определенные этапы, которые отражены в учебном плане. Однако, как содержание (сюжет) самого продукта – фильма может отличаться, так инструменты его создания, так и технологии.

Таким образом, педагог дополнительного образования, реализующий программу в праве самостоятельно определить оптимальный вид, способ, материал и технологию создания мультипликационного фильма в соответствии с возрастными, интеллектуальными, творческими способностями обучающихся, с социальным запросом, технической оснащенностью, необходимостью и т.д.

Задания программы могут быть изменены в зависимости от возраста обучающихся, их знаний, умений, навыков. Обучающиеся младшего возраста получают простые задания с меньшим количеством деталей.

При хорошей скорости прохождения программы и выполнения заданий темы для анимации можно разнообразить. (Приложение 3)

Содержание учебного плана 1-го года обучения

Раздел 1. Вводное занятие.

Введение в образовательную программу. (2 часа)

Общие сведения о мультипликации и анимации.

Теория (1 час): Знакомство с профессией мультипликатора. Знакомство с разными техниками создания мультфильмов, материалами. Методы объемной и плоской анимации. Как создаются мультфильмы? Ознакомление с профессиями в мультипликации. Правила по ТБ. Правила поведения детей в образовательном учреждении. Правила поведения в учебном кабинете, правила поведения во время съемок.

Практика (1 час): Просмотр обучающего видеоматериала. «Оживление» плоских и объемных объектов

Оборудование:

- ноутбуки с программным обеспечением необходимым для работы

Мультстудии.

-МФУ (принтер, сканер, копир)

-Мультимедийное оборудование ActivBoard TOUCH;

- доступ в интернет;

-Мультлаборатория «Креатив»

Мультстанок с камерой

Мульт-лаборатория «TRANSFORMER-FULL HD»

.

Раздел 2. Изучение основных видов анимации. (10 часов)

1. Бумажная перекладная анимация

Теория (1 час): Понятие Бумажная перекладная анимация, или волшебные превращения. Рассказ и демонстрация техники «Бумажная перекладная анимация». Просмотр видеороликов в данной технике.

Практическая работа (3 часа): Работа с персонажами из бумаги и фоном для мультфильма.

2. Пластилиновая объемная анимация

Теория (1 час): Виды пластилиновой анимации. Объемная и плоская пластилиновая анимация.

Практическая работа (3 часа): Создание персонажей из пластилина, использование готовых декораций. Съемка простого мультфильма.

3. Рисованная покадровая анимация, сыпучая анимация

Теория (1 час): Виды рисованной и сыпучей анимации. Просмотр видеоролика о создании рисованной анимации.

Практическая работа (1 час): Съемка элементарного мультфильма в технике сыпучей анимации.

Оборудование:

- ноутбуки с программным обеспечением необходимым для работы Мультстудии.

-МФУ (принтер, сканер, копир)

-Мультимедийное оборудование ActivBoard TOUCH;

- доступ в интернет;

-Мультлаборатория «Креатив»

Мультстанок с камерой

Мульт-лаборатория «TRANSFORMER-FULL HD»

Раздел 3. Освоение программного обеспечения (6 часов)

1. Работа в программе AnimaShooter

Теория (1 час): знакомство с программой для съемки анимации.

Практическая работа (1 час): работа в программе AnimaShooter. Повторение за педагогом алгоритмов.

2. Работа в программе Audacity

Теория (1 час): знакомство с программой для озвучивания мультфильмов и профессией звукооператор. Изучение понятия звуковая дорожка.

Практическая работа (1 час): простейшее создание звуковой дорожки для мультфильма. Работа с различными инструментами и материалами.

3. Работа в программе OpenShot Video Editor

Теория (1 час): знакомство с программой для монтажа анимации.

Практическая работа (1 час): простой монтаж анимации в программе OpenShot Video Editor. Повторение за педагогом алгоритмов.

Оборудование:

- ноутбуки с программным обеспечением необходимым для работы Мультстудии.

- МФУ (принтер, сканер, копир)

- Мультимедийное оборудование ActivBoard TOUCH;

- доступ в интернет;

- Мультлаборатория «Креатив»

Мультстанок с камерой

Мульт-лаборатория «TRANSFORMER-FULL HD»

Раздел 4. Выразительные средства анимации (6 часов)

1. Цвет, линия, пятно

Теория (1 час): Краткая теория цвета. Показ презентации «Цвет и силуэт в анимации». Просмотр примеров линейной, силуэтной и цветной анимации.

Практическая работа (1 час): Анализ примеров анимации.

2. Плановость

Теория (1 час): Понятие плановости: что это такое, зачем и как используется.

Крупный план, средний план, дальний план.

Практическая работа (1 час): Задание на анализ мультфильма: какие планы используются в его сценах и почему. Зарисовка сцен схематично на бумаге.

3. Музыка, движение

Теория (1 час): Понятие настроения в музыке. Изучений различных характеров движения: активный, пассивный, агрессивный, спокойный и т.д..

Практическая работа (1 час): Подбор различной музыки к анимации в формате эксперимента (создать варианты озвучки мультфильма музыкой разного характера, на основе чего выбрать самый удачный). Проверка одной и той же музыки на разных по характеру анимациях.

Оборудование:

- ноутбуки с программным обеспечением необходимым для работы Мультстудии.

- МФУ (принтер, сканер, копир)

- Мультимедийное оборудование ActivBoard TOUCH;

- доступ в интернет;

- Мультлаборатория «Креатив»

Мультстанок с камерой

Мульт-лаборатория «TRANSFORMER-FULL HD»

Раздел 5. Разработка мультфильма ко Дню матери (18 часов)

1. Создание сценария.

Теория (1 час): Знакомство с разработкой сценария мультфильмов.

Проработка простого сценария мультфильма, обсуждение.

Классификация различных анимационных техник. Основные элементы съемки и порядок организации процесса. Сюжет и персонажи мультфильма. Ознакомительная работа с камерой и фотоаппаратом, источники света, постановка сцены и выбор композиции.

Практическая работа (1 час): Написание сценария мультфильма ко Дню матери.

Обучающиеся младшего возраста получают простые задания, с меньшим количеством деталей и простыми для выполнения заданиями.

2. Разработка персонажей.

Теория (1 час): Создание героев для мультфильмов. Поисковые зарисовки. Эскизы. Изготовление персонажей в материале. Принципы создания объемного героя. Способы придания движений героям. Оживление героев. Что такое движение. Основные принципы движения в анимации. Понятие эмоции, виды эмоций, особенности применения эмоций в анимации, просмотр видео и иллюстраций. Обсуждение технического процесса создания мультфильма. Создаём и оживляем удивительное животное (птицу, человека). Голова + туловище + конечности + хвост (соединяем). Настроение. Жесты. Образы человечков.

Практическая работа (3 часа):

Изготовление персонажей в материале. Создания объемного героя. Способы придания движений героям. Оживление героев. Основные принципы движения в анимации. Создаём и оживляем удивительное животное (птицу, человека). Голова + туловище + конечности + хвост (соединяем). Настроение (создание сменных глаз, ртов, бровей). Создание человечков разных образов.

3. Разработка декораций.

Теория (1 час): Выбор способа создания пространства в мультфильме. Место действия. Перспектива. Объем. Пространство. Изготовление декораций. Работа над фоном. Особенности написания сценария, знакомство с понятиями: сцена, план, диалог, экспозиция, завязка действия, развитие действия, кульминация, развязка, концовка, раскадровка, производственный план. Знакомство с понятием производственный план в анимации.

Практическая работа (3 часа): продумывание и прорисовка эмоции персонажа, анимирование эмоций персонажа, работа в парах. Изготовление декораций. Работа с фоном.

4. Съёмка мультфильма.

Теория (1 час): Работа с персонажами (Работа с каркасом и позами, мимикой, жестами). Съемка. Выбор демонстрационного объекта, захват кадров, съемка. Обработка видео с помощью программного обеспечения. Создание кадров для мультфильма. Редактирование кадров в программе.

Практическая работа (5 часов): Работа с персонажами (Работа с каркасом и позами, мимикой, жестами). Съемка. Создание кадров для мультфильма.

5. Монтаж

Теория (1 час): Понятие «Монтаж». Монтаж мультфильма из отдельных кадров в программе OpenShot Video Editor.

Практическая работа (1 час): Монтаж мультфильма из отдельных кадров в программе OpenShot Video Editor..

Оборудование:

- ноутбуки с программным обеспечением необходимым для работы Мультстудии.

-МФУ (принтер, сканер, копир)

-Мультимедийное оборудование ActivBoard TOUCH;

- доступ в интернет;

-Мультлаборатория «Креатив»

Мультстанок с камерой

Мульт-лаборатория «TRANSFORMER-FULL HD»

Раздел 6. Разработка мультфильма к Новому году (20 часов)

1.Создание сценария.

Теория (1 час): Изучение новых методов написания анимационного сценария. Сюжет и персонажи мультфильма.

Практическая работа (1 час): Написание сценария мультфильма к Новому году.

2. Разработка персонажей.

Теория (1 час): Создание героев для мультфильмов. Поисковые зарисовки. Эскизы. Изготовление персонажей в материале. Принципы создания объемного героя. Способы придания движений героям. Оживление героев. Что такое движение. Основные принципы движения в анимации. Понятие эмоции, виды эмоций, особенности применения эмоций в анимации, просмотр видео и иллюстраций. Обсуждение технического процесса создания мультфильма. Создаём и оживляем удивительное животное (птицу, человека). Голова + туловище + конечности + хвост (соединяем). Настроение. Жесты. Образы человечков.

Практическая работа (3 часа):

Изготовление персонажей в материале. Создания объемного героя. Способы придания движений героям. Оживление героев. Основные принципы движения в анимации. Создаём и оживляем удивительное животное (птицу, человека). Голова + туловище + конечности + хвост (соединяем). Настроение (создание сменных глаз, ртов, бровей). Создание человечков разных образов.

3. Разработка декораций.

Теория (1 час): Выбор способа создания пространства в мультфильме. Место действия. Перспектива. Объем. Пространство. Изготовление декораций. Работа над фоном. Особенности написания сценария, знакомство с понятиями: сцена, план, диалог, экспозиция, завязка действия, развитие действия, кульминация, развязка, концовка, раскадровка, производственный план. Знакомство с понятием производственный план в анимации.

Практическая работа (5 часов): продумывание и прорисовка эмоции персонажа, анимирование эмоций персонажа, работа в парах. Изготовление декораций. Работа с фоном.

4. Съемка мультфильма.

Теория (1 час): Работа с персонажами (Работа с каркасом и позами, мимикой, жестами). Съемка. Выбор демонстрационного объекта, захват кадров, съемка.

Обработка видео с помощью программного обеспечения. Создание кадров для мультфильма. Редактирование кадров в программе.

Практическая работа (5 часов): Работа с персонажами (Работа с каркасом и позами, мимикой, жестами). Съемка. Создание кадров для мультфильма.

5. Монтаж

Теория (1 час): Понятие «Монтаж». Монтаж в программе OpenShot Video Editor.

Практическая работа (1 час): Монтаж мультфильма из отдельных кадров в программе OpenShot Video Editor.

Оборудование:

- ноутбуки с программным обеспечением необходимым для работы Мультстудии.

-МФУ (принтер, сканер, копир)

-Мультимедийное оборудование ActivBoard TOUCH;

- доступ в интернет;

-Мультлаборатория «Креатив»

Мультстанок с камерой

Мульт-лаборатория «TRANSFORMER-FULL HD»

Раздел 7. Изучение основных принципов анимации (20 часов)

1.Сжатие и растяжение

Теория (1 час): знакомство с принципом Сжатие и растяжение

Практическая работа (3 часа): выполнение анимации со скачущим пластилиновым шариком.

2. Подготовка или упреждение

Теория (1 час): знакомство с принципом Подготовка или упреждение

Практическая работа (3 часа): выполнение анимации с автомобилем, который выполняет подготовку перед тем, как тронуться с места.

3. Захлест и инерция

Теория (1 час): знакомство с принципом Захлест и инерция

Практическая работа (3 часа): выполнение анимации с персонажем кроликом и захлестывающими ушами

4. Преувеличение

Теория (1 час): знакомство с принципом Преувеличение

Практическая работа (3 часа): выполнение анимации с преувеличением мимики персонажа.

5. Привлекательность

Теория (1 час): знакомство с принципом Привлекательность

Практическая работа (3 часа): изготовление интересного и привлекательного персонажа для мультфильма.

Оборудование:

- ноутбуки с программным обеспечением необходимым для работы Мультстудии.

-МФУ (принтер, сканер, копир)

-Мультимедийное оборудование ActivBoard TOUCH;

- доступ в интернет;

-Мультлаборатория «Креатив»

Мультстанок с камерой

Мульт-лаборатория «TRANSFORMER-FULL HD»

Раздел 8. Разработка мультфильма по сказкам (20 часов)

1.Создание сценария.

Теория (1 час): Изучение новых методов написания анимационного сценария на основе сказок. Сюжет и персонажи мультфильма.

Практическая работа (1 час): Написание сценария мультфильма по сказкам.

2. Разработка персонажей.

Теория (1 час): Создание героев для мультфильмов. Поисковые зарисовки. Эскизы. Изготовление персонажей в материале. Принципы создания объемного героя. Способы придания движений героям. Оживление героев. Что такое движение. Основные принципы движения в анимации. Понятие эмоции, виды

эмоций, особенности применения эмоций в анимации, просмотр видео и иллюстраций. Обсуждение технического процесса создания мультфильма. Создаём и оживляем удивительное животное (птицу, человека). Голова + туловище + конечности + хвост (соединяем). Настроение. Жесты. Образы человечков.

Практическая работа (3 часа):

Изготовление персонажей в материале. Создания объемного героя. Способы придания движений героям. Оживление героев. Основные принципы движения в анимации. Создаём и оживляем удивительное животное (птицу, человека). Голова + туловище + конечности + хвост (соединяем). Настроение (создание сменных глаз, ртов, бровей). Создание человечков разных образов.

3. Разработка декораций

Теория (1 час): Выбор способа создания пространства в мультфильме. Место действия. Перспектива. Объем. Пространство. Изготовление декораций. Работа над фоном. Особенности написания сценария, знакомство с понятиями: сцена, план, диалог, завязка действия, развитие действия, кульминация, развязка, концовка, раскадровка. Знакомство с понятием производственный план в анимации.

Практическая работа (5 часов): продумывание и прорисовка эмоции персонажа, анимирование эмоций персонажа, работа в парах. Изготовление декораций. Работа с фоном.

4. Съёмка мультфильма

Теория (1 час): Работа с персонажами (Работа с каркасом и позами, мимикой, жестами). Съёмка. Выбор демонстрационного объекта, захват кадров, съёмка. Обработка видео с помощью программного обеспечения. Создание кадров для мультфильма. Редактирование кадров в программе.

Практическая работа (5 часов): Работа с персонажами (Работа с каркасом и позами, мимикой, жестами). Съёмка. Создание кадров для мультфильма.

5. Монтаж

Теория (1 час): Понятие «Монтаж». Монтаж мультфильма из отдельных кадров в программе OpenShot Video Editor.

Практическая работа (1 час): Монтаж мультфильма из отдельных кадров в программе OpenShot Video Editor.

Оборудование:

- ноутбуки с программным обеспечением необходимым для работы Мультстудии.

- МФУ (принтер, сканер, копир)

- Мультимедийное оборудование ActivBoard TOUCH;

- доступ в интернет;

- Мультлаборатория «Креатив»

Мультстанок с камерой

Мульт-лаборатория «TRANSFORMER-FULL HD»

Раздел 9. Разработка мультфильма в жанре фэнтези (20 часов)

1. Создание сценария.

Теория (1 час): Изучение основных особенностей жанра фэнтези. Сюжет и персонажи мультфильма.

Практическая работа (1 час): Написание сценария мультфильма в жанре фэнтези.

Обучающиеся младшего возраста получают простые задания, с меньшим количеством деталей и простыми для выполнения заданиями.

2. Разработка персонажей.

Теория (1 час): Создание героев для мультфильмов. Поисковые зарисовки. Эскизы. Изготовление персонажей в материале. Принципы создания объемного героя. Способы придания движений героям. Оживление героев. Что такое движение. Основные принципы движения в анимации. Понятие эмоции, виды эмоций, особенности применения эмоций в анимации, просмотр видео и иллюстраций. Обсуждение технического процесса создания мультфильма. Создаём и оживляем удивительное животное (птицу, человека). Голова + туловище + конечности + хвост (соединяем). Настроение. Жесты. Образы человечков.

Практическая работа (3 часа):

Изготовление персонажей в материале. Создания объемного героя. Способы придания движений героям. Оживление героев. Основные принципы движения в анимации. Создаём и оживляем удивительное животное (птицу, человека). Голова + туловище + конечности + хвост (соединяем). Настроение (создание сменных глаз, ртов, бровей). Создание человечков разных образов.

3. Разработка декораций

Теория (1 час): Выбор способа создания пространства в мультфильме. Место действия. Перспектива. Объем. Пространство. Изготовление декораций. Работа над фоном. Особенности написания сценария, знакомство с понятиями: сцена, план, диалог, завязка действия, развитие действия, кульминация, развязка, концовка, раскадровка. Знакомство с понятием производственный план в анимации.

Практическая работа (5 часов): продумывание и прорисовка эмоции персонажа, анимирование эмоций персонажа, работа в парах. Изготовление декораций. Работа с фоном.

4. Съёмка мультфильма.

Теория (1 час): Работа с персонажами (Работа с каркасом и позами, мимикой, жестами). Съёмка. Выбор демонстрационного объекта, захват кадров, съёмка. Обработка видео с помощью программного обеспечения. Создание кадров для мультфильма. Редактирование кадров в программе.

Практическая работа (5 часов): Работа с персонажами (Работа с каркасом и позами, мимикой, жестами). Съёмка. Создание кадров для мультфильма.

5. Монтаж

Теория (1 час): Понятие «Монтаж». Монтаж мультфильма из отдельных кадров в программе OpenShot Video Editor.

Практическая работа (1 час): Монтаж мультфильма из отдельных кадров в программе OpenShot Video Editor.

Оборудование:

- ноутбуки с программным обеспечением необходимым для работы Мультстудии.

- МФУ (принтер, сканер, копир)

- Мультимедийное оборудование ActivBoard TOUCH;

- доступ в интернет;

- Мультлаборатория «Креатив»

Мультстанок с камерой

Мульт-лаборатория «TRANSFORMER-FULL HD»

Раздел 10. Разработка мультфильма в жанре комедия.

1. Создание сценария.

Теория (1 час): Изучение основных особенностей жанра комедия. Структура шуток. Сюжет и персонажи мультфильма.

Практическая работа (1 час): Написание сценария мультфильма в жанре комедия.

2. Разработка персонажей.

Теория (1 час): Создание героев для мультфильмов. Поисковые зарисовки. Эскизы. Изготовление персонажей в материале. Принципы создания объемного героя. Способы придания движений героям. Оживление героев. Что такое движение. Основные принципы движения в анимации. Понятие эмоции, виды эмоций, особенности применения эмоций в анимации, просмотр видео и иллюстраций. Обсуждение технического процесса создания мультфильма. Создаём и оживляем удивительное животное (птицу, человека). Голова + туловище + конечности + хвост (соединяем). Настроение. Жесты. Образы человечков.

Практическая работа (3 часа):

Изготовление персонажей в материале. Создания объемного героя. Способы придания движений героям. Оживление героев. Основные принципы движения в анимации. Создаём и оживляем удивительное животное (птицу, человека). Голова + туловище + конечности + хвост (соединяем). Настроение (создание сменных глаз, ртов, бровей). Создание человечков разных образов.

3. Разработка декораций

Теория (1 час): Выбор способа создания пространства в мультфильме. Место действия. Перспектива. Объем. Пространство. Изготовление декораций. Работа над фоном. Особенности написания сценария, знакомство с понятиями: сцена, план, диалог, завязка действия, развитие действия, кульминация, развязка, концовка, раскадровка. Знакомство с понятием производственный план в анимации.

Практическая работа (5 часов): продумывание и прорисовка эмоции персонажа, анимирование эмоций персонажа, работа в парах. Изготовление декораций. Работа с фоном.

4. Съемка мультфильма

Теория (1 час): Работа с персонажами (Работа с каркасом и позами, мимикой, жестами). Съемка. Выбор демонстрационного объекта, захват кадров, съемка. Обработка видео с помощью программного обеспечения. Создание кадров для мультфильма. Редактирование кадров в программе.

Практическая работа (5 часов): Работа с персонажами (Работа с каркасом и позами, мимикой, жестами). Съемка. Создание кадров для мультфильма.

5. Монтаж

Теория (1 час): Понятие «Монтаж». Монтаж мультфильма из отдельных кадров в программе OpenShot Video Editor.

Практическая работа (1 час): Монтаж мультфильма из отдельных кадров в программе OpenShot Video Editor.

Оборудование:

- ноутбуки с программным обеспечением необходимым для работы
Мультстудии

-МФУ (принтер, сканер, копир)

-Мультимедийное оборудование ActivBoard TOUCH;

- доступ в интернет;

-Мультлаборатория «Креатив»

Мультстанок с камерой

Мульт-лаборатория «TRANSFORMER-FULL HD»

Раздел 11. Презентация мультфильма (2 часа)

Подведение итогов

Практика (2 часа) Подведение итогов, систематизация и обобщение результатов деятельности. Подготовка к защите мультипликационных творческих проектов. Просмотр, обсуждение, выявление и решение проблем творческого проекта. Круглый стол «Просмотр и обсуждение полученного мультфильма». Предоставление их на региональных конкурсах в сети интернет.

Оборудование: - ноутбуки с программным обеспечением необходимым для работы Мультстудии.

-МФУ (принтер, сканер, копир)

-Мультимедийное оборудование ActivBoard TOUCH;

- доступ в интернет;

-Мультлаборатория «Креатив»

Мультстанок с камерой

Мульт-лаборатория «TRANSFORMER-FULL HD»

Содержание учебного плана 2-го года обучения

Раздел 1. Вводное занятие.

Введение в образовательную программу. (3 часа)

Актуализация знаний о мультипликации и технологии создания анимации.

Теория (2 часа): Повторение различных техник создания мультфильмов.

Методы объемной и плоской анимации. Профессии в мультипликации. Правила по ТБ. Правила поведения детей в образовательном учреждении. Правила поведения в учебном кабинете, правила поведения во время съемок.

Практика (1 час): Опрос о технологии создания анимации.

Оборудование:

- ноутбуки с программным обеспечением необходимым для работы Мультстудии.

-МФУ (принтер, сканер, копир)

-Мультимедийное оборудование ActivBoard TOUCH;

- доступ в интернет;

-Мультлаборатория «Креатив»

Мультстанок с камерой

Мульт-лаборатория «TRANSFORMER-FULL HD»

Раздел 2. Разработка мультфильма на тему летних каникул. (12 часов)

1.Создание сценария.

Теория (1 час): Актуализация знаний о методах написания анимационного сценария.

Сюжет и персонажи мультфильма.

Практическая работа (2 часа): Написание сценария мультфильма на тему летних каникул.

2. Разработка персонажей и декораций.

Теория (1 час): Актуализация принципов создания персонажа. Понятие эмоции, виды эмоций, особенности применения эмоций в анимации, просмотр видео и иллюстраций. Образы человечков. Выбор способа создания пространства в мультфильме. Место действия. Перспектива. Объем.

Практическая работа (2 часа):

Изготовление персонажей в материале. Изготовление декораций. Работа с фоном.

3. Съемка мультфильма.

Теория (1 час): Повторение техники работы с персонажами. Выбор демонстрационного объекта, работа с программным обеспечением.

Практическая работа (2 часа): Работа с персонажами (Работа с каркасом и позами, мимикой, жестами). Съемка. Создание кадров для мультфильма.

4. Монтаж

Теория (1 час): Понятие «Монтаж», повторение материала по работе с программой для монтажа.

Практическая работа (2 часа): Монтаж мультфильма из отдельных кадров в программе OpenShot Video Editor.

Оборудование:

- ноутбуки с программным обеспечением необходимым для работы Мультстудии.

-МФУ (принтер, сканер, копир)

-Мультимедийное оборудование ActivBoard TOUCH;

- доступ в интернет;

-Мультлаборатория «Креатив»

Мультстанок с камерой

Мульт-лаборатория «TRANSFORMER-FULL HD»

Раздел 3. Освоение программ

Audacity, OpenShot Video Editor, Pencil 2d (9 часов)

1. Актуализация и обогащение знаний по программе Audacity

Теория (1 час): обогащение знаний о работе с программой для озвучивания мультфильмов.

Практическая работа (2 часа): создание звуковой дорожки для мультфильма. Работа с различными инструментами и материалами.

2. Актуализация и обогащение знаний по программе OpenShot Video Editor

Теория (1 час): обогащение знаний о работе с программой для монтажа анимации.

Практическая работа (2 часа): монтаж анимации в программе OpenShot Video Editor. Повторение за педагогом алгоритмов.

3. Изучение программы Pencil 2 d

Теория (1 час): знакомство с программой для создания покадровой рисованной анимации.

Практическая работа (2 часа): добавление простых рисованных объектов на анимацию.

Оборудование:

- ноутбуки с программным обеспечением необходимым для работы Мультстудии.

-МФУ (принтер, сканер, копир)

-Мультимедийное оборудование ActivBoard TOUCH;

- доступ в интернет;

-Мультлаборатория «Креатив»

Мультстанок с камерой

Мульт-лаборатория «TRANSFORMER-FULL HD»

Раздел 4. Актуализация знаний о выразительных средствах анимации (3 часа)

Теория (1 час): Повторение теории цвета, понятия «плановость», «линия», «пятно»; влияние музыки на характер и настроение мультфильма.

Практическая работа (2 часа): Создание абстрактной анимации на передачу различного настроения.

Оборудование:

- ноутбуки с программным обеспечением необходимым для работы Мультстудии.

- МФУ (принтер, сканер, копир)

- Мультимедийное оборудование ActivBoard TOUCH;

- доступ в интернет;

- Мультлаборатория «Креатив»

Мультстанок с камерой

Мульт-лаборатория «TRANSFORMER-FULL HD»

Раздел 5. Повторение основных принципов анимации (21 час)

1. Сжатие и растяжение, плавное начало и конец движения

Теория (1 час): Повторение принципов «сжатие и растяжение», «плавное начало и конец движения»

Практическая работа (2 часа): выполнение анимации с простым персонажем, мячом, и т.д.

2. Подготовка или упреждение

Теория (1 час): повторение принципа «подготовка или упреждение»

Практическая работа (2 часа): выполнение анимации с человечком, который играет в баскетбол

3. Сценичность

Теория (1 час): Повторение принципа «сценичность»

Практическая работа (2 часа): Зарисовки ясных и понятных сцен по описанию.

4. Захлест и инерция

Теория (0,5 часа): Повторение принципа «захлест и инерция»

Практическая работа (2,5 часа): выполнение анимации с персонажем кроликом и захлестывающими ушами.

5. Тайминг

Теория (1 час): Повторение и углубленное изучение принципа «тайминг»

Практическая работа (2 часа): создание быстрого и медленного движения в анимации. Пересчет по времени и количеству кадров.

4. Преувеличение

Теория (0,5 часа): Повторение принципа «преувеличение»

Практическая работа (2,5 часа): выполнение анимации с преувеличением мимики и поз персонажа.

5. Четкие позы

Теория (1 час): Повторение принципа «четкие позы»

Практическая работа (2 часа): изготовление силуэтной перекладной анимации из черного пластилина

Оборудование:

- ноутбуки с программным обеспечением необходимым для работы Мультстудии.

-МФУ (принтер, сканер, копир)

-Мультимедийное оборудование ActivBoard TOUCH;

- доступ в интернет;

-Мультлаборатория «Креатив»

Мультстанок с камерой

Мульт-лаборатория «TRANSFORMER-FULL HD»

Раздел 6. Разработка новогоднего мультфильма в смешанной технике (24 часа)

1.Создание сценария и раскадровки

Теория (1 час): Изучение новых методов написания анимационного сценария. Технология создания раскадровки.

Практическая работа (2 час): Написание сценария новогоднего мультфильма, создание раскадровки. Планирование использования различных материалов и техник анимации.

2. Разработка персонажей.

Теория (0,5 часа): Повторение принципов создания героя. Особенности применения эмоций в анимации.

Практическая работа (2,5 часа):

Изготовление персонажей в материале.

3. Разработка декораций

Теория (0,5 часа): Выбор способа создания пространства в мультфильме. Место действия. Перспектива. Объем.

Практическая работа (2,5 часа): Изготовление декораций. Работа с фоном.

4. Съемка мультфильма

Теория (0,5 часа): Особенности и рекомендации к съемке новогоднего мультфильма.

Практическая работа (8,5 часов): Работа с персонажами (Работа с каркасом и позами, мимикой, жестами). Съемка. Создание кадров для мультфильма.

5. Озвучка

Теория (1 час): Распределение ролей для озвучки мультфильма. Рекомендации по озвучке.

Практическая работа (2 часа): Озвучка мультфильма в программе Audacity.

6. Монтаж

Теория (0,5 часа): Рекомендации по монтажу мультфильма. Актуализация знаний по работе с программой для монтажа.

Практическая работа (2,5 часа): Монтаж мультфильма из отдельных кадров в программе OpenShot Video Editor.

Оборудование:

- ноутбуки с программным обеспечением необходимым для работы Мультстудии.

-МФУ (принтер, сканер, копир)

-Мультимедийное оборудование ActivBoard TOUCH;

- доступ в интернет;

-Мультлаборатория «Креатив»

Мультстанок с камерой

Мульт-лаборатория «TRANSFORMER-FULL HD»

Раздел 7. Краткая история анимации (12 часов)

1. Мировая анимация.

Теория (2 часа): Краткая история мировой анимации. Рассказ о крупных анимационных студиях.

Практическая работа (4 часа): Просмотр и анализ выдающихся анимационных произведений мировой анимации.

2. Российская анимация

Теория (2 часа): Краткая история российской анимации. Рассказ о крупных анимационных студиях.

Практическая работа (4 часа): Просмотр и анализ выдающихся анимационных произведений российской анимации.

Оборудование:

- Мультимедийное оборудование ActivBoard TOUCH;
- доступ в интернет.

Раздел 8. Разработка мультфильма в технике песочной анимации (18 часов)

1. Изучение примеров песочной анимации.

Теория (2 часа): Изучение различных анимационных роликов, созданных в технике песочной анимации.

Практическая работа (1 час): Провести сравнительный анализ роликов, определить подходящий способ «оживления» песка.

2.Разработка сценария.

Теория (1 час): Изучение новых методов написания анимационного сценария на основе сказок. Сюжет и персонажи мультфильма.

Практическая работа (2 часа): Написание сценария песочного мультфильма.

3. Создание раскадровки

Теория (1 час): Технология создания раскадровки.

Практическая работа (2 часа):

Зарисовка карандашом ключевых сцен будущего мультфильма.

4. Съемка мультфильма

Теория (0,5 часа): Особенности и рекомендации к съемке песочной анимации.

Практическая работа (5,5 часов): Работа с персонажами (Работа с каркасом и позами, мимикой, жестами). Съемка. Создание кадров для мультфильма.

5. Монтаж

Теория (0,5 часа): Рекомендации по монтажу мультфильма. Актуализация знаний по работе с программой для монтажа.

Практическая работа (2,5 часа): Монтаж мультфильма из отдельных кадров в программе OpenShot Video Editor.

Оборудование:

- ноутбуки с программным обеспечением необходимым для работы Мультстудии.

- МФУ (принтер, сканер, копир)

- Мультимедийное оборудование ActivBoard TOUCH;

- доступ в интернет;

- Мультлаборатория «Креатив»

Мультстанок с камерой

Мульт-лаборатория «TRANSFORMER-FULL HD»

Раздел 9. Основы рисованной покадровой анимации. (18 часов)

1. Технология создания рисованной анимации

Теория (2 часа): Изучение технологии и этапов создания рисованной анимации. Просмотр примеров.

Практическая работа (1 час): Просмотр видеоролика о создании покадровой анимации.

2. Принцип анимации «прямо вперед» или «от позы к позе»

Теория (1 час): Изучение принципа анимации «прямо вперед» или «от позы к позе». Разбор технологии рисования в этих приемах. Особенности использования.

Практическая работа (2 часа): Потренироваться на бумаге выполнять оба этих приема зарисовывая сцены карандашом.

3. Копирование простой линейной анимации.

Теория (0,5 часа): Повторение этапов работы над рисованной анимацией.

Практическая работа (5,5 часов): нацеленное копирование кадров существующей рисованной анимации.

4. Съемка мультфильма.

Теория (0,5 часа): Рекомендации по съемке рисованной анимации.

Практическая работа (2,5 часа): Съемка кадров рисованной анимации.

5. Монтаж

Теория (1 час): Понятие «Монтаж». Монтаж мультфильма из отдельных кадров в программе OpenShot Video Editor.

Практическая работа (2 часа): Монтаж мультфильма из отдельных кадров в программе OpenShot Video Editor.

Оборудование:

- ноутбуки с программным обеспечением необходимым для работы Мультстудии.

- МФУ (принтер, сканер, копир)

- Мультимедийное оборудование ActivBoard TOUCH;

- доступ в интернет;

- Мультлаборатория «Креатив»

Мультстанок с камерой

Мульт-лаборатория «TRANSFORMER-FULL HD»

Раздел 10. Разработка простого рисованного мультфильма на свободную тему. (30 часов)

1.Создание сценария.

Теория (1 час): рекомендации к разработке сценария рисованного мультфильма

Практическая работа (2 часа): Написание сценария мультфильма.

2. Разработка персонажей.

Теория (1 час): Особенности разработки персонажей в рисованной анимации.

Практическая работа (2 часа):

Поисковые зарисовки. Эскизы.

3. Создание раскадровки.

Теория (1 час): Особенности создания раскадровки для рисованной анимации.

Практическая работа (5 часов): Создание раскадровки основных сцен мультфильма в масштабе 1к1.

4. Разработка декораций

Теория (1 час): Выбор способа создания пространства в мультфильме. Место действия. Перспектива. Объем.

Практическая работа (5 часов): Изготовление декораций. Работа с фоном.

5. Отрисовка кадров

Теория (2 часа): Рекомендации к созданию кадров мультфильма.

Практическая работа (4 часа): Отрисовка кадров мультфильма.

6. Съемка мультфильма, озвучка

Теория (1 час): Рекомендации по работе с графическими редакторами.

Практическая работа (2 часа): Снятие кадров мультфильма, озвучка.

Редактирование кадров в программе.

7. Монтаж

Теория (1 час): Понятие «Монтаж». Монтаж мультфильма из отдельных кадров в программе OpenShot Video Editor.

Практическая работа (2 часа): Монтаж мультфильма из отдельных кадров в программе OpenShot Video Editor.

Оборудование:

- ноутбуки с программным обеспечением необходимым для работы
Мультстудии

- МФУ (принтер, сканер, копир)

- Мультимедийное оборудование ActivBoard TOUCH;

- доступ в интернет;

- Мультлаборатория «Креатив»

Мультстанок с камерой

Мульт-лаборатория «TRANSFORMER-FULL HD»

Раздел 11. Создание анимационного музыкального клипа. (27 часов)

1. Подготовительная работа.

Теория (1 час): Как снимаются клипы. Задумка и исполнение.

Практическая работа (2 часа): Разбор некоторых музыкальных клипов, подбор музыки.

2. Создание сценария.

Теория (1 час): Особенности построения сценария музыкального клипа.

Практическая работа (2 часа): Написание сценария.

3. Создание раскадровки.

Теория (1 час): Обсуждение примеров раскадровок для музыкальных клипов.

Практическая работа (2 часа): Создание раскадровки.

4. Разработка персонажей

Теория (1 час): Анализ персонажей в музыкальных клипах.

Практическая работа (2 часа): Разработка персонажей для анимации

5. Разработка декораций

Теория (1 час): Выбор способа создания пространства в мультфильме. Место действия. Перспектива. Объем.

Практическая работа (5 часов): Изготовление декораций. Работа с фоном.

6. Съемка мультфильма

Теория (1 час): Рекомендации по работе с графическими редакторами.

Практическая работа (5 часов): Съемка анимационного клипа, редактирование кадров в программе.

7. Монтаж

Теория (1 час): Понятие «Монтаж». Монтаж из отдельных кадров в программе OpenShot Video Editor.

Практическая работа (2 часа): Монтаж анимационного клипа из отдельных кадров в программе OpenShot Video Editor.

Раздел 12. Разработка мультфильма на тему весенних праздников. (21 час)

1. Создание сценария и раскадровки

Теория (0,5 часа): Актуализация знаний по сценарию и раскадровке.

Практическая работа (2,5 часа): Написание сценария, создание раскадровки.

2. Разработка персонажей

Теория (0,5 часа): Актуализация знаний по разработке персонажей

Практическая работа (2,5 часа): Разработка персонажей для анимации

3. Разработка декораций

Теория (0,5 часа): Выбор способа создания пространства в мультфильме. Место действия. Перспектива. Объем.

Практическая работа (2,5 часов): Изготовление декораций. Работа с фоном.

4. Озвучка

Теория (0,5 часа): Актуализация знаний по созданию озвучки.

Практическая работа (2,5 часа): Озвучивание мультфильма, подбор музыки

5. Съемка мультфильма

Теория (1 час): Актуализация знаний по работе с графическими редакторами.

Практическая работа (5 часов): Съемка анимационного клипа, редактирование кадров в программе.

6. Монтаж

Теория (0,5 часа): Актуализация знаний по работе с программой OpenShot Video Editor.

Практическая работа (2,5 часа): Монтаж мультфильма из отдельных кадров в программе OpenShot Video Editor.

Раздел 13. Разработка самостоятельного анимационного проекта. (15 часов)

1. Создание сценария

Практическая работа (3 часа): Написание сценария, реплик и диалогов, подбор материалов.

2. Разработка персонажей

Практическая работа (3 часа): Разработка персонажей для анимации

3. Разработка декораций

Практическая работа (3 часа): Изготовление декораций. Работа с фоном.

4. Съемка мультфильма

Практическая работа (3 часа): Съемка мультфильма, запись озвучки.

6. Монтаж

Теория (0,5 часа): Актуализация знаний по работе с программой OpenShot Video Editor.

Практическая работа (2,5 часа): Монтаж мультфильма из отдельных кадров в программе OpenShot Video Editor.

Раздел 14. Презентация мультфильмов (3 часа)

Подведение итогов

Практика (3 часа) Подведение итогов, систематизация и обобщение результатов деятельности. Подготовка к защите мультипликационных творческих проектов. Просмотр, обсуждение, выявление и решение проблем творческого проекта. Круглый стол «Просмотр и обсуждение полученного мультфильма». Предоставление их на региональных конкурсах в сети интернет.

Оборудование: - ноутбуки с программным обеспечением необходимым для работы Мультстудии.

-МФУ (принтер, сканер, копир)

-Мультимедийное оборудование ActivBoard TOUCH;

- доступ в интернет;

-Мультлаборатория «Креатив»

Мультстанок с камерой

Мульт-лаборатория «TRANSFORMER-FULL HD»

2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1. Календарный учебный график

Таблица 1

№ п/п	Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Кол ичес тво учеб ных неде ль	Кол ичес тво учеб ных дней	Кол ичес тво учеб ных часо в	Режим занятий	Нерабочие праздничны е дни	Сроки проведения промежуто чной аттестации
1	1 год	сентябрь	май	36	72	144	По 2 часа 2 раза в неделю	4 ноября 1-7 января 23 февраля 8 марта 1, 9 мая	Декабрь, май
2	2 год	сентябрь	май	36	72	216	По 3 часа 2 раза в неделю	4 ноября 1-7 января 23 февраля 8 марта 1, 9 мая	Декабрь, май

2.2. Учебный план

Учебный план 1-го года обучения

(базовый уровень)

Таблица 2

№п/п	Название раздела	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	практика	
1.	Вводное занятие. Введение в образовательную программу.	2	1	1	Наблюдение, беседа, опрос, тест.

2.	Изучение основных видов анимации:	10	3	7	Беседа, творческая работа, практическое задание, опрос.
3.	Освоение программного обеспечения	6	3	3	Наблюдение, беседа, практическое задание, опрос.
4.	Выразительные средства анимации	6	3	3	Беседа, опрос, практическое задание.
5.	Разработка мультфильма ко Дню матери	18	5	13	Творческая работа, практическое задание, наблюдение, выставка.
6.	Разработка мультфильма к Новому Году	20	5	15	Творческая работа, практическое задание, наблюдение, выставка.
7.	Изучение основных принципов анимации	20	5	15	Наблюдение, беседа, творческая работа,

					практическое задание.
8.	Разработка мультфильма по сказкам	20	5	15	Творческая работа, практическое задание, наблюдение, выставка.
9.	Разработка мультфильма в жанре фэнтези	20	5	15	Творческая работа, практическое задание, наблюдение, выставка.
10.	Разработка мультфильма в жанре комедия	20	5	15	Творческая работа, практическое задание, наблюдение, выставка.
11.	Презентация мультфильмов.	2	0	2	Итоговая аттестация, выставка.
Итого часов:		144	40	104	

Учебный план 2 –го года обучения

№п/п	Название раздела	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	практика	

1.	Вводное занятие. Введение в образовательную программу.	3	2	1	Наблюдение, беседа, опрос, тест.
2.	Разработка мультфильма на тему летних каникул.	12	4	8	Беседа, творческая работа, практическое задание, опрос.
3.	Освоение программ Audacity, OpenShot Video Editor, Pencil 2d	9	3	6	Наблюдение, беседа, практическое задание, опрос.
4	Актуализация знаний о выразительных средствах анимации	3	1	2	Опрос, беседа, практическое задание
5.	Повторение основных принципов анимации	21	6	15	Беседа, практическое задание, опрос.
6.	Разработка новогоднего мультфильма в смешанной технике	24	4	20	Творческая работа, практическое задание, наблюдение, опрос.

7.	Краткая история анимации. Российская анимация..	12	4	8	Беседа, опрос, самостоятельная работа.
8.	Разработка мультфильма в технике песочной анимации.	18	5	13	Творческая работа, практическое задание наблюдение.
9.	Основы рисованной покадровой анимации	18	5	13	Творческая работа, практическое задание наблюдение, опрос.
10.	Разработка простого рисованного мультфильма на свободную тему	30	8	22	Творческая работа, практическое задание наблюдение.
11.	Создание анимационного музыкального клипа	27	7	20	Творческая работа, практическое задание наблюдение.
12.	Разработка мультфильма на тему весенних праздников	21	3,5	17,5	Творческая работа, практическое задание наблюдение.

13.	Разработка самостоятельного анимационного проекта	15	0,5	14,5	Творческая работа, практическое задание, наблюдение.
14.	Презентация мультфильмов. Подведение итогов	3	0	3	Итоговая аттестация Выставка, творческая работа, практическое задание
Итого часов:		216	53	163	

2.3. Оценочные материалы

При зачислении ребёнка на программу проводится входной мониторинг.

Целью входного мониторинга является выявление имеющихся знаний, практических навыков ребёнка на данном этапе развития, а также уровень его готовности к обучению по данной программе.

Оценочные материалы для входного, текущего, тематического и промежуточного форм контроля, согласно учебному плану, прилагаются в виде заданий, анкет, тестов и т.д. (*Приложение 2*)

1. Форм мониторинга собеседование, задания на выявление имеющихся практических навыков.

2. компетенции, которыми должен владеть обучающийся:

- владеть элементарными знаниями о любой из техник анимации;
- знать и называть основные инструменты для изготовления персонажей из пластилина;
- уметь вырезать персонажей (марионеток);
- знать и уметь лепить основные геометрические фигуры;

-выполнять фигуры различной конфигурации из пластилина;

Результаты мониторинга готовности к освоению программы вносятся в таблицу.

Таблица 3

№п/п	Фамилия , имя	Слышал ли ты что-нибудь о техниках мультипликации ?	Умешь ли ты лепить основные фигуры из пластилина ?	Умешь ли ты вырезать персонажа по контуру?	Любишь лепить из пластилина, рисовать на песке, работать с красками?	Хотел бы ты научиться создавать и снимать мультфильм ы?
1						
2						

Данные заносятся с помощью знаков «+» или «-», что означает, проявляется этот компонент или нет.

Результаты мониторинга помогают спланировать дальнейшую работу по возможной корректировке содержания программы, а также мероприятия по разработке индивидуальных образовательных маршрутов.

Входной мониторинг даёт объективную информацию, позволяющую определить степень готовности ребёнка к обучению по данной программе.

В течение учебного года проводятся промежуточные выставки работ, позволяющие определить уровень усвоения материала. Кроме того, показателем эффективности освоения программы служат областные выставки, конкурсы, фестивали.

Уровень освоения программного материала за полугодие определяется по результатам тестового итогового контроля по темам и самостоятельное изготовление изделия с творческой защитой.

В программе предусмотрена шкала оценки результатов:

М – Минимальный уровень

Б – Базовый уровень

В – Высокий уровень

Такая система оценки качества и эффективности деятельности обучающихся образовательного процесса позволяет сравнивать ожидаемый и конечный результат образовательной деятельности.

Оценка показателей

Уровень освоения программы

М – Минимальный уровень - обучающийся не выполнил образовательную программу, не регулярно посещал занятия.

Б – Базовый уровень - обучающийся стабильно занимается, регулярно посещает занятия, выполняет образовательную программу.

В – Высокий уровень - обучающийся проявляет устойчивый интерес к занятиям, показывает положительную динамику развития способностей, проявляет инициативу и творчество, демонстрирует достижения.

Уровень освоения программного материала за год определяется по результатам мониторинга образовательного процесса. По результатам выполнения заданий оформляется карта уровня освоения программного материала ребенком.

Диагностическая карта

результатов выявления творческих способностей обучающихся

(промежуточный мониторинг)

Таблица 4

п/п	Ф. И. ребенка	Пр авильность ь выполнен ия техники анимации (на выбор)	Качест во изготовления персонажей	Качес тво изготовлени я плоских персонажей	Уме ние работать с мимикой персонажа	Правильно сть и плавность выполнения покадровой съемки

--	--	--	--	--	--	--

Данные заносятся с помощью знаков «+» или «-», что означает, проявляется этот компонент качества или нет. В итоге подсчитывается количество знаков «+» и «-» и выводится уровневый показатель.

«Высокий» уровень ставится в случае, если все компоненты качества отмечены знаком «+».

«Средний уровень» – когда большинство компонентов отмечены знаком «+».

«Низкий уровень» – когда большинство компонентов отмечены знаком «-».

Результаты вносятся в протоколы аттестации.

2.4. Формы аттестации

Формы аттестации и контроля:

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

Наблюдение за освоением программы осуществляется в ходе занятий.

Контроль осуществляется:

— в начале учебного года — (оценка исходного уровня знаний, умений и навыков, сформированности компетенций обучающихся),

-в течение учебного года — тематический контроль (определение уровня и степени освоения дополнительной общеразвивающей программы, раздела программы или изученной темы).

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

Аттестация обучающихся проводится в мае по окончании обучения по дополнительной общеразвивающей программе – в виде защиты творческих проектов.

Результаты промежуточной аттестации оформляются протоколом.

Формы аттестации и контроля общие для всей программы, разрабатываются и обосновываются для определения результативности освоения программы, отражают цели и задачи программы.

Для проверки знаний, умений и навыков в объединении используются следующие **виды контроля:**

Входной, направленный на выявление требуемых на начало обучения знаний, умений и навыков. Дает информацию об уровне подготовки обучающихся.

Текущий, направленный на проверку усвоения предыдущего материала и выявления пробелов в знаниях. Могут использоваться методы:

- устные (фронтальный опрос, беседа)
- индивидуальные
- наблюдения

Формы контроля программы:

- творческие задания (подготовка проектов и его презентация).
- практические работы по изученным техникам анимации
- командные и индивидуальные практические работы по изготовлению персонажей, декораций;
- выставки;
- конкурсы.

2.5. Методические материалы

Современные педагогические технологии. На занятиях применяются современные педагогические и информационные технологии, их комбинации и элементы:

- технологии личностно-ориентированного обучения;
- технологии продуктивного обучения;

- дистанционные образовательные технологии, при необходимости применяются дистанционные технологии (по необходимости, с использованием платформы Сферум);
- игровые технологии;
- технологии сотрудничества;
- технологии создания ситуации успеха;
- здоровьесберегающие технологии;
- педагогические технологии организации образовательной деятельности.

Методика проведения занятий строится с учётом возрастных и индивидуальных особенностей ребёнка и направлена на развитие креативных способностей личности.

Методы обучения: наглядный, объяснительно-иллюстративный, практический, проектный, игровой.

Форма организации образовательного процесса: индивидуальная, индивидуально-групповая, групповая (в освоении нового материала)

Типы учебного занятия: вводное занятие, комбинированное занятие, практическая работа, занятие контроля полученных знаний и умений

Формы проведения занятий по особенностям коммуникативного воздействия:

Практическое занятие, творческая мастерская, беседа, индивидуальная работа, защита проектов, конкурс, консультация.

Алгоритм учебного занятия

- Организационный этап
- Актуализация знаний
- Постановка цели и задач занятия
- Усвоение нового материала (теоретическая часть)
- Первичная проверка понимания изученного (опрос, беседа)
- Практическая работа с использованием полученных знаний
- Контроль усвоения знаний (проверка практической работы)
- Обобщение и систематизация знаний

- Рефлексия

Методические и дидактические материалы
Материалы для 1-го года обучения

Таблица 5

№ п/п	Название раздела, темы	Дидактические и методические материалы
1.	Вводное занятие. Введение в образовательную программу.	Методическая разработка "Общие сведения о мультипликации и анимации. История отечественной и зарубежной анимации."
2.	Изучение основных видов анимации	Методическая разработка: « Основные виды анимации» Мультимедийные презентация «Виды анимации.» видео-материалы об основных видах анимации Методическая разработка «Основные виды анимации»
3.	Освоение программного обеспечения	«Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки. Методическое пособие.» Методическая разработка «Создаем мультфильмы сами» К занятиям студии мультипликации «МультКалейдоскоп» Мультимедийные презентация «Технология съемочного процесса» видео-материалы о технологиях съемочного процесса Мультимедийная презентация «Знакомство и работа с программным обеспечением AnimaShooter, Audacity » Плакаты
4.	Выразительные средства	Презентация «Силуэты» «Создаем мультфильмы сами» К занятиям студии

	анимации	мультипликации «МультКалейдоскоп» «Пособие для начинающего мультипликатора. Секреты оживающих историй»
5.	Разработка мультфильма ко Дню матери	«Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки. Методическое пособие.» Методическая разработка «Создаем мультфильмы сами» К занятиям студии мультипликации «МультКалейдоскоп» Технологическая карта «Разработка сценария мультфильма.» Мультимедийные презентация «Разработка идеи мультфильма. Выбор сюжета. Сценарий.» Карточки с заданиями на развитие фантазии Плакаты
6.	Разработка мультфильма к Новому Году	«Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки. Методическое пособие.» Методическая разработка «Создаем мультфильмы сами» К занятиям студии мультипликации «МультКалейдоскоп» Мультимедийные презентация «Разработка идеи мультфильма. Выбор сюжета. Сценарий.» Карточки с заданиями на развитие фантазии Плакаты «Пособие для начинающего мультипликатора. Секреты оживающих историй»
	Изучение основных принципов анимации	«Секреты детской мультипликации» Методическая разработка Мультимедийная презентация «Принципы анимации» Плакаты
7.	Разработка мультфильма по сказкам	«Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки. Методическое пособие.» Методическая разработка

		<p>«Создаем мультфильмы сами» К занятиям студии мультипликации «МультКалейдоскоп»</p> <p>Мультимедийные презентация «Разработка персонажей мультфильма.»</p> <p>раздаточный материал «Создание персонажей»</p> <p>видео-, фото- материалы о создании персонажей, с использованием разных материалов и техник;</p> <p>видео-, фото- материалы о создании декораций, с использованием разных материалов и техник</p> <p>Наглядные пособия «Персонажи для мультфильмов»</p> <p>Плакаты</p> <p>«Пособие для начинающего мультипликатора. Секреты оживающих историй»</p>
8.	Разработка мультфильма в жанре фэнтези	<p>«Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки. Методическое пособие.»</p> <p>Методическая разработка</p> <p>«Создаем мультфильмы сами» К занятиям студии мультипликации «МультКалейдоскоп»</p> <p>раздаточный материал «Создание декораций»</p> <p>видео-, фото- материалы о создании декораций, с использованием разных материалов и техник</p> <p>Мультимедийные презентация «Разработка идеи мультфильма. Выбор сюжета. Сценарий.»</p>
9.	Разработка мультфильма в жанре комедия	<p>«Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки. Методическое пособие.»</p> <p>Методическая разработка</p> <p>«Создаем мультфильмы сами» К занятиям студии мультипликации «МультКалейдоскоп»</p> <p>Мультимедийные презентация «Работа с персонажами мультфильма.»</p> <p>раздаточный материал «Работа с мимикой и жестами персонажей»</p> <p>Мультимедийные презентация «Разработка идеи</p>

		мультфильма. Выбор сюжета. Сценарий.»
12.	Презентация мультфильма. Подведение итогов.	

Материалы для 2-го года обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Дидактические и методические материалы
1.	Вводное занятие. Введение в образовательную программу.	Методическая разработка: « Основные виды анимации» Мультимедийные презентация «Виды анимации.» видео-материалы об основных видах анимации Методическая разработка «Основные виды анимации»
2.	Разработка мультфильма на тему летних каникул.	«Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки. Методическое пособие.» Методическая разработка «Создаем мультфильмы сами» К занятиям студии мультипликации «МультКалейдоскоп» Мультимедийные презентация «Разработка идеи мультфильма. Выбор сюжета. Сценарий.»
3.	Освоение программ Audacity, OpenShot Video Editor, Pencil 2d	«Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки. Методическое пособие.» Методическая разработка «Создаем мультфильмы сами» К занятиям студии мультипликации «МультКалейдоскоп» Мультимедийные презентация «Технология съемочного процесса» видео-материалы о технологиях съемочного процесса Мультимедийная презентация «Знакомство и работа с программным обеспечением AnimaShooter, Audacity »

		Плакаты
4.	Актуализация знаний о выразительных средствах анимации	Презентация «Силуэты» «Создаем мультфильмы сами» К занятиям студии мультипликации «МультКалейдоскоп» «Пособие для начинающего мультипликатора. Секреты оживающих историй»
5.	Повторение основных принципов анимации	«Секреты детской мультипликации» Методическая разработка Мультимедийная презентация «Принципы анимации» Плакаты
6.	Разработка новогоднего мультфильма в смешанной технике	«Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки. Методическое пособие.» Методическая разработка «Создаем мультфильмы сами» К занятиям студии мультипликации «МультКалейдоскоп» Мультимедийные презентация «Разработка идеи мультфильма. Выбор сюжета. Сценарий.» Карточки с заданиями на развитие фантазии Плакаты «Пособие для начинающего мультипликатора. Секреты оживающих историй»
7.	Краткая история анимации.	Методическая разработка "Общие сведения о мультипликации и анимации. История отечественной и зарубежной анимации." Мультимедийные презентация «Мультфильмы. видео-, фото- материалы об истории развития отечественной и зарубежной анимации. Методическая разработка: "Общие сведения о мультипликации и анимации. История отечественной и зарубежной анимации.»

8.	Разработка мультфильма в технике песочной анимации.	Презентация «Песочная анимация» «Создаем мультфильмы сами» К занятиям студии мультипликации «МультКалейдоскоп» «Пособие для начинающего мультипликатора. Секреты оживающих историй»
9.	Основы рисованной покадровой анимации	Методическая разработка «Создаем мультфильмы сами» К занятиям студии мультипликации «МультКалейдоскоп» Мультимедийные презентация «Работа с персонажами мультфильма.» раздаточный материал «Работа с мимикой и жестами персонажей» Мультимедийные презентация «Разработка идеи мультфильма. Выбор сюжета. Сценарий.»
	Разработка простого рисованного мультфильма на свободную тему	Презентация «Рисованная анимация» Методическая разработка «Создаем мультфильмы сами» К занятиям студии мультипликации «МультКалейдоскоп» Мультимедийные презентация «Работа с персонажами мультфильма.» раздаточный материал «Работа с мимикой и жестами персонажей» Мультимедийные презентация «Разработка идеи мультфильма. Выбор сюжета. Сценарий.»
	Создание анимационного музыкального клипа	Презентация «Рисованная анимация» Методическая разработка «Создаем мультфильмы сами» К занятиям студии мультипликации «МультКалейдоскоп» Мультимедийные презентация «Работа с персонажами мультфильма.» раздаточный материал «Работа с мимикой и жестами персонажей»

		Мультимедийные презентация «Разработка идеи мультфильма. Выбор сюжета. Сценарий.»
	Разработка мультфильма на тему весенних праздников	Презентация «Рисованная анимация» Методическая разработка «Создаем мультфильмы сами» К занятиям студии мультипликации «МультКалейдоскоп» Мультимедийные презентация «Работа с персонажами мультфильма.» раздаточный материал «Работа с мимикой и жестами персонажей» Мультимедийные презентация «Разработка идеи мультфильма. Выбор сюжета. Сценарий.»
	Разработка самостоятельного анимационного проекта	Презентация «Рисованная анимация» Методическая разработка «Создаем мультфильмы сами» К занятиям студии мультипликации «МультКалейдоскоп» Мультимедийные презентация «Работа с персонажами мультфильма.» раздаточный материал «Работа с мимикой и жестами персонажей» Мультимедийные презентация «Разработка идеи мультфильма. Выбор сюжета. Сценарий.»
12.	Презентация мультфильмов	

Принципы образовательной деятельности

Программа строится на принципах, обоснованных педагогической целесообразностью применительно именно к этому виду деятельности, что обеспечивает построение занятий согласно логике творчества - от постановки творческой задачи к достижению творческого результата, а также дает

возможность активного использования эффективной методики проектирования при создании мультфильмов.

Принцип событийности, который означает, что на каждом занятии происходит что-то важное, а для каждого ребенка совершается какое-то открытие. Обеспечивается взаимосвязь развития творческих и познавательных способностей. Предусматривается чередование темпо-ритмов работы детей во время занятий.

Принцип педагогического сотрудничества, сотворчества педагога и ребенка наиболее важен при организации творческой деятельности детей. Создается творческая среда и благоприятный микроклимат, получается уникальный результат, когда педагоги и дети творят вместе.

Целостность и непрерывность. Принцип, который означает, что каждая ступень, в том числе и начальная, является важным звеном общей подготовки, осуществляется опора на полученные ранее знания, как по общешкольным предметам, так и через дополнительное образование.

Научность в сочетании с доступностью. Принцип чрезвычайно важен в работе с детьми. Все основные понятия даются строго в соответствии с научными знаниями с учетом возрастных особенностей детей.

Принцип от простого к сложному: каждая тема основывается на использовании знаний, полученных на предыдущих занятиях, постоянно происходит постепенное усложнение материала как в ходе каждого занятия, так и в процессе реализации программы в целом.

а) наглядные (показ видеоматериалов, иллюстраций, приемов работы, работа по образцу и др.)

б) словесные (устное изложение, беседа, объяснение, анализ и др.)

в) практические (практические задания и др.)

В процессе реализации программы применяются ряд методов и приёмов:

- наглядно-образный метод (наглядные пособия, обучающие и сюжетные иллюстрации, видеоматериалы, показ педагога);
- словесный метод (рассказ, объяснение, беседа);
- практический метод (выполнение упражнений, развивающих заданий);

- репродуктивный метод (объяснение нового материала на основе изученного);
- метод формирования интереса к учению (игра, создание ситуаций успеха, занимательные материалы);
- метод контроля и самоконтроля.

На занятиях могут использоваться элементы и различные комбинации методов и приемов обучения по выбору педагога.

2.6. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение

Помещение: компьютерный класс

Перечень оборудования: стол угловой с тумбой, стул для педагога, шкаф, комплект ученический; ноутбуки с программным обеспечением необходимым для работы Мультстудии. -5 шт, МФУ (принтер, сканер, копир), Мультимедийное оборудование ActivBoard TOUCH, Classic Solution IFP-755P4K Интерактивная TOUCH- панель, Мультлаборатория «Креатив», Мультстанок с камерой , Мультлаборатория «TRANSFORMER-FULL HD».

Перечень материалов, необходимых для занятий: пластилин, бумага, цветная бумага и картон, ножницы, цветные карандаши, фломастеры, маркеры, клей, проволока, гуашь, кисти, леска.

Информационное обеспечение: доступ в интернет, учебные презентации и видеоролики, программное обеспечение AnimaShooter, Audacity, OpenShot Video Editor, Pencil 2d.

Кадровое обеспечение: Занятия проводит педагог дополнительного образования. В процессе реализации программы могут быть привлечены другие специалисты: педагоги дополнительного образования, методисты, специалисты IT, педагог-психолог.

3. РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ВОСПИТАНИЯ

Цели и задачи воспитания

Цель: создание оптимальных условий для развития, саморазвития и самореализации личности обучающегося – личности психически и физически здоровой, гуманной, духовной и свободной, социально – мобильной, востребованной в современном обществе.

Задачи воспитания:

- Организовать единое образовательное пространство, разумно сочетающего внешние и внутренние условия воспитания, обучающегося;
- Развить общую культуру обучающихся через традиционные мероприятия объединения;
- Пропаганда здорового образа жизни, профилактика правонарушений, социально-опасных явлений;
- Выявить и развить творческие способности обучающихся путем организации совместной творческой деятельности;
- Развивать самоуправление обучающихся, предоставить им реальную возможность участия в деятельности объединения

Формы и содержание воспитательной деятельности, особенности организуемого воспитательного процесса

Основные формы: беседа, мероприятие, игра.

Содержание: изучение интересов учащихся, их способностей; учет возрастных особенностей и возможностей; поощрение достижений учащихся; формирование практических умений по организации органов самоуправления, этике и психологии общения, технологии социального и творческого проектирования; обучение умениям и навыкам организаторской деятельности, самоорганизации, формированию ответственности за себя и других; содействие формированию активной гражданской позиции; воспитание сознательного отношения к труду, к природе, к своему городу.

Традиционно проводятся игры на командную работу, праздничные мероприятия с индивидуальным поощрением, беседы на важные темы.

Основными направлениями воспитательной работы:

- патриотическое и гражданское воспитание
- моральное воспитание
- художественно-эстетичное воспитание
- экологическое воспитание
- физическое воспитание

Работа с родителями: организация системы индивидуальной и коллективной работы с родителями, тематические беседы, родительские собрания, индивидуальные консультации.

Планируемые результаты:

Приобретение обучающимися социальных знаний, первичного понимания социальной реальности и повседневной жизни; получение позитивного отношения к ценностям общества, уважительное отношение к российским традициям; приобретение нравственно-этического опыта; доброжелательность и взаимовыручка в коллективе.

2. КАЛЕНДАРНЫЙ ПЛАН ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ

Таблица 6

№п/п	Наименование мероприятия, события	Форма проведения	Срок и место проведения	Ответственные
1	Знания «История российской мультипликации»	Беседа, просмотр видеофильма	Сентябрь, Учебный кабинет	Педагог дополнительного образования
2	Наставник «Час самоуправления»	Беседа, игровая деятельность	Октябрь, Учебный кабинет	Педагог дополнительного образования
3	«День отца»	Викторина		
4	Семья «День матери»	Викторина	Ноябрь, Учебный кабинет	Педагог дополнительного образования
5	«День народного единства»	Беседа, викторина		
6	Ценности «День Героев Отечества»	Беседа	Декабрь, Учебный кабинет	Педагог дополнительного образования
7	Мероприятие «Новый год»	Конкурсно- игровая программа		
8	Музыка Викторина «Угадай мелодию» по музыке из мультфильмов	Викторина	Январь, Учебный кабинет	Педагог дополнительного образования

9	Наука «День российской науки»	Беседа, блиц-викторина	Февраль, Учебный кабинет	Педагог дополнительного образования
10	«День защитника Отечества»	Беседа, игровая программа		
11	Искусство «Международный женский день»	Беседа, игровая программа	Март, Учебный кабинет	Педагог дополнительного образования
12	«День театра»			
13	Здоровье «Всемирный день здоровья»	Беседа, викторина	Апрель, Учебный кабинет	Педагог дополнительного образования
14	«День российской анимации»	Викторина		
15	История «День победы»	Беседа, просмотр видеофильма	Май, Учебный кабинет	Педагог дополнительного образования
16	«День славянской письменности и культуры»	Просмотр видеофильма, викторина		

5. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Литература для педагога:

1. Красный Ю.Е., Курдюкова Л.И. Мультфильмы руками детей: книга для учителя. –М., 1990.
2. Усов Ю.Н. В мире экранных искусств. – М., 1995.
3. Пунько Н.П., Дунаевская О.П. «Секреты детской мультипликации» - М.: Линка-Пресс, 2017.-135с.

Сборники:

1. Экранные искусства в школе // Медиаобразование сегодня: содержание и менеджмент». Материалы международной научно-практ. конференции. - М.-Таганрог - Апатиты, 2002.
2. Захарова Е.А. Развивающий экран // Искусство в жизни детей: опыт занятий с младшими школьниками. – М., 2002.

Статьи из журналов:

1. Чем фильм отличается от книги?// Искусство в школе. - 2004, № 2.
2. Работа с «проблемным» фильмом в детской аудитории //Искусство в школе. – 2004, №1.
3. Медиаобразование как средство художественного развития младших школьников// Начальная школа. – 2002, № 5.
4. Фильм рождается из мыслей...// Искусство в школе. – 2002, №

Для обучающихся:

1. Велинский Д.В. Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки. Методическое пособие. – Новосибирск 2014 г., 41 с. с илл.
2. Сафронов М. Вообразительное искусство. Как написать сценарий мультфильма. - Санкт-Петербург, Сеанс, 2017 г.
3. Джанни Родари. Грамматика фантазии. Введение в искусство придумывания истории. – Самокат, 2016 г.
4. Норштейн Ю. Снег на траве. 2 тома. – Москва, Красный пароход, 2016г.

5. Йохан Хейзинг. Человек играющий. - Санкт-Петербург, Издательство Ивана Лимбаха, 2015 г.

6. Арнольди Э. Жизнь и сказки Уолта Диснея. Л.: Искусство, 1968.

7. Горичева В. С., Нагибина Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. – Ярославль, 1998г.

8. Красный Ю. Е. Мультфильм руками детей / Ю. Е. Красный, Л. И. Курдюкова. – Москва, ,1990 г.

9. Уолтер Фостер. Основы анимации. - М.: Астрель, 2003г.

10. Пунько Н.П., Дунаевская О.П. «Секреты детской мультипликации» - М.: Линка-Пресс, 2017.-135с.

Для родителей:

1. Сафронов М. Методическое пособие по созданию мультфильмов с детьми - Студия “ДА”, 2009 г.

2. Красный Ю.Е Мультфильм руками детей. - изд. Просвещение, 1990 г.

6. ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1

Календарно-тематическое планирование ДОП «МультКалейдоскоп»

Первый год обучения (144 ч.)

№ п/п	Тема занятия	Кол-во часов	Тип / Форма занятия	Место проведения	Форма контроля
1	Вводное занятие. Введение в образовательную программу.	2	беседа	Учебный кабинет	Опрос
2	Изучение основных видов анимации. Бумажная перекладная анимация	2	Комбинированное занятие	Учебный кабинет	текущий
3	Изучение основных видов анимации. Бумажная перекладная анимация	2	практическая работа	Учебный кабинет	текущий
4	Изучение основных видов анимации. Пластилиновая объемная анимация	2	Комбинированное занятие	Учебный кабинет	текущий
5	Изучение основных видов анимации. Пластилиновая объемная анимация	2	практическая работа	Учебный кабинет	текущий
6	Изучение основных видов анимации. Рисованная покадровая анимация, сыпучая анимация.	2	Комбинированное занятие	Учебный кабинет	текущий
7	Освоение программного	2	Комбинированное занятие	Учебный кабинет	текущий

	обеспечения. Работа в программе AnimaShooter.				
8	Освоение программного обеспечения. Audacity.	2	Комбинированное занятие	Учебный кабинет	
9	Освоение программного обеспечения. Работа в программе OpenShot Video Editor.	2	Комбинированное занятие	Учебный кабинет	
10	Выразительные средства анимации. Цвет, линия, пятно	2	Комбинированное занятие	Учебный кабинет	
11	Выразительные средства анимации. Плановость	2	Комбинированное занятие	Учебный кабинет	
12	Выразительные средства анимации. Музыка, движение	2	Комбинированное занятие	Учебный кабинет	
13	Разработка мультфильма ко Дню матери Создание сценария.	2	Комбинированное занятие	Учебный кабинет	текущий
14	Разработка мультфильма ко Дню матери Разработка персонажей.	2	Комбинированное занятие	Учебный кабинет	текущий
15	Разработка мультфильма ко Дню матери Разработка персонажей.	2	практическая работа	Учебный кабинет	текущий

16	Разработка мультфильма ко Дню матери Разработка декораций.	2	Комбинированное занятие	Учебный кабинет	текущий
17	Разработка мультфильма ко Дню матери Разработка декораций.	2	практическая работа	Учебный кабинет	текущий
18	Разработка мультфильма ко Дню матери Съемка мультфильма	2	Комбинированное занятие	Учебный кабинет	текущий
19	Разработка мультфильма ко Дню матери Съемка мультфильма.	2	практическая работа	Учебный кабинет	текущий
20	Разработка мультфильма ко Дню матери Съемка мультфильма.	2	практическая работа	Учебный кабинет	текущий
21	Разработка мультфильма ко Дню матери Монтаж.	2	Комбинированное занятие	Учебный кабинет	текущий
22	Разработка мультфильма к Новому Году Создание сценария.	2	Комбинированное занятие	Учебный кабинет	текущий
23	Разработка мультфильма к Новому Году Разработка персонажей.	2	Комбинированное занятие	Учебный кабинет	текущий

24	Разработка мультфильма к Новому Году Разработка персонажей.	2	практическая работа	Учебный кабинет	текущий
25	Разработка мультфильма к Новому Году Разработка декораций.	2	Комбинированное занятие	Учебный кабинет	текущий
26	Разработка мультфильма к Новому Году Разработка декораций.	2	практическая работа	Учебный кабинет	текущий
27	Разработка мультфильма к Новому Году Разработка декораций.	2	практическая работа	Учебный кабинет	текущий
28	Разработка мультфильма к Новому Году Съемка мультфильма.	2	Комбинированное занятие	Учебный кабинет	текущий
29	Разработка мультфильма к Новому Году Съемка мультфильма.	2	практическая работа	Учебный кабинет	текущий
30	Разработка мультфильма к Новому Году Съемка мультфильма.	2	практическая работа	Учебный кабинет	текущий
31	Разработка мультфильма к Новому Году Монтаж.	2	Комбинированное занятие	Учебный кабинет	итоговый
32	Изучение основных принципов анимации	2	Комбинированное занятие	Учебный кабинет	текущий

	Сжатие и растяжение				
33	Изучение основных принципов анимации Сжатие и растяжение	2	практическая работа	Учебный кабинет	текущий
34	Изучение основных принципов анимации Подготовка или упреждение	2	Комбинированное занятие	Учебный кабинет	текущий
35	Изучение основных принципов анимации Подготовка или упреждение	2	практическая работа	Учебный кабинет	текущий
36	Изучение основных принципов анимации Захлест и инерция	2	Комбинированное занятие	Учебный кабинет	текущий
37	Изучение основных принципов анимации Захлест и инерция	2	практическая работа	Учебный кабинет	текущий
38	Изучение основных принципов анимации Преувеличение	2	Комбинированное занятие	Учебный кабинет	текущий
39	Изучение основных принципов анимации Преувеличение	2	практическая работа	Учебный кабинет	текущий
40	Изучение основных принципов анимации Привлекательность	2	Комбинированное занятие	Учебный кабинет	текущий
41	Изучение основных принципов анимации Привлекательность	2	практическая работа	Учебный кабинет	текущий
42	Разработка мультфильма по сказкам Создание сценария.	2	Комбинированное занятие	Учебный кабинет	текущий

43	Разработка мультфильма по сказкам Разработка персонажей.	2	Комбинированное занятие	Учебный кабинет	текущий
44	Разработка мультфильма по сказкам Разработка персонажей.	2	практическая работа	Учебный кабинет	текущий
45	Разработка мультфильма по сказкам Разработка декораций.	2	Комбинированное занятие	Учебный кабинет	текущий
46	Разработка мультфильма по сказкам Разработка декораций.	2	практическая работа	Учебный кабинет	текущий
47	Разработка мультфильма по сказкам Разработка декораций.	2	практическая работа	Учебный кабинет	текущий
48	Разработка мультфильма по сказкам Съемка мультфильма.	2	Комбинированное занятие	Учебный кабинет	текущий
49	Разработка мультфильма по сказкам Съемка мультфильма.	2	практическая работа	Учебный кабинет	текущий
50	Разработка мультфильма по сказкам Съемка мультфильма.	2	практическая работа	Учебный кабинет	текущий

51	Разработка мультфильма по сказкам Монтаж.	2	Комбинированное занятие	Учебный кабинет	текущий
52	Разработка мультфильма в жанре фэнтези Создание сценария.	2	Комбинированное занятие	Учебный кабинет	текущий
53	Разработка мультфильма в жанре фэнтези Разработка персонажей.	2	Комбинированное занятие	Учебный кабинет	текущий
54	Разработка мультфильма в жанре фэнтези Разработка персонажей.	2	практическая работа	Учебный кабинет	текущий
55	Разработка мультфильма в жанре фэнтези Разработка декораций.	2	Комбинированное занятие	Учебный кабинет	текущий
56	Разработка мультфильма в жанре фэнтези Разработка декораций.	2	практическая работа	Учебный кабинет	текущий
57	Разработка мультфильма в жанре фэнтези Разработка декораций.	2	практическая работа	Учебный кабинет	текущий
58	Разработка мультфильма в жанре фэнтези Съемка мультфильма.	2	Комбинированное занятие	Учебный кабинет	текущий

59	Разработка мультфильма в жанре фэнтези Съемка мультфильма.	2	практическая работа	Учебный кабинет	текущий
60	Разработка мультфильма в жанре фэнтези Съемка мультфильма.	2	практическая работа	Учебный кабинет	текущий
61	Разработка мультфильма в жанре фэнтези Монтаж.	2	Комбинированное занятие	Учебный кабинет	текущий
62	Разработка мультфильма в жанре комедия Создание сценария.	2	Комбинированное занятие	Учебный кабинет	текущий
63	Разработка мультфильма в жанре комедия Разработка персонажей.	2	Комбинированное занятие	Учебный кабинет	текущий
64	Разработка мультфильма в жанре комедия Разработка персонажей.	2	практическая работа	Учебный кабинет	текущий
65	Разработка мультфильма в жанре комедия Разработка декораций.	2	Комбинированное занятие	Учебный кабинет	текущий
66	Разработка мультфильма в жанре комедия Разработка декораций.	2	практическая работа	Учебный кабинет	текущий

67	Разработка мультфильма в жанре комедия Разработка декораций.	2	практическая работа	Учебный кабинет	текущий
68	Разработка мультфильма в жанре комедия Съемка мультфильма.	2	комбинированная	Учебный кабинет	текущий
69	Разработка мультфильма в жанре комедия Съемка мультфильма.	2	практическая работа	Учебный кабинет	текущий
70	Разработка мультфильма в жанре комедия Съемка мультфильма.	2	практическая работа	Учебный кабинет	текущий
71	Разработка мультфильма в жанре комедия Монтаж.	2	Комбинированное занятие	Учебный кабинет	текущий
72	Презентация мультфильмов. Подведение итогов	2	практическая работа	Учебный кабинет	Защита проектов
	Итого	144			

Календарно-тематическое планирование ДОП «МультКалейдоскоп»

Второй год обучения (216 ч.)

№ п/п	Тема занятия	Кол-во часов	Тип / Форма занятия	Место проведения	Форма контроля
1	Вводное занятие. Введение в образовательную программу. Актуализация знаний о мультипликации и технологии создания анимации.	3	беседа	Учебный кабинет	Входной
2	Разработка мультфильма на тему летних каникул. Создание сценария.	3	Комбинированное занятие	Учебный кабинет	текущий
3	Разработка мультфильма на тему летних каникул. Разработка персонажей и декораций.	3	Комбинированное занятие	Учебный кабинет	текущий
4	Разработка мультфильма на тему летних каникул. Съемка мультфильма.	3	Комбинированное занятие	Учебный кабинет	текущий
5	Разработка мультфильма на тему летних каникул. Монтаж.	3	Комбинированное занятие	Учебный кабинет	текущий
6	Освоение программного обеспечения Актуализация и	3	Комбинированное занятие	Учебный кабинет	текущий

	обогащение знаний по программе Audacity				
7	Освоение программного обеспечения Актуализация и обогащение знаний по программе OpenShot Video Editor	3	Комбинированное занятие	Учебный кабинет	текущий
8	Освоение программного обеспечения Изучение программы Pencil 2 d	3	Комбинированное занятие	Учебный кабинет	текущий
9	Актуализация знаний о выразительных средствах анимации	3	Комбинированное занятие	Учебный кабинет	текущий
10	Повторение основных принципов анимации Сжатие и растяжение, плавное начало и конец движения	3	Комбинированное занятие	Учебный кабинет	текущий
11	Повторение основных принципов анимации Подготовка или упреждение	3	Комбинированное занятие	Учебный кабинет	текущий
12	Повторение основных принципов анимации Сценичность	3	Комбинированное занятие	Учебный кабинет	текущий
13	Повторение основных принципов анимации Захлест и инерция	3	Комбинированное занятие	Учебный кабинет	текущий

14	Повторение основных принципов анимации Тайминг	3	Комбинированное занятие	Учебный кабинет	текущий
15	Повторение основных принципов анимации Преувеличение	3	Комбинированное занятие	Учебный кабинет	текущий
16	Повторение основных принципов анимации Четкие позы	3	Комбинированное занятие	Учебный кабинет	текущий
17	Разработка новогоднего мультфильма в смешанной технике Создание сценария и раскадровки.	3	Комбинированное занятие	Учебный кабинет	текущий
18	Разработка новогоднего мультфильма в смешанной технике Разработка персонажей.	3	Комбинированное занятие	Учебный кабинет	текущий
19	Разработка новогоднего мультфильма в смешанной технике Разработка декораций.	3	Комбинированное занятие	Учебный кабинет	текущий
20	Разработка новогоднего мультфильма в смешанной технике. Съемка мультфильма	3	Комбинированное занятие	Учебный кабинет	текущий
21	Разработка новогоднего мультфильма в смешанной технике.	3	практическая работа	Учебный кабинет	текущий

	Съемка мультфильма				
22	Разработка новогоднего мультфильма в смешанной технике. Съемка мультфильма	3	практическая работа	Учебный кабинет	текущий
23	Разработка новогоднего мультфильма в смешанной технике Озвучка	3	Комбинированное занятие	Учебный кабинет	текущий
24	Разработка новогоднего мультфильма в смешанной технике Монтаж	3	Комбинированное занятие	Учебный кабинет	Промежуточная аттестация
25	Краткая история анимации. Мировая анимация.	3	Беседа	Учебный кабинет	текущий
26	Краткая история анимации. Мировая анимация.	3	практическая работа	Учебный кабинет	текущий
27	Краткая история анимации. Российская анимация.	3	Беседа	Учебный кабинет	текущий
28	Краткая история анимации. Российская анимация.	3	Комбинированное занятие	Учебный кабинет	текущий
29	Разработка мультфильма в технике песочной анимации.	3	Комбинированное занятие	Учебный кабинет	текущий

	Изучение примеров песочной анимации				
30	Разработка мультфильма в технике песочной анимации. Разработка сценария	3	Комбинированное занятие	Учебный кабинет	текущий
31	Разработка мультфильма в технике песочной анимации. Создание раскадровки	3	Комбинированное занятие	Учебный кабинет	итоговый
32	Разработка мультфильма в технике песочной анимации. Съемка мультфильма	3	Комбинированное занятие	Учебный кабинет	текущий
33	Разработка мультфильма в технике песочной анимации. Съемка мультфильма	3	практическая работа	Учебный кабинет	текущий
34	Разработка мультфильма в технике песочной анимации. Монтаж	3	Комбинированное занятие	Учебный кабинет	текущий
35	Основы рисованной покадровой анимации Технологии создания рисованной анимации	3	Комбинированное занятие	Учебный кабинет	текущий
36	Основы рисованной покадровой анимации	3	Комбинированное занятие	Учебный кабинет	текущий

	Принцип анимации «прямо вперед» или «от позы к позе»				
37	Основы рисованной покадровой анимации Копирование простой линейной анимации	3	Комбинированное занятие	Учебный кабинет	текущий
38	Основы рисованной покадровой анимации Копирование простой линейной анимации	3	практическая работа	Учебный кабинет	текущий
39	Основы рисованной покадровой анимации Съемка анимации	3	Комбинированное занятие	Учебный кабинет	текущий
40	Основы рисованной покадровой анимации Монтаж	3	Комбинированное занятие	Учебный кабинет	текущий
41	Разработка простого рисованного мультфильма на свободную тему Создание сценария.	3	Комбинированное занятие	Учебный кабинет	текущий
42	Разработка простого рисованного мультфильма на свободную тему Разработка персонажей.	3	Комбинированное занятие	Учебный кабинет	текущий
43	Разработка простого рисованного мультфильма на свободную тему Создание раскадровки.	3	Комбинированное занятие	Учебный кабинет	текущий
44	Разработка простого рисованного	3	практическая работа	Учебный кабинет	текущий

	мультфильма на свободную тему Создание раскадровки.				
45	Разработка простого рисованного мультфильма на свободную тему Разработка декораций.	3	Комбинированное занятие	Учебный кабинет	текущий
46	Разработка простого рисованного мультфильма на свободную тему Разработка декораций.	3	практическая работа	Учебный кабинет	текущий
47	Разработка простого рисованного мультфильма на свободную тему Отрисовка кадров.	3	Комбинированное занятие	Учебный кабинет	текущий
48	Разработка простого рисованного мультфильма на свободную тему Отрисовка кадров.	3	практическая работа	Учебный кабинет	текущий
49	Разработка простого рисованного мультфильма на свободную тему Съемка мультфильма, озвучка.	3	Комбинированное занятие	Учебный кабинет	текущий
50	Разработка простого рисованного мультфильма на свободную тему Монтаж.	3	Комбинированное занятие	Учебный кабинет	текущий

51	Создание анимационного музыкального клипа Подготовительная работа	3	Комбинированное занятие	Учебный кабинет	текущий
52	Создание анимационного музыкального клипа Создание сценария.	3	Комбинированное занятие	Учебный кабинет	текущий
53	Создание анимационного музыкального клипа Создание раскадровки	3	Комбинированное занятие	Учебный кабинет	текущий
54	Создание анимационного музыкального клипа Разработка персонажей.	3	Комбинированное занятие	Учебный кабинет	текущий
55	Создание анимационного музыкального клипа Разработка декораций.	3	Комбинированное занятие	Учебный кабинет	текущий
56	Создание анимационного музыкального клипа Разработка декораций..	3	практическая работа	Учебный кабинет	текущий
57	Создание анимационного музыкального клипа Съемка мультфильма.	3	Комбинированное занятие	Учебный кабинет	текущий
58	Создание анимационного музыкального клипа Съемка мультфильма.	3	практическая работа	Учебный кабинет	текущий

59	Создание анимационного музыкального клипа Монтаж.	3	Комбинированное занятие	Учебный кабинет	текущий
60	Разработка мультфильма на тему весенних праздников Создание сценария и раскадровки	3	Комбинированное занятие	Учебный кабинет	текущий
61	Разработка мультфильма на тему весенних праздников Разработка персонажей	3	Комбинированное занятие	Учебный кабинет	текущий
62	Разработка мультфильма на тему весенних праздников Разработка декораций	3	Комбинированное занятие	Учебный кабинет	текущий
63	Разработка мультфильма на тему весенних праздников Озвучка	3	Комбинированное занятие	Учебный кабинет	текущий
64	Разработка мультфильма на тему весенних праздников Съемка мультфильма	3	Комбинированное занятие	Учебный кабинет	текущий
65	Разработка мультфильма на тему весенних праздников Съемка мультфильма	3	практическая работа	Учебный кабинет	текущий
66	Разработка мультфильма на тему весенних праздников Монтаж	3	Комбинированное занятие	Учебный кабинет	текущий

67	Разработка самостоятельного анимационного проекта Создание сценария	3	практическая работа	Учебный кабинет	текущий
68	Разработка самостоятельного анимационного проекта Разработка персонажей	3	практическая работа	Учебный кабинет	текущий
69	Разработка самостоятельного анимационного проекта Разработка декораций	3	практическая работа	Учебный кабинет	текущий
70	Разработка самостоятельного анимационного проекта Съемка мультфильма	3	практическая работа	Учебный кабинет	текущий
71	Разработка самостоятельного анимационного проекта Монтаж.	3	практическая работа	Учебный кабинет	текущий
72	Презентация мультфильмов. Подведение итогов	3	Комбинированное занятие	Учебный кабинет	Итоговая аттестация
	Итого	216			

Оценочные материалы

Входной мониторинг (на начало учебного года)

Это отношения ребенка к выбранной деятельности, его достижения в этой области, личностные качества ребенка.

Срок проведения: сентябрь и первое занятие для вновь пришедших обучающихся в течение года.

Цель: оценка исходного (начального) уровня компетенций обучающихся перед началом освоения программы

Задачи:

- прогнозирование возможности успешного освоения программы;
- выбор уровня сложности заданий программы, темпа обучения;

Форма проведения: собеседование, наблюдение, тестирование.

Форма оценки: уровень – высокий, средний, низкий.

Критерии оценки: положительный или отрицательный развернутый ответ на вопросы.

Методика определения результатов: положительные развернутые ответы на три вопроса – высокий уровень, на два вопроса – средний уровень, на один вопрос – низкий уровень.

Мониторинг на начало учебного года.

- Слышал ли ты что-нибудь о техниках мультипликации?
- У тебя дома есть компьютер? Ты умеешь им пользоваться?
- Любишь лепить из пластилина, рисовать на песке, работать с красками?
- Хотел бы ты научиться создавать и снимать мультфильмы?

Критерии оценивания. Положительные развернутые ответы:

- на три вопроса – высокий уровень;

- на два вопроса – средний уровень;
- на один вопрос – низкий уровень.

Диагностическая карта
результатов выявления творческих способностей обучающихся

Таблица 7

п/п	Фамилия, имя	Слышал ли ты что-нибудь о техниках мультипликации?	У тебя дома есть компьютер? Ты умеешь им пользоваться?	Любишь лепить из пластилина, рисовать на песке, работать с красками?	Хотел бы ты научиться создавать и снимать мультфильмы?

Так же для выявления навыков и умений, обучающемуся предлагается выполнить практическое задание. Слепить из пластилина по схеме простого персонажа.

Задания для текущего контроля знаний по пройденным темам:

«Ознакомление с основными видами анимации.

Технология съемочного процесса»

8-13лет

- Назовите вид кинематографа, название которому дало одно из математических действий? (Мультипликация – обозначает умножение)
- Одушевление персонажа или предмета называется – анимация.
- 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? Stopmotion
- 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 из бумаги. – перекладка.

**Задания для текущего контроля знаний по пройденным темам:
«Ознакомление с основными видами анимации. Технология съемочного
процесса» для обучающихся 7 -8 лет.**

- Одушевление персонажа или предмета называется – анимация.
- Самая известная анимационная студия в мире? Студия Уолта Диснея
- Самая известная Российская киностудия? Союзмультфильм.
- С чего начинается съемка мультфильма? – сценарий.
- Как называется техника анимации для работы, в которой используют марионеток из бумаги? – перекладка.

Тестовые задания «Юный мультипликатор» для промежуточной аттестации. 8-13 лет

- Что такое анимация? (одушевление)
- Что такое мультипликация? (умножение)
- В какой технике анимации создан мультфильм «Незнайка на Луне»? (рисованная анимация)
- Что такое сцена в мультипликации? (отдельно отснятая часть мультфильма)
- Что можно снимать в технике предметная анимация? (предметы, людей, еду, растения, вещи)

- Что такое раскадровка? (изображение последовательных рисунков, раскрывающие сюжет мультфильма)
- Что такое эскиз? (Зарисовка, набросок)
- Назовите основные цвета в палитре? (Жёлтый, синий, красный)
- Что такое цветовая гамма? (Гармоничное, красивое сочетание цветов)
- Что такое траектория? (направление, путь движения)
- Сколько кадров в одной секунде мультфильма? (24)
- Что такое кадр?
- В какой технике анимации создан мультфильм «Маша и Медведь» и «Лунтик»? (компьютерная анимация)
- В какой технике анимации создан мультфильм «Падал прошлогодний снег»? (пластилиновая анимация)
- В какой технике анимации создан мультфильм «Домовенок Кузя» и «Крокодил Гена»? (кукольная анимация)
- Плоские куклы марионетки используются в какой технике анимации?
(технике перекладки))

Максимальное количество баллов – 60.

Высокий уровень знаний - от 60 до 40 баллов (70–100%)

Средний уровень знаний – 39 до 28 (до 50 %)

Низкий уровень знаний - от 27 и ниже

Тестовые задания «Юный мультипликатор» для промежуточной аттестации, для обучающихся 7-8 лет.

- Что такое анимация? (одушевление)
- Что такое мультипликация? (умножение)
- В какой технике анимации создан мультфильм «Незнайка на Луне»? (рисованная анимация)
- В какой технике анимации создан мультфильм «Маша и Медведь» и «Лунтик»? (компьютерная анимация)

- В какой технике анимации создан мультфильм «Падал прошлогодний снег»? (пластилиновая анимация)
- В какой технике анимации создан мультфильм «Домовенок Кузя» и «Крокодил Гена»? (кукольная анимация)
- Плоские куклы марионетки используются в какой технике анимации? (технике перекладки)

**Тестовые задания для аттестации
по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей
программе «МультКалейдоскоп»**

8-12 лет

Ф.И. обучающегося _____

– Вид кинематографа, название которому дало одно из математических действий.

(Мультипликация. В переводе с латинского это слово означает «умножение».

Чтобы создать маленький фильм, необходимо множество рисунков и кадров)

– Современное название мультипликации? Как оно переводится?

(Анимация. Это слово переводится как «одушевление»)

– Название какой кинематографической профессии переводится на русский язык как «дающий жизнь»? Выберите правильный ответ.

А. Сценарист

Б. Режиссер

В. Аниматор

Г. Композитор

(Аниматор - кинематографист, работающий в мультипликации)

– Какое отношение к мультипликации имеют рисунки на древнегреческих вазах? Выберите правильный ответ.

А. Являются декоративным украшением.

Б. Являются первыми предвестниками зарождения основных элементов мультипликации

(Эти рисунки, являются первыми предвестниками зарождения основных элементов мультипликации)

– Какие театры можно назвать старшими братьями мультипликации?

Выберите правильный ответ.

- А. Кукольный театр
- Б. Театр одного актера
- В. Театр оперы и балета
- Г. Театр теней

(Кукольный театр и театр теней)

– Кто считается основателем рисованной мультипликации? Выберите правильный ответ.

- А. Эмиль Рейно
- Б. Уолт Дисней
- В. Стюарт Блэктон
- Г. Александр Ширяев

(Французский художник Эмиль Рейно. В 1880 году он открыл «Оптический театр», куда хлынул поток парижан. Рейно соединил стробоскоп с проекцией на экран. Мультики Рейно шли по 15 минут, в каждой ленте было по 500 рисунков.)

– Возьмите лист белого картона, вырежьте кружок и нарисуйте на нём с одной стороны птицу, а с другой - клетку или дерево. Проколите картон с двух противоположных сторон, проденьте в дырочки нитку и покрутите. Картон начнёт быстро вращаться, а вы увидите птицу... Какую? Напишите свой ответ.

(Сидящую в клетке или на дереве. Такая игрушка называется тауматроп.)

– Перечислите техники мультипликации.

(Пластилиновая анимация, песочная анимация, рисованная мультипликация, компьютерная анимация, кукольная мультипликация)

– Художник-мультипликатор должен сделать 1440 рисунков, а вы будете наслаждаться этим результатом всего одну минутку. Что это? Выберите правильный ответ.

- А. Комикс

Б. Панно

В. Мультфильм

Г. Презентация

(Мультфильм)

– Сколько необходимо кадров для одной секунды анимации? Выберите правильный ответ.

А. 10 кадров

Б. 15 кадров

В. 20 кадров

Г. 24 кадра

(На одну секунду анимации необходимо 24 кадра)

– Перечислите профессии людей, которые работают над созданием мультипликационного фильма.

(Сценарист, режиссер, художник-мультипликатор, композитор, оператор)

– Чьи мультипликационные фильмы до сих пор остаются самыми популярными в мире? Выберите правильный ответ.

А. «Союзмультфильм»

Б. Уолт Дисней

В. «Пилот»

Г. «Мельница»

(Это ленты кинокомпании Уолта Диснея. «Король Лев» собрал 770 млн. долларов, «Аладдин» 480 млн. долларов, а «История игрушек» - 355 млн. долларов)

– На студии Диснея, кроме художников работали гэгмены. Что они делали? Выберите правильный ответ.

А. Озвучивали главных героев

Б. Придумывали смешные трюки, гэги

В. Создавали декорации для мультипликационного фильма

Г. Руководили съемочным процессом

(Они придумывали смешные трюки, гэги. Во время премьерного просмотра в зал сажали хронометриста. Он следил за тем, как часто смеются зрители. Десять секунд без смеха? Картину нужно переделать!)

– За создание, какого легендарного мультипликационного героя Дисней в 1932 году получил первый «Оскар», он же является символом студии Уолта Дисней? Выберите правильный ответ.

А. Микки Мауса

Б. Алисы в стране Чудес

В. Льва Симбы

Г. Скруджа Макдака

(За создание Микки Мауса)

– Какая крупнейшая в СССР студия мультипликационных фильмов основана в Москве 10 июня 1936 года? Выберите правильный ответ.

А. «Союзмультфильм»

Б. Уолт Дисней

В. «Пилот»

Г. «Мельница»

(«Союзмультфильм» - крупнейшая в СССР студия мультипликационных фильмов)

– Кто считается родоначальником пластилиновой техники в мультипликации?

А. Александр Ширяев

Б. Александр Татарский

В. Михаил Алдашин

Г. Вячеслав Котеночкин

(Александр Татарский – родоначальник пластилиновой анимации, Александр Ширяев – первый русский мультипликатор, который создал кукольный мультфильм, Михаил Алдашин - режиссёр-мультипликатор, художник, продюсер, Вячеслав Котеночкин - советский режиссёр-мультипликатор, художник и художник-мультипликатор)

– Что из перечисленного является предшественником мультипликации?

Выберите правильный ответ.

- А. Овоскоп
- В. Калейдоскоп
- Б. Стробоскоп
- Г. Микроскоп

(Стробоскоп - от греч. «кружение» и «смотрю». На барабанах рисовались фазы движения человека или зверя, при быстром вращении барабана фазы сливались, и возникало ощущение, что человек сам по себе прыгает через верёвочку, а заяц - бойко скачет по снегу)

– В какой последовательности создаются мультипликационные фильмы.

- Монтаж отснятого материала
- Съемочный процесс
- Написать сценарий
- Создать персонажей и декорации
- Подобрать звуковое сопровождение
- Демонстрация публике

(Написать сценарий, создать персонажей и декорации, съемочный процесс, монтаж отснятого материала, подобрать звуковое сопровождение, демонстрация публике)

– Кто является изобретателем песочной мультипликации? Выберите правильный ответ.

- А. Кэролин Лиф
- Б. Ксения Симонова
- В. Ференц Цако
- Г. Артур Кириллов

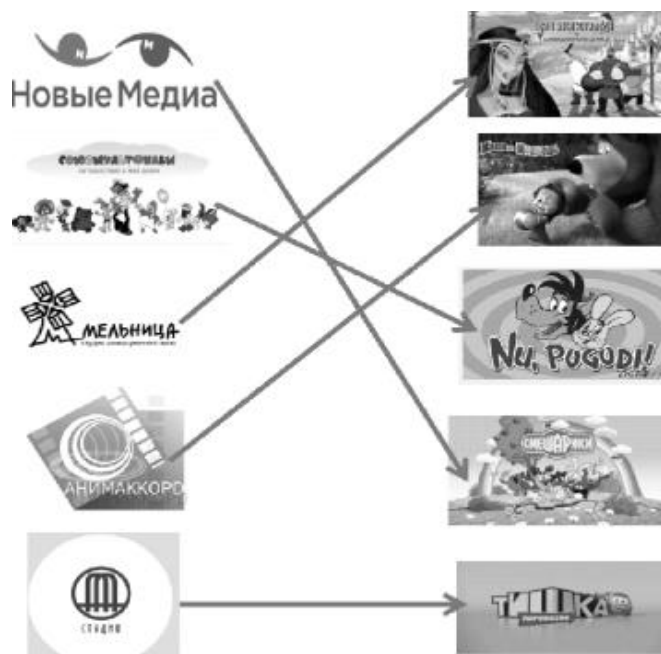
(Кэролин Лиф - канадско-американский режиссёр-мультипликатор. Техника анимации Каролины Лиф — это движущийся песок или чернила на стекле; если и существует какая-либо тематическая постоянная в ее творчестве - то это ощущение недолговечности, исчезновение вещей)

Перечислите способы рисования в технике песочная анимация.

(Светлым по темному, темным по светлому)

**Тестовые задания для аттестации
по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей
программе «МультКалейдоскоп»
для обучающихся 6-7 лет.**

1. Какой студии соответствует мультфильм (соедините стрелками).



2. Перечислите техники пластилиновой анимации.

3. (Перекладка, объемная (классическая) анимация, комбинированная (современная) анимация)

4. Что такое анимация? (одушевление)

5. Что такое мультипликация? (умножение)

Приложение 3

Дидактический материал подбирается и систематизируется в соответствии с учебно-тематическим планом (по каждой теме), возрастными и психологическими особенностями детей, уровнем их развития и способностями.

Для обеспечения наглядности и доступности изучаемого материала педагог может использовать:

Наглядные пособия по искусству.

Репродукции произведений изобразительного искусства.

Художественные фотографии, рисунки и иллюстрации.

Наглядный раздаточный материал по темам учебного курса

Электронные презентации по основным разделам программы.

Журналы, книги, альбомы с произведениями искусства Европы, России

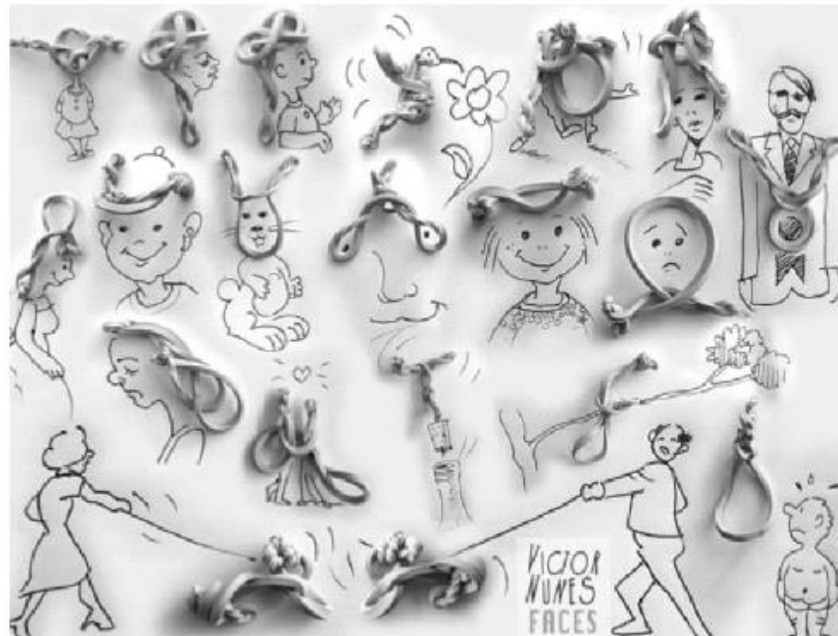
Стенды со сменными экспозициями.

Инструкционные карты, необходимые для выполнения индивидуальной практической работы.

Создание эскизов новых персонажей с помощью карточек.

Задания с ограничениями: Нарисуйте карандашами или ручками персонажа неважно какого пола или возраста, но в его изображении должно присутствовать все указанное в выбранной карточке.

- Используя данные изображения с пофазовым движением нарисуйте своего персонажа во всех указанных фазах.
- Используя подручные материалы, канцелярские принадлежности или предоставленные материалы придумать изображение любого объекта окружающего мира.



Аудиозаписи:

«Живая планета»: Вечер в лесу. Океанский прибой. Тропический лес. Волшебство природы.

«Звуки природы и музыка»: Сюита певчих птиц. Ласковый прибой. Удивительный водопад. Ветряные колокольчики. Тропический остров. Волшебство леса.

«Звуки войны»: взрыв, огонь, пламя, гранаты, солдаты, самолёт. салют.

Список мультипликационных фильмов для просмотра:

- «Буревестник» реж. А. Туркус, 2004;
- «Варежка», реж. Р. Качанов, 1967;
- «В гостях у гномов», реж. В. Дегтярёв, В. Данилевич;
- «Весёлый художник», реж. Н. Василенко, 1963;
- «Возвращение блудного попугая», реж. В. Караваяев, 1988;
- «Волшебные фонарики», реж. В. Дегтярёв;
- «Винни-Пух», реж. Ф. Хитрук, 1969;
- «Винни-Пух идет в гости », реж. Ф. Хитрук, 1971;
- «Волчище, серый хвостище», реж. Г. Баринаова, 1983;
- «Волшебное кольцо», реж. Л. Носырев, 1979;
- «Впервые на арене», реж. В. Пекаръ, В. Попов,
- «День чудесный», реж. А. Хржановский, 1975;
- «Домашний цирк», реж. В. Данилевич, 1979;
- «Ежик в тумане», реж. Ю. Норштейн, 1976;
- «И мама меня простит», реж. А. Петров, 1975;
- «История о девочке, которая наступила на хлеб», реж. А. Грачева, 1987;
- «Капитошка», реж. Б. Храневич, 1980;
- «Карлсон вернулся», реж. Б. Степанцев, 1969;
- «Клубок», реж. Н. Серебряков, 1968;
- «Конек-Горбунок», реж. И. Иванов-Вано, 1975;
- «Кошкин дом» реж. Л. Амальрик, 1958;
- «Малыш и Карлсон», реж. Б. Степанцев, 1968;
- «Медведь-липовая нога», реж. Г. Баринаова, 1984;
- «Мороз Иванович», реж. И. Аксенчук, 1981;
- «Ну, погоди!», реж. В. Котеночкин, 1969-1981;
- «Падал прошлогодний снег», реж. А. Татарский, 1983;
- «Пластилиновая ворона», реж. А. Татарский;
- «Петух и боярин», реж. Л. Мильчин, 1986;
- «Петух и краски», реж. Б. Степенцев,
- «Похитители красок», реж. Л. Атаманов, 1959;

«Премудрый пескарь», реж. В. Карavaев, 1979;
«Приключение капитана Врунгеля», реж. Д.Черкасский;
«Пуговоца», реж. В. Тарасов, 1982;
«Путешествие Солнышкина», реж. А.Петров, 1980;
«Сказка сказок», реж. Ю.Норштейн, 1980;
«Снежная королева», реж. Л.Атаманов, 1957;
«Старая игрушка», реж. С. Самсонов, 1964;
«Стеклянная гармоника», реж. А.Хржановский, 1968;
«Трое из Простоквашино», реж. В. Попов, 1978;
«Учитель пения», реж. В. Попов, 1968;
«Фильм, фильм, фильм», реж. Ф.Хитрук, 1968;
«Цапля и журавль», реж. Ю.Норштейн, 1975;
«Цветик - семицветик», реж.М. Цехановский, 1949;
«Чебурашка», реж. Р.Качанов, 1971;
«Чебурашка идёт в школу», реж. Р.Качанов, 1983;
«Чиполлино», реж. Б.Дежкин, 1960;
«Шарик-фонарик», реж. Данилевич, 1980;
«Шапокляк», реж. Р.Качанов, 1974.

Список художественных фильмов для просмотра:

«Варвара-краса, длинная коса», реж. А. Роу, 1969, к/ст. им. М.Горького;
«Весёлые истории», реж. А.Кундялис, 1974, Литовская к/ст.;
«Весёлые истории», реж. В.Дорман, 1962, к/ст. М.Горького;
«Внимание, черепаха!», реж.Р.Быков, 1970, Мосфильм;
«Деревня Утка», реж. Б.Бунеев, 1976, к/ст. им. М.Горького;
«Каток и скрипка», реж. А.Тарковский, 1960, к/ст. Мосфильм
Т.О.«Юность»;
«Мио, мой Мио», реж. В.Грамматиков, 1987, к/ст. им. М.Горького;
«Морозко», реж. А. Роу, 1964, к/ст. им. М.Горького;

«Мэри Поппинс. До свидания!», реж. Л.Квинихидзе, 1983, к/ст. Мосфильм;
«Приключение Буратино», реж.Л. Нечаев, 1975, Беларусьфильм;
«Сказка о потерянном времени», реж. А. Птушко, 1964, к/ст. Мосфильм;
«Снежная королева», реж. Г. Казанский, 1966, к/ст. Ленфильм;
«Там, на неведомых дорожках», реж. М.Юзовский, 1982, к/ст. им.
М.Горького;
«Огонь, вода и медные трубы», реж. А.Роу, 1968, к/ст. им. М.Горького;
«Ох, уж эта Настя!», реж. Ю.Победоносцев, 1971, к/ст. им. М.Горького;

Фильмы для просмотра нужно выбирать в зависимости от возраста детей. Указанные в программе фильмы могут быть заменены другими, если есть необходимость. Выбор фрагментов фильмов для работы выбирает сам педагог, исходя из целей показа и имеющихся в его распоряжении фильмов. Демонстрируются фильмы с помощью видеоманитрона (видеоплейера). Просмотр полнометражных фильмов может происходить не на одном, а на двух занятиях.

Дополнительные темы для анимации**«Я и моя семья»****«Вокруг света»****«Путешествие по космосу»****«В мире животных»****«Волшебный мир»****«Мир будущего»****«День победы»****«День матери»****«День защитника отечества»****«Международный женский день»****«День знаний»****«Моя школа»****«День космонавтики»****«Моя самая смешная история»**