

УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ГУЛЬКЕВИЧСКИЙ РАЙОН

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 13
ПОС. ВЕНЦЫ МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ГУЛЬКЕВИЧСКИЙ РАЙОН
ИМЕНИ ДВАЖДЫ ГЕРОЯ СОВЕТСКОГО СОЮЗА
ГОРБАТКО ВИКТОРА ВАСИЛЬЕВИЧА
Центр образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста»

Принята на заседании
педагогического совета
Протокол № 6
от «29» марта 2023 г.



Утверждаю
Директор МБОУ СОШ № 13 им.
В.В.Горбатко
О.Ю. Подлубная
Приказ № 134-О от 03.04.2023 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ**

«Мультистудия»

Уровень программы: ознакомительный
Срок реализации программы: 1 год (36 ч.)
Возрастная категория: от 11 до 13 лет
Форма обучения: очная
Состав группы: до 15 человек
Вид программы: модифицированная

Программа реализуется на бюджетной основе
ID-номер Программы в Навигаторе: 58379

Автор-составитель: Подлубный Юрий Александрович,
педагог дополнительного образования



пос. Венцы, 2023

Оглавление

1.	Нормативно-правовая база	3
2.	Раздел 1. «Комплекс основных характеристик образования: объем, содержание, планируемые результаты.»	
2.1.	Пояснительная записка	5
2.2.	Цели и задачи	7
2.3.	Содержание программы	8
2.4.	Планируемые результаты	10
2.5.	Воспитательная работа	11
3.	Раздел 2. «Комплекс организационно-педагогических условий	
3.1.	Календарный учебный график	14
3.2.	Условия реализации программы	18
3.3.	Формы аттестации	19
3.4.	Оценочные материалы	20
3.5.	Методические материалы	21
3.6.	Список литературы	23
3.7.	Приложения	25

1. Нормативно-правовое основание проектирования дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

2. Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
3. Концепция развития дополнительного образования детей в Краснодарском крае до 2030 г., утвержденная распоряжением Правительства РФ от 31 марта 2022г. № 678-р.
4. Федеральный проект «Успех каждого ребенка», утвержденный 07 декабря 2018г.
5. Приказ Министерства просвещения РФ от 22.07.2022г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
6. Федеральный закон от 29.12.2010 №436-ФЗ (ред. От 18.12.2018) «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию».
7. Приказ Минтруда России от 22.09.2022 г. № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»
8. Приказ Министерства образования и науки РФ от 9 января 2014г. №2 «Об утверждении порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».
9. Постановление главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
10. Постановление главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021г. №2 «Об утверждении санитарных правил и норм СП 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания».
11. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ от 18.11.2015г. Министерство образования и науки РФ.
12. Целевая модель развития региональных систем дополнительного образования детей (утв. Приказом Министерства просвещения РФ «Об утверждении Целевой модели региональных систем дополнительного образования детей» от 03.09.2019 №467).
13. Распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015 №996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года».
14. Краевые методические рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ 2020г.
15. Государственная программа Краснодарского края «Развитие образования», утвержденная постановлением главы администрации (губернатора) Краснодарского края от 5 октября 2015 г. №939.

16. Распоряжение главы администрации (губернатора) Краснодарского края от 11.08.2022 г. №329-р «Об утверждении плана работы по реализации Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года, 1 этап (2022-2024 годы) в Краснодарском крае».
17. Положение «Формы, периодичность и порядок внутренней аттестации учащихся по дополнительным общеобразовательным общеразвивающим программам» МБОУ СОШ №13 им.В.В.Горбатко», приказ №65-О от 27.02.2023 г.
18. Устав МБОУ СОШ №13 им.В.В.Горбатко, утвержденный постановлением администрации муниципального образования Гулькевичский район от 30.12.2011 г. №1537 (в ред. Постановления администрации муниципального образования Гулькевичский район от 03.11.2022 №1668).

2. Раздел 1. Комплекс основных характеристик образования: объем, содержание, планируемые результаты.

2.1. Пояснительная записка

Направленность дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Мультистудия» - художественная. Настоящая программа направлена на раскрытие индивидуальных особенностей учащихся, предназначена для вовлечения учащихся 5-7 классов в творческую работу с применением одного из направлений компьютерных технологий, а именно мультимедийных технологий и графики.

Новизна программы заключается в том, что с помощью мультипликации дети учатся не только логически и художественно мыслить, но и излагать свои мысли в устной речи, проявлять свои актерские умения, творить руками и в то же время при помощи современных компьютерных средств: планшетов, телефонов, фотоаппаратов. ДООП «Мультистудия» включает в себя все многообразие видов творчества без больших финансовых затрат, что позволит детям реализовать свои задумки дома. Жанр мультипликации позволяет передавать информацию, насыщенную фантазией и изобретательностью мультипликатора, эмоции, чувства, собственные взгляды на обыденные вещи в иносказательной форме. Таким образом, дети, на которых ориентирована данная программа, во время обучения могут удовлетворить свои потребности в разнообразных видах творчества: от художественного до технического с социально ориентированным или научным подтекстом. Это поможет в дальнейшем определить им пути саморазвития, выбрать наиболее интересные виды деятельности. Актуальность программы предлагаемой программы определяется, прежде всего, запросом.

Актуальность программы заключается в реализации системно-деятельностного подхода на практике, что позволяет сформировать ИКТ - компетентности, которые являются фундаментом для формирования универсальных учебных действий. Тем самым позволяет раскрыть особенности каждого учащегося, даёт почувствовать себя более успешными. Программа осуществляет освоение умений работать с информацией (сбор, получение, преобразование, создание новых объектов) и использовать инструменты.

Педагогическая целесообразность программы заключается в том, что мультипликация – это групповой творческий процесс. Как и во взрослой команде мультипликаторов, дети пробуют разные функции: режиссёра, оператора, сценариста, художника-мультипликатора и т.д. В ходе работы происходит распределение функций и ролей между участниками в соответствии с теми работами, которые необходимо выполнить, а именно: написание текста сценария, выбор музыки, озвучивание. Качественная подготовка литературно-художественной части является залогом успешности будущей работы, поэтому при планировании данной деятельности выделено достаточно времени на разработку предварительного сценария и подготовку

художественного оформления. Завершается данная работа просмотром и обсуждением готовых результатов, что является необходимым шагом к созданию новых работ.

Создаются условия для проявления обучающимися творчества, инициативы, формирования навыков самоорганизации, самообслуживания, коммуникации, использовании технологии проектного обучения, получении новых и закреплении имеющихся знаний, сочетающих изучение технических аспектов мультипликации, компьютерных технологий с созданием персонажей, написанием сценария и практических занятий, связанных с фотосъемкой.

В процессе создания тематических мультфильмов перед обучающимися поднимаются проблемы окружающей их действительности. На занятиях дети придумывают истории, анализируют, выявляют причину происходящего и способы решения. Создание мультфильмов по своему сюжету, несомненно, будет способствовать развитию творческого потенциала личности, профессионального самоопределения в будущем.

Программа предполагает работу над индивидуальными и коллективными проектами на занятиях. Каждый учащийся любого уровня подготовки и способностей в процессе обучения чувствует себя важным звеном общей цепи (системы), от которого зависит исполнение коллективной работы в целом. Доля ответственности каждого учащегося в этом процессе очень значима, и учащийся, осознавая эту значимость, старается исполнить свою часть работы достойно, что способствует формированию чувства ответственности и значимости каждого участника коллектива.

Отличительной особенностью этой программы является деятельный подход к воспитанию, образованию и развитию ребенка. Программа курса «Мультистудия» позволяет осуществить проектный подход к занятиям, а также объединить на одном занятии различные школьные дисциплины: рисование, музыку, информатику, технологию, литературу, окружающий мир.

Занятия мультипликацией развивают не только творческие способности детей, фантазию, воображение, литературное творчество, но и помогают стать уверенней в себе, почувствовать себя в роли автора, режиссера, художника, звукооператора, актера.

Содержание занятий построено на взаимодействии различных видов искусства (живопись, декоративно-прикладное искусство, литература, музыка, театр), объединенных общей целью и результатом - созданием мультипликационного фильма.

Включает разнообразные виды изобразительной (рисование, лепка, конструирование, изготовление персонажей из различных материалов и т.д.) и технической (освоение различных техник съемки, работа с кино, - видео, - аудио аппаратурой) деятельности.

Адресат программы.

Данная программа рассчитана на обучающихся 11-13 лет. Ограничений по медицинским показателям программа не имеет. Группы формируются из числа учащихся 5-7 классов по желанию, смешанные, так как программа дает

первоначальные сведения по информационно-коммуникационным технологиям и не требует предварительных знаний и подготовки.

Уровень программы – ознакомительный.

Объем программы – 36 часов.

Срок реализации программы – один год.

Форма обучения – очная.

Режим занятий: занятия проводятся один раз в неделю по одному академическому часу. Продолжительность занятия – 40 минут.

Особенности организации образовательного процесса. Состав группы постоянный на период реализации программы. Все занятия носят практическую направленность. На каждом занятии проводится коллективное обсуждение выполненного задания. На этом этапе у детей формируется такое важное качество, как осознание собственных действий, самоконтроль, возможность дать отчет в выполняемых шагах при выполнении любых заданий. Ребенок на этих занятиях сам оценивает свои успехи. Это создает особый положительный эмоциональный фон: раскованность, интерес, желание научиться выполнять предлагаемые задания. Средняя наполняемость групп составляет до 15 обучающихся. Состав группы постоянный, что обеспечивает высокое качество работы в коллективе, способствует социализации, созданию комфортной психологической обстановки на занятиях.

2.2. Цель: развитие творческой личности ребенка, способной к самоопределению и самореализации, через создание мультипликационных фильмов.

Задачи

Образовательные:

- познакомить обучающихся с основными видами мультипликации, освоить перекладную, рисованную, пластилиновую и кукольную анимации, создать в этих техниках и озвучить мультфильмы;
- научить различным видам анимационной деятельности с применением различных художественных материалов;
- познакомить обучающихся с основными технологиями создания мультфильмов - планированию общей работы, разработке и изготовлению персонажей, фонов и декораций, установке освещения, съемке кадров, озвучиванию и сведению видео- и звукорядов;
- познакомить с профессиями в мультипликации.

Развивающие:

- развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое мышление и пространственное воображение;
- развивать интерес к мультипликации и желание к самостоятельному творчеству;
- способствовать развитию мелкой моторики, координации движения рук, глазомера, развитию восприятия (зрительного, тактильного, слухового);
- развивать дикцию, выразительность речи.

Воспитательные:

- воспитать лучшие качества личности – самостоятельность, ответственность, коллективизм и взаимопомощь, последовательность и упорство в достижении цели, самокритичность и т.д.;
- прививать ответственное отношение к своей работе;
- содействовать профессиональному самоопределению обучающихся;
- воспитать нравственно-патриотические чувства, в процессе создания тематических мультфильмов.

2.3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Учебный план

№	Название раздела	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности.	1	1	-	Входная диагностика, беседа, педагогическое наблюдение.
2	Азбука анимации.	5	2	3	Анализ мультфильмов, практическая работа в технике «Перекладка»
3	Этапы создания мультфильмов	4	1	3	Конкурс на лучшую раскадровку, практическая работа.
4	Тематические мультфильмы	24	4	20	Съемка и анализ тематических мультфильмов, участие в конкурсах.

5	Итоговое занятие	2	-	2	Показ работ выполненных за учебный год.
	Всего	36	8	28	

Содержание

Раздел 1. Вводное занятие (1 час)

Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности. План работы на учебный год.

Форма контроля: Входная диагностика, беседа, педагогическое наблюдение.

Раздел 2. Алфавит анимации (5 часов)

Теория: Виды анимационных техник. Просмотр отрывков мультфильмов, выполненных в различных техниках. Материалы и основные приемы. Знакомство с понятием «Перекидка».

Практика: создание коллективного мультфильма в технике перекидки.

Форма контроля: Анализ мультфильмов, практическая работа в технике «Перекидка»

Раздел 3. Этапы создания мультфильмов (4 часа)

Теория: Выбор темы. Первоначальное представление о развитии любого сюжета по «принципу горки»: завязка-кульминация-развязка. Знакомство с раскадровкой. Работа над сюжетом. Просмотр мультфильмов с остановкой в ключевых точках, для придумывания новой ветки сюжета детьми.

Практика: Обсуждение сценария будущего мультфильма, составление схемы сюжета и примерной раскадровки. Игра «Раскадруй считалочку».

Форма контроля: Конкурс на лучшую раскадровку, практическая работа.

Раздел 4. Тематические мультфильмы (24 часов)

Теория: План работы: обсуждение темы, выбор техники, написание сценария, схема сюжета, раскадровка, съемка, монтаж. Распределение сцен между командами (3-5 человек). Просмотр работ победителей сверхкоротких роликов на последних мульт-фестивалях.

Практика: Выбор техник и разработка сюжета. Работа в командах. Каждая команда готовит и снимает отдельную сцену всего сюжета. Подготовка и создание коротких мультфильмов в различных техниках по этапам на тему. Примерный перечень тем:

1. Экология
2. Школа
3. Спорт
4. Семья
5. Уроки осторожности
6. Новый год
7. 23 февраля

8. 8 марта
9. День космонавтики
10. Весна
11. День победы
12. Край родной.

Могут добавляться новые темы, актуальные на момент создания.

Форма контроля: Съемка и анализ тематических мультфильмов, участие в конкурсах.

Раздел 5. Итоговое занятие (2 часа)

Подведение итогов учебного года. Показ мультфильмов объединения.

2.4. Планируемые результаты

Предметные

- осуществлять поиск нужной информации для выполнения художественно-творческой задачи с использованием учебной и дополнительной литературы в открытом информационном пространстве, в т.ч. контролируемом пространстве Интернет;
- владение специальной терминологией;
- умение самостоятельно изобретать способ действия, привлекая знания из различных областей;
- владеть здоровьесберегающими технологиями при работе с материалами и инструментами, необходимыми для создания анимационных фильмов;
- владение технологией создания покадровой анимации;
- самостоятельно реализовывать творческий замысел в создании анимационных проектов.

Метапредметные

- умение ставить перед собой новые цели и задачи и планировать их реализацию;
- планировать свои действия;
- анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений;
- эффективно распределять обязанности в команде для решения общих задач.

Личностные

- следовать моральным нормам поведения и этическим требованиям нравственных установок и национальных ценностей;
- устойчивый познавательный интерес к новым способам самовыражения;
- адекватное понимания причин успешности/неуспешности творческой деятельности;
- самостоятельно и творчески реализовывать собственный замысел.

2.5. Воспитательная работа

Воспитание рассматривается в современной научной литературе как социальное взаимодействие педагога и воспитанника, ориентированное на сознательное овладение детьми социальным и духовным опытом, формирование у них социально значимых ценностей и социально адекватных приемов поведения.

2.5.1. Цель, задачи и целевые ориентиры.

В соответствии с законодательством Российской Федерации общей **целью воспитания** является развитие личности, самоопределение и социализация детей на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства, формирование чувства патриотизма, гражданственности, уважения к памяти защитников Отечества и подвигам Героев Отечества, закону и правопорядку, человеку труда и старшему поколению; взаимного уважения; бережного отношения к культурному наследию и традициям многонационального народа Российской Федерации, природе и окружающей среде (Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», ст. 2, п. 2).

Задачи воспитания детей заключаются в усвоении ими знаний норм, духовно-нравственных ценностей, традиций, которые выработало российское общество (социально значимых знаний); формировании и развитии личностных отношений к этим нормам, ценностям, традициям (их освоение, принятие); приобретении соответствующего этим нормам, ценностям, традициям социокультурного опыта поведения, общения, межличностных и социальных отношений, применения полученных знаний.

Целевыми ориентирами воспитания по программе являются: уважения к художественной культуре, искусству народов России; восприимчивости к разным видам искусства; интереса к истории искусства, достижениям и биографиям мастеров; опыта творческого самовыражения в искусстве, заинтересованности в презентации своего творческого продукта, опыта участия в концертах, выставках и т. п.; стремления к сотрудничеству, уважения к старшим; ответственности; воли и дисциплинированности в творческой деятельности; опыта представления в работах российских традиционных духовно-нравственных ценностей, исторического и культурного наследия народов России; опыта художественно-го творчества как социально значимой деятельности.

2.5.2. Формы и методы воспитания.

Основной формой воспитания и обучения детей в системе дополнительного образования является **учебное занятие**. В ходе учебных занятий в соответствии с предметным и метапредметным содержанием программ обучающиеся: усваивают информацию, имеющую воспитательное значение; получают опыт деятельности, в которой формируются, проявляются и утверждаются ценностные, нравственные ориентации; осознают себя способными к

нравственному выбору; участвуют в освоении и формировании среды своего личностного развития, творческой самореализации.

Практическое занятие способствует усвоению и применению правил поведения и коммуникации, формированию позитивного и конструктивного отношения к событиям, в которых они участвуют, к членам своего коллектива.

Выполнение проекта способствует формированию умений в области целеполагания, планирования и рефлексии, укрепляет внутреннюю дисциплину, даёт опыт долгосрочной системной деятельности.

Итоговым мероприятием является презентация выполненных проектов по созданию мультфильмов.

2.5.3. Условия воспитания, анализ результатов.

В рамках реализации программы создается ситуация успеха для каждого обучающегося, где каждый задействован в коллективной и индивидуальной работе, а результат деятельности успешен даже в случаях, когда творческий потенциал ребёнка значительно занижен.

В процессе реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Мультистудия» уделяется внимание духовно - нравственному воспитанию обучающихся. Это обусловлено стремлением передать подрастающему поколению культуру духовно-нравственной жизни, систему нравственных ценностей, как одного из условий сохранения и развития человека, общества. Многие мультфильмы, выполненные на высоком профессиональном уровне, получают определенный отклик у детей и помогают им увидеть и почувствовать красоту окружающей жизни. Воспринимая мультфильм, ребенок учится анализировать, сравнивать, оценивать многие явления и факты, т.е. происходит воспитание ребенка, его чувств и характера. А также одной из главных особенностей мультфильма является то, что он «говорит» с ребенком на понятном ему языке, оперирует понятными образами, в результате чего ребенок лучше воспринимает такие понятия, как «добро» и «зло», «смелость» и «трусость», «дружба», «милосердие» и т.д. Кроме того, именно мультипликация помогает максимально сближать интересы взрослого и ребенка. С ее помощью можно сделать процесс обучения удовольствием для детей. Положительное воздействие анимации может стать прекрасным развивающим пособием для раскрепощения мышления, развития творческого потенциала ребенка.

При реализации программы используются методы анализа и оценки результатов:

Педагогическое наблюдение, в процессе которого внимание педагога сосредотачивается на проявлении в деятельности детей и в её результатах определённых в данной программе целевых ориентиров воспитания, а также на проблемах и трудностях достижения воспитательных задач программы;

Оценка творческих проектов с точки зрения достижения воспитательных результатов, поскольку в индивидуальных творческих работах, проектах неизбежно отражаются личностные результаты

освоения программы и личностные качества каждого ребёнка;

Материалы рефлексии предоставляют возможности для выявления и анализа продвижения детей (индивидуально и в группе в целом) по выбранным целевым ориентирам воспитания в процессе и по итогам реализации программы, оценки личностных результатов участия детей в деятельности по программе.

2.5.4.Календарный план воспитательной работы.

№ п/п	Название события, мероприятия	Сроки	Форма проведения	Практический результат и информационный продукт, иллюстрирующий успешное достижение цели события
1	Конкурс на лучшую раскадровку	14.11.2023	конкурс	Конкурсные работы
2	Фестиваль мультфильмов	21.05.2024	фестиваль	Коллекция мультфильмов

3. Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий, включающий формы аттестации.

3.1.Календарный учебный график

Даты начала и окончания периодов/этапов: с 01.09.2023 года по 10.06.2024 года.

Количество учебных недель: 36 недель.

Место проведения: МБОУ СОШ №13 им.В.В.Горбатко п.Венцы, ул.Советская, д.16.

Время проведения: вторник 13.50-14.30

№ п/п	Календарные даты		Раздел	Тема занятия	Кол-во часов	Формы занятий	Формы аттестации/контроля
	По плану	По факту					
1			1	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности. План работы на год.	1	Беседа	Входная диагностика, педагогическое наблюдение.
2			2	Азбука анимации: Основные анимационные техники. Коллективная работа.	1	Беседа	Анализ мультфильмов, практическая работа в технике «Перекладка»
3			2	Азбука анимации: Техника перекладки. Материалы и основные приемы.	1	Беседа	Анализ мультфильмов, практическая работа в технике «Перекладка»

4			2	Азбука анимации: Работа со слоями в анимационной технике перекладки. Изготовление элементов мультфильма. Съемка.	1	Практическое занятие	Анализ мультфильмов, практическая работа в технике «Перекладка»
5			2	Азбука анимации: Изготовление элементов мультфильма в технике «Перекладка».	1	Практическое занятие	Анализ мультфильмов, практическая работа в технике «Перекладка»
6			2	Съемка. Подбор звука и монтаж мультфильма	1	Практическое занятие	Анализ мультфильмов, практическая работа в технике «Перекладка»
7			3	Этапы создания мультфильмов: Основы кинодраматургии. Развитие сюжета по «принципу горки»: завязка-кульминация-развязка.	1	Беседа	Педагогическое наблюдение
8			3	Этапы создания мультфильмов: Знакомство с раскадровкой. Игра «Раскадруй считалочку».	1	Практическое занятие	Педагогическое наблюдение
9			3	Этапы создания мультфильмов: Выбор песенки. Анализ сюжета, Составление схемы сюжета и примерной раскадровки.	1	Практическое занятие	Педагогическое наблюдение
10			3	Этапы создания мультфильмов: Подготовка и съемка одного куплета выбранной песенки.	1	Практическое занятие	Конкурс на лучшую раскадровку, практическая работа.

11			4	Тематические мультфильмы: Поэтапный план работы над созданием мультфильма. Распределение тем для создания мультфильма.	1	Беседа	Педагогическое наблюдение
12			4	Определение персонажей и сюжета.	1	Беседа	Педагогическое наблюдение
13			4	Правила съемки.	1	Беседа	Педагогическое наблюдение
14			4	Правила озвучки и монтажа.	1	Беседа	Педагогическое наблюдение
15			4	Работа над созданием мультфильма по выбранной теме.	1	Творческая работа	Выполнение проекта
16			4	Работа над созданием мультфильма по выбранной теме.	1	Творческая работа	Выполнение проекта
17			4	Работа над созданием мультфильма по выбранной теме.	1	Творческая работа	Выполнение проекта
18			4	Работа над созданием мультфильма по выбранной теме.	1	Творческая работа	Выполнение проекта
19			4	Работа над созданием мультфильма по выбранной теме.	1	Творческая работа	Выполнение проекта
20			4	Работа над созданием мультфильма по выбранной теме.	1	Творческая работа	Выполнение проекта
21			4	Работа над созданием мультфильма по выбранной теме.	1	Творческая работа	Выполнение проекта
22			4	Работа над созданием мультфильма по выбранной теме.	1	Творческая работа	Выполнение проекта
23			4	Работа над созданием мультфильма по выбранной теме.	1	Творческая работа	Выполнение проекта

24			4	Работа над созданием мультфильма по выбранной теме.	1	Творческая работа	Выполнение проекта
25			4	Работа над созданием мультфильма по выбранной теме.	1	Творческая работа	Выполнение проекта
26			4	Работа над созданием мультфильма по выбранной теме.	1	Творческая работа	Выполнение проекта
27			4	Работа над созданием мультфильма по выбранной теме.	1	Творческая работа	Выполнение проекта
28			4	Работа над созданием мультфильма по выбранной теме.	1	Творческая работа	Выполнение проекта
29			4	Подготовка мультфильма к фестивалю.	1	Творческая работа	Выполнение проекта
30			4	Подготовка мультфильма к фестивалю.	1	Творческая работа	Выполнение проекта
31			4	Подготовка мультфильма к фестивалю.	1	Творческая работа	Выполнение проекта
32			4	Подготовка мультфильма к фестивалю.	1	Творческая работа	Выполнение проекта
33			4	Подготовка мультфильма к фестивалю.	1	Творческая работа	Выполнение проекта
34			4	Подготовка мультфильма к фестивалю.	1	Творческая работа	Выполнение проекта
35			5	Фестиваль мультфильмов. Показ мультфильмов .	1	Фестиваль	Защита проектов
36			5	Итоговое занятие. Подведение итогов учебного года.	1	Беседа	

3.2. Условия реализации программы .

Материально-техническое обеспечение: занятия проводятся в кабинете информатики, соответствующем СанПиН.

Для реализации программы имеется:

- компьютерный класс
- мультимедийная студия «Познайкино»-1 шт;
- ноутбук – 15 шт;
- фотоаппарат – 1 шт;
- интерактивная доска – 1 шт;

Аппаратное и техническое обеспечение:

- Рабочее место обучающегося:

ноутбук: производительность процессора (по тесту PassMark — CPU BenchMark <http://www.cpubenchmark.net/>): не менее 2000 единиц; объём оперативной памяти: не менее 4 Гб; объём накопителя SSD/eMMC: не менее 128 Гб (или соответствующий по характеристикам персональный компьютер с монитором, клавиатурой и колонками);
мышь.

- Рабочее место наставника:

ноутбук: процессор Intel Core i5-4590/AMD FX 8350 — аналогичная или более новая модель, графический процессор NVIDIA GeForce GTX 970, AMD Radeon R9 290 — аналогичная или более новая модель, объём оперативной памяти: не менее 4 Гб, видеовыход HDMI 1.4, DisplayPort 1.2 или более новая модель (или соответствующий по характеристикам персональный компьютер с монитором, клавиатурой и колонками);

шлем виртуальной реальности HTC Vive или Vive Pro Full Kit — 1 шт.;

личные мобильные устройства обучающихся и/или наставника с операционной системой Android;

презентационное оборудование с возможностью подключения к компьютеру — 1 комплект;

флипчарт с комплектом листов/маркерная доска, соответствующий набор письменных принадлежностей — 1 шт.;

единая сеть Wi-Fi.

Программное обеспечение:

- офисное программное обеспечение;
- программное обеспечение для трёхмерного моделирования (Autodesk Fusion 360; Autodesk 3ds Max/Blender 3D/Maya);
- программная среда для разработки приложений с виртуальной и дополненной реальностью (Unity 3D/Unreal Engine);
- графический редактор на выбор наставника.

Расходные материалы:

- бумага А4 для рисования и распечатки — минимум 1 упаковка 200 листов;

- бумага А3 для рисования — минимум по 3 листа на одного обучающегося;
- набор простых карандашей — по количеству обучающихся;
- набор чёрных шариковых ручек — по количеству обучающихся;
- клей ПВА — 2 шт.;
- клей-карандаш — по количеству обучающихся;
- скотч прозрачный/матовый — 2 шт.;
- скотч двусторонний — 2 шт.;
- картон/гофрокартон для макетирования — 1200*800 мм, по одному листу на двух обучающихся;
- нож макетный — по количеству обучающихся;
- лезвия для ножа сменные 18 мм — 2 шт.;
- ножницы — по количеству обучающихся;
- коврик для резки картона — по количеству обучающихся;
- линзы 25 мм или 34 мм — комплект, по количеству обучающихся;
- дополнительно — PLA-пластик 1,75 REC нескольких цветов.

Информационное обеспечение:

- картотека мультфильмов,
- инструкционные карты,
- шаблон раскадровки.
- видео-материалы «Профессии в мультипликации».
- видео материалы «12 принципов анимации».

Кадровое обеспечение: программу реализует Подлубный Юрий Александрович, педагог дополнительного образования. Владеет методами, средствами и приемами организации деятельности учащихся, в том числе современными педагогическими технологиями, электронными образовательными и информационными ресурсами.

3.3. Формы аттестации и контроля

Контроль осуществляется в соответствии с Положением «Формы, периодичность и порядок внутренней аттестации учащихся центра образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста» МБОУ СОШ №13 им.В.В.Горбатко».

Используются такие виды контроля, как входная диагностика, позволяющая определить багаж знаний и умений или отсутствие такового по предмету, степень заинтересованности; текущий контроль, который осуществляется на протяжении всего периода обучения в форме бесед, игр, защиты проектов, и итоговый контроль, который проводится на последнем занятии учебного периода в форме педагогического наблюдения и составления аналитической справки.

Контрольные процедуры проводятся в формах, определенных в учебном плане Программы и осуществляются с целью установления соответствия результатов освоения дополнительной общеразвивающей программы заявленным целям и планируемым результатам. Данные контрольных процедур отражаются в аналитической справке, оформляемой педагогом в течение 3 календарных дней. Приложение 2.

Образовательные результаты учащихся **отслеживаются и фиксируются** в таких формах как отзывы родителей и детей, журнал посещаемости занятий учащимися, фотоматериал.

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов: видеоматериал и фотоматериал, выполненных во время занятий практических работ учащихся, аналитическая справка.

3.4. Оценочные материалы

Для отслеживания результативности образовательной деятельности по Программе проводятся: входной, текущий и промежуточный контроль.

Входной контроль проводится с целью выявления начального уровня образовательных возможностей обучающихся и сформированности компетенций по направлению данной программы при зачислении в учебную группу либо при дополнительном наборе обучающихся. Входной контроль проводится в форме собеседования. Цель собеседования - поближе познакомиться, получить информацию о каждом из ребят, определить уровень подготовки обучающихся в начале обучения. Основными целями диагностики являются оценка совокупности познавательных качеств ребенка, творческих способностей и умений.

Текущий контроль осуществляется на занятиях в течение всего учебного года с целью оценки уровня и качества освоения тем/разделов Программы. Форма текущего контроля – практическая работа, конкурс раскадровок, анализ работы, упражнения на закрепление теоретических знаний, анимационные проекты, презентация готовых мультфильмов. После съемки мультфильма проводится коллективное обсуждение с заполнением рефлексивного листа (Приложение 3).

Промежуточный контроль – оценка уровня и качества освоения обучающимися разделов или ключевых тем Программы, проводится в декабре (I полугодие) и мае (II полугодие) текущего учебного года.

Ведется учет творческой активности и достижений обучающихся (участие в творческих и конкурсных мероприятиях различного уровня, призовые места и иные достижения).

Проводятся коллективные обсуждения готовых работ обучающихся, в ходе которых осуществляется самооценка (обучающиеся) и экспертная (педагог) оценка работ.

Приложение 3. Критерии оценки творческого продукта проектной деятельности (мультфильма). Оценочная шкала.

3.5. Методические материалы

Формы и методы работы

Форма организации деятельности: групповая, индивидуальная и индивидуально- групповая. Занятие включают в себя теоретическую часть, в которой принимает участие вся группа и практическую, где содержатся задания как индивидуальные, так и групповые.

Организация и проведение учебно-творческого и воспитательного процессов строятся с учетом требований СанПинов, возрастных и индивидуальных особенностей развития каждого ребенка, его интересов и возможностей самовыражения. Важно сохранение детского восприятия мира при выполнении учебных задач, поставленных педагогом. В ходе усвоения детьми содержания программы учитываются темп развития специальных умений и навыков, уровень самостоятельности. Тематика занятий подчинена сценарному сюжету создаваемых мультфильмов. Вся образовательная деятельность предполагает творческую основу с использованием игровых ситуаций. Особенно это важно на этапе съемки. Например, дети имитируют движения персонажа: подъем руки, наклон туловища, ходьба и т.д., проигрывают действия персонажа в режиме реального времени. При этом делаются акценты на статику (остановку движения), развитие чувства ритма. Такие упражнения помогают увидеть и прочувствовать движение. Кроме того, это физическая разгрузка и моральное раскрепощение обучающихся. Благодаря этому на занятиях отсутствует однообразие, скука. Повышается творческий интерес к заданиям педагога.

Образовательный процесс включает в себя следующие методы обучения:

- словесный (рассказ, беседа, инструктаж, объяснение, чтение литературных произведений и пр.);
- наглядный (иллюстрация, демонстрация наглядного материала, показ);
- практический (упражнения, учебная практика и пр.);
- проблемное изложение (педагог ставит проблему и вместе с детьми ищет пути ее решения);
- стимулирование и мотивация деятельности и поведения (соревнование, дискуссия, эмоциональное воздействие, поощрение и пр.).

Метод проектов ориентирован на самостоятельную творческую деятельность обучающихся, которая выполняется либо индивидуально, либо группой обучающихся под руководством или с помощью педагога в течение определенного отрезка времени.

Обучение созданию проектов ведется поэтапно. В первый год обучения педагог «ведет» обучающиеся по этапам проекта, оказывая значительную помощь, с тем, чтобы обучающиеся освоили логику и технологию создания проектного продукта и смогли на втором году обучения самостоятельно реализовать анимационный проект. Учитывая

возраст обучающихся, постепенно и дозированно вводится такой прием, как консультирование.

На консультации педагог выступает в роли наставника. Он не дает обучающемуся готовых решений и ответов на вопросы, не указывает, что надо сделать для решения проблемы, а помогает найти наилучшее решение самостоятельно.

При реализации программы «Мультистудия» используются следующие педагогические технологии:

Информационно - коммуникационные технологии

Используются мультимедийные презентации, интернет-ресурсы, обучающие материалы на электронных носителях.

Занятия проводятся в форме лабораторно-практической работы; исследования, виртуальной экскурсии.

Технология проблемного обучения. В начале каждого занятия перед выполнением эксперимента происходит постановка проблемы, с которой работают учащиеся.

Здоровьесберегающие технологии.

Стандартное, типичное, хорошо продуманное методически занятие по программе, на котором на первый взгляд ничего не говорится о здоровье, но это здоровьесберегающее занятие, так как это занятие, на котором учитель:

- полноценно выполняет учебную программу, формирует у учащихся интерес к изучаемому материалу;
- устанавливает с ними доверительные, партнерские отношения;
- предотвращает возникновение дискомфортных состояний, т.е продумывает максимального продумывает комфорт на занятии - умственный, психический, физический, нравственный;
- максимально использует индивидуальные особенности учащихся для повышения результативности их обучения;
- это занятие, на котором каждый ученик понимает значимость данного занятия для будущего и творчески работает на нём, используя свои способности.

Тематика и формы методических материалов:

- методические рекомендации по проведению занятий;
- планы занятий;
- иллюстративный и демонстрационный материал.

Алгоритм учебного занятия.

1. Постановка целей, определение темы занятия.
2. Предварительное обсуждение.
3. Постановка гипотезы.
4. Выполнение творческих заданий; проектов; просмотр материалов.
5. Анализ полученных результатов.
6. Выводы.

3.6. Список литературы

Литература для педагога

1. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Анофриков. – Новосибирск, 2008;
2. Анофриков П.И. Принципы работы детской студии мультипликации. Методическое пособие детской киностудии «Поиск». – Новосибирск, 2009, 13 с.;
3. Асенин С.В. Волшебники экрана. Эстетические проблемы современной мультипликации. – М.: Искусство, 2004, 287 с.;
4. Велинский Д.В. Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки. Методическое пособие детской киностудии «Поиск». – Новосибирск, 2014, 29 с.;
5. Выготский Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте. – М.: Изд-во «Просвещение», 1991 г.;
6. Габриэль Мартин Ройг. Практический курс рисования. Рисунок и живопись: Техники, упражнения и приемы шаг за шагом. – Харьков, Белгород: клуб семейного досуга, 2010;
7. Гейн А.Г. Информационная культура. – Екатеринбург, Центр «Учебная книга», 2003;
8. Красный Ю. Е., Курдюкова, Л. И. Мультфильм руками детей. Книга для учителя/ Ю. Е. Красный, Л. И. Курдюкова – М.: Просвещение, 1990г. - 174 с. 4.;
9. Мартинкевич Е. Как нарисовать все, что вы узнали о мультяшках.- М.: Попурри, 2001.-144с.;
10. Мелик-Пашаев А. А., Новлянская З. Н. Ступеньки к творчеству.– М.: Издательство: Бинوم. Лаборатория знаний, 2012;
11. Мелик-Пашаев А. А., Новлянская З. Н. Художник в каждом ребенке.– М.: Просвещение, 2008;
12. Макарова Е. Г. Движение образует форму. – М.: Самокат, 2012;
13. Пунько Н.П. Секреты детской мультипликации: перекладка: метод.пособие/ Николай Пунько, Ольга Дунаевская. – М.: Линка-Пресс, 2017. – 136 с.;
14. Тихонова Е. Р. Рекомендации по созданию программы занятий детской студии мультипликации. Методическое пособие детской киностудии «Поиск». – Новосибирск, 2009, 15 с.

Литература для обучающихся и родителей

1. Больгерт Н., Больгерт С. Издательство «Робинс», 2012, Мультстудия «Пластилин» Лепим из пластилина и снимаем мультфильмы своими руками;
2. Горичева В.С. Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. – Ярославль, 2004;
3. Довгялло, Н. Техника и материалы в анимационном фильме. // Искусство в школе. №3. – 2007;
4. Иткин В.В. Карманная книга мультжюриста. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / В. Иткин. – Новосибирск, 2006;

5. Иткин В.В.«Жизнь за кадром», (методическое пособие), Новосибирск, 2008;
6. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М, 2007;
7. Крыжановский Б.Н. Искусство мультипликации. – Киев, Мистецтво.: 2011, 118 с.;
8. Макарова Е. Г. Как вылепить отфыркивание. В 3 т. Т.1. Освободите слона. – М.: Самокат, 2011;
9. Птушко А. Мультипликационный фильм. М.,-Л.: Гослитиздат, 2001, 63 с.
10. Сивоконь Е.Я. Если вы любите мультипликацию. Из творческого опыта режиссера. – Киев, Мистецтво, 2005, 148 с.;
11. Уильямс, Ричард. Аниматор: набор для выживания. Секреты и методы создания анимации, 3D-графики и компьютерных игр / Ричард Уильямс; (пер.с англ. Е.Энгельс).- Москва: Эксмо,2020. – 392 с.:ил.;

Интернет ресурсы

1. Сайт об анимации в России и не только Animator.ru
2. Московский музей анимации <http://animamuseum.ru/>
3. Уроки анимации для детей <http://studio-molino.ru/p0046.htm>
4. Полезное и интересное <http://mult.tvorigora.ru/books>

Перечень отечественных мультфильмов, рекомендуемых для просмотра в рамках программы

1. Прекрасная Люканида, или война рогачей с усачами (первый русский мультфильм, один из первых в мире кукольных фильмов). Режиссер Владислав Старевич, 1912 год.
2. Варешка. Режиссер Р.Качанов, 1967.
3. Малыш и Карлсон. Режиссер Б.Степанцев,1968.
4. Вيني-Пух. Режиссер Ф.Хитрук, 1969.
5. Ну, погоди! Режиссер В.Котеночкин, 1969-1981 (разные выпуски).
6. Чебурашка. Режиссер Р.Качанов, 1971.
7. Ежик в тумане. Режиссер Ю. Норштейн, 1976.
8. Трое из Простоквашино. Режиссер В.Попов, 1978.
9. Пластилиновая ворона. Режиссер А.Татарский, 1981 г.
10. Пуговица. Режиссер В.Тарасов, 1982.
11. Жил был Пес. Режиссер Э. Назаров, 1982.
12. Падал прошлогодний снег. Режиссер А.Татарский, 1983 г.
13. Старик и море. Режиссер А.Петров, 1999. Премия «Оскар» в 2000 г.

3.7.Приложения

Приложение 1

Календарный учебный график

Даты начала и окончания периодов/этапов: с 11.09.2023 года по 10.06.2024 года.

Количество учебных недель: 36 недель.

Место проведения: МБОУ СОШ №13 им.В.В.Горбатко п.Венцы, ул.Советская, д.16.

Время проведения: вторник 13.50-14.30

№ п/п	Календарные даты		Раздел	Тема занятия	Кол-во часов	Формы занятий	Формы аттестации/контроля
	По плану	По факту					
1	12.09		1	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности. План работы на год.	1	Беседа	Входная диагностика, педагогическое наблюдение.
2	19.09		2	Азбука анимации: Основные анимационные техники. Коллективная работа.	1	Беседа	Анализ мультфильмов, практическая работа в технике «Перекладка»
3	26.09		2	Азбука анимации: Техника перекладки. Материалы и основные приемы.	1	Беседа	Анализ мультфильмов,

							практическая работа в технике «Перекладка»
4	03.10		2	Азбука анимации: Работа со слоями в анимационной технике перекладки. Изготовление элементов мультфильма. Съемка.	1	Практическое занятие	Анализ мультфильмов, практическая работа в технике «Перекладка»
5	10.10		2	Азбука анимации: Изготовление элементов мультфильма в технике «Перекладка».	1	Практическое занятие	Анализ мультфильмов, практическая работа в технике «Перекладка»
6	17.10		2	Съемка. Подбор звука и монтаж мультфильма	1	Практическое занятие	Анализ мультфильмов, практическая работа в технике «Перекладка»
7	24.10		3	Этапы создания мультфильмов: Основы кинодраматургии. Развитие сюжета по «принципу горки»: завязка-кульминация-развязка.	1	Беседа	Педагогическое наблюдение
8	31.10		3	Этапы создания мультфильмов: Знакомство с раскадровкой. Игра «Раскадруй считалочку».	1	Практическое занятие	Педагогическое наблюдение
9	07.11		3	Этапы создания мультфильмов: Выбор песенки. Анализ сюжета, Составление схемы сюжета и примерной раскадровки.	1	Практическое занятие	Педагогическое наблюдение
10	14.11		3	Этапы создания мультфильмов: Подготовка и съемка одного куплета выбранной песенки.	1	Практическое занятие	Конкурс на лучшую

							раскадровку, практическая работа.
11	21.11		4	Тематические мультфильмы: Поэтапный план работы над созданием мультфильма. Распределение тем для создания мультфильма.	1	Беседа	Педагогическое наблюдение
12	28.11		4	Определение персонажей и сюжета.	1	Беседа	Педагогическое наблюдение
13	05.12		4	Правила съемки.	1	Беседа	Педагогическое наблюдение
14	12.12		4	Правила озвучки и монтажа.	1	Беседа	Педагогическое наблюдение
15	19.12		4	Работа над созданием мультфильма по выбранной теме.	1	Творческая работа	Выполнение проекта
16	26.12		4	Работа над созданием мультфильма по выбранной теме.	1	Творческая работа	Выполнение проекта
17	09.01		4	Работа над созданием мультфильма по выбранной теме.	1	Творческая работа	Выполнение проекта
18	16.01		4	Работа над созданием мультфильма по выбранной теме.	1	Творческая работа	Выполнение проекта
19	23.01		4	Работа над созданием мультфильма по выбранной теме.	1	Творческая работа	Выполнение проекта
20	30.01		4	Работа над созданием мультфильма по выбранной теме.	1	Творческая работа	Выполнение проекта
21	06.02		4	Работа над созданием мультфильма по выбранной теме.	1	Творческая работа	Выполнение проекта
22	13.02		4	Работа над созданием мультфильма по выбранной теме.	1	Творческая работа	Выполнение проекта

23	20.02		4	Работа над созданием мультфильма по выбранной теме.	1	Творческая работа	Выполнение проекта
24	27.02		4	Работа над созданием мультфильма по выбранной теме.	1	Творческая работа	Выполнение проекта
25	05.03		4	Работа над созданием мультфильма по выбранной теме.	1	Творческая работа	Выполнение проекта
26	12.03		4	Работа над созданием мультфильма по выбранной теме.	1	Творческая работа	Выполнение проекта
27	19.03		4	Работа над созданием мультфильма по выбранной теме.	1	Творческая работа	Выполнение проекта
28	26.03		4	Работа над созданием мультфильма по выбранной теме.	1	Творческая работа	Выполнение проекта
29	02.04		4	Подготовка мультфильма к фестивалю.	1	Творческая работа	Выполнение проекта
30	09.04		4	Подготовка мультфильма к фестивалю.	1	Творческая работа	Выполнение проекта
31	16.04		4	Подготовка мультфильма к фестивалю.	1	Творческая работа	Выполнение проекта
32	23.04		4	Подготовка мультфильма к фестивалю.	1	Творческая работа	Выполнение проекта
33	07.05		4	Подготовка мультфильма к фестивалю.	1	Творческая работа	Выполнение проекта
34	14.05		4	Подготовка мультфильма к фестивалю.	1	Творческая работа	Выполнение проекта
35	21.05		5	Фестиваль мультфильмов. Показ мультфильмов .	1	Фестиваль	Защита проектов
36	28.05		5	Итоговое занятие. Подведение итогов учебного года.	1	Беседа	

Приложение 2.

Оценочные материалы по проведению входного контроля:

Вопросы для собеседования:

- назовите ваш любимый мультфильм?
- расскажите об этом мультфильме: кто главный герой, какая у него цель, почему этот мультфильм вам нравится?
- что вы любите делать больше всего: рисовать, лепить, вырезать, сочинять истории, снимать, смотреть мультфильмы.
- вы когда-нибудь снимали сами мультфильмы?
- какие виды мультфильмов вы знаете (основные анимационные техники)?
- назовите, в какой технике сняты мультфильмы, фрагменты которых я вам буду показывать.

Практическая часть: по фрагментам известных мультфильмов дети говорят название и рассказывают, в какой анимационной технике он снят (рисованная, кукольная, пластилиновая, песочная и т.д.).

Приложение 3.

Диагностические методики Педагогическое наблюдение

Объект наблюдения: учащиеся

Цель наблюдения: определение уровня освоения программного материала, сформированности метапредметных и личностных результатов, определенных Программой.

Наблюдения могут проводиться: в течение изучения раздела, практического задания, занятия.

Способ регистрации: заполнение бланка.

Педагогическое наблюдение: по теме, разделу, практическому заданию (нужное оставить)

ФИ учащегося	Предметные результаты деятельность			Метапредметные			Личностные		
	М	С	Мин.	М	С	Мин.	М	С	Мин.

М – максимальный уровень

С - средний уровень

Мин.- минимальный уровень

Предметные результаты – наблюдаются инициатива учащихся, активность, самостоятельность во время учебной деятельности.

Метапредметные результаты – наблюдается взаимодействие учащихся с одноклассниками и педагогом во время решения учебных задач, способность

организовать рабочее пространство.

Личностные результаты – наблюдается соблюдение этических норм поведения во время взаимодействия с одноклассниками и педагогом в процессе как учебной деятельности, так и на перемене;

- сформировать интерес к деятельности с математическим содержанием.

Рефлексия «Солнышко»

Цель: определить степень удовлетворенности детей от участия в краткосрочной программе.

Ход проведения. Рефлексия проводится в игровой форме. На доске прикреплен круг от солнышка, детям раздаются лучики желтого и голубого цветов. Лучики нужно прикрепить к солнышку: желтого цвета - мне очень понравились занятия по программе, получили много интересной информации; голубого цвета - занятия не понравилось.

Приложение 4

Аналитическая справка Результаты освоения краткосрочной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

1. За период с _____ по _____
по программе занимались «___» мальчиков, «___» девочек, всего _____
учащихся

2. Выполнение программы: план (часов) _____
факт часов _____

3. Сохранность контингента: на начало обучения _____ уч-ся
на конец обучения _____ уч-ся

1. Учащиеся научились _____

5. Освоение программы способствовало развитию _____

6. Учащиеся изготовили, изучили, исполнили _____

7. Количественный показатель освоения учащимися программы по уровням:
максимальный уровень – (кол-во учащихся), средний уровень- (кол-во учащихся); минимальный уровень - (кол-во учащихся).

8. Участие в мероприятиях (если есть):

(дата)

(подпись педагога)

Критерии оценки творческого продукта проектной деятельности (мультфильма)

№	Наименование показателя	Максимальное число баллов
1	Оригинальность названия мультфильма	3
2	Соответствие содержания названию	3
3	Эмоциональный эффект от просмотра мультфильма	5
4	Использование оригинальных спецэффектов	3
5	Дизайн (цветовая гамма, стиль, шрифт, качество графических объектов)	3
6	Законченность темы	3
	Итого	20

Оценочная шкала

Количество баллов	Оценка мультфильма
16-20	Проектной группе удалось создать замечательный мультфильм, который может претендовать на участие в конкурсах и фестивалях
10-15	Мультфильм очень хороший, но проектной группе есть что исправить
5 - 9	Мультфильм есть, но проектной группе не удалось договориться о концепции мультфильма или способах его создания
0 - 4	А был ли мультфильм?

Результаты освоения программы оцениваются по критериям в соответствии с локальным нормативным актом - Положением о Формах, периодичности и порядке внутренней аттестации учащихся по дополнительным общеобразовательным общеразвивающим программам. При проведении промежуточной аттестации обучающихся в целях осуществления единого подхода и проведению сравнительного анализа применяется 10- балльная система оценивания по каждому из 3-х критериев:

- предметные знания и умения;
- метапредметные (общеучебные) умения и навыки;
- личностные результаты.

В рамках каждого критерия педагог самостоятельно определяет максимальное количество возможных баллов по каждому показателю (по 5 в каждом критерии). Для оценивания показателей критерия используется трехуровневая система: 0 – низкий уровень, 1-средний уровень, 2 – высокий уровень.

Показатель	низкий уровень (0 баллов)	средний уровень (1 балл)	высокий уровень (2 балла)
1. Предметные знания и умения			
Соответствие теоретических знаний обучающегося программным требованиям	Обучающийся владеет менее чем объема знаний, предусмотренных ОП	Объем усвоенных знаний составляет более 1/2	Освоен практически весь объем знаний, предусмотренных ОП за конкретный период

Осмысленность и правильность использования специальной терминологии	Обучающийся, как правило, избегает применять специальные термины	Обучающийся сочетает специальную терминологию с бытовой	Специальные термины употребляет осознанно и в их полном соответствии с содержанием
Соответствие практических умений и навыков программным требованиям	Обучающийся овладел менее чем предусмотренных умений и навыков	Объем усвоенных навыков и умений составляет более 1/2	Обучающийся овладел практически всеми умениями и навыками, предусмотренными ОП
Креативность, самостоятельность в разработке продукта творческой деятельности, оригинальность замысла выполнения задания	Обучающийся в состоянии выполнить лишь простейшие практические задания	Обучающийся выполняет задания на основе образца	Обучающийся выполняет практические задания с элементами творчества
Умение осуществлять проектную или учебно-исследовательскую работу, оформлять результаты	Работа выполнена не в полном объеме, с ошибками	Работа выполнена в полном объеме, но есть технологические ошибки	Работа выполнена в полном объеме, без технологических ошибок, аккуратно, проявлены фантазия и самостоятельность
2. Метапредметные (общеучебные) умения и навыки			
Инициативность, социальная активность, самостоятельность	Обучающийся не проявляет инициативность, при выполнении задания требуется помощь педагога	Выполняет задание по своей инициативе с подачи педагога, социальноактивен.	Обучающийся проявляет инициативность, активно помогает товарищам, самостоятельно выполняет задания
Уровень владения культурой речи, умение вести дискуссию, выступать перед аудиторией	Избегает выступать перед аудиторией, не умеет вести дискуссию	Владеет культурой речи, выступает перед аудиторией	Грамотная речь, уверенно выступает перед зрительской аудиторией
Умение управлять, планировать, осуществлять и оценивать свою деятельность	Не последователен в своих действиях, не принимает участие в оценивании своей работы	Планирует свою деятельность, проводит оценку с подсказкой педагога	Умеет планировать свою деятельность, проявляет лидерские качества в командной работе
Умение подбирать и работать с источниками информации	Не работает с источниками информации	Подбирает и работает с источниками информации.	Подбирает и использует различные источники информации

Выполнение логических операций: сравнения, анализа, обобщения, классификации	Не может сравнивать и обобщать, логические операции нарушены	Анализирует, обобщает, классифицирует, выполняет логические операции с помощью педагога	Самостоятельно анализирует, обобщает, классифицирует, выполняет логические операции
3. Личностные результаты			
Ориентация на выполнение морально-нравственных норм	Нарушает морально-нравственные нормы	Соблюдает морально-нравственные нормы	Пропагандирует морально-нравственные нормы
Прилежание и трудолюбие	Избегает труда	Не отказывается от трудовой деятельности, прилежно выполняет задание	Проявляет прилежание и трудолюбие по своей инициативе
Оценка своих поступков	Не оценивает свои поступки	Оценивает свои поступки с подсказкой педагога	Оценивает свои поступки, понимает причинно-следственные связи
Культура поведения, дисциплинированность	Не соблюдает дисциплину	Дисциплинирован, положительное поведение на занятиях	Проявляет высокую культуру поведения и дисциплинированность
Мотивация на получение новых знаний и социальную деятельность	Отсутствует заинтересованность в получении новых знаний	Открыт новым знаниям, участвует в социальной деятельности	Имеет высокую мотивацию на получение новых знаний, социально ориентирован

Приложение 6

Основные техники анимации

В графической мультипликации один кинокадр (фотоизображение) является фотографией рисованных объектов (графических, живописных, теневых (силуэтных), насыпных), основанные на плоских марионетках и перекладках, включая и фотовырезки). Фазы движения отдельных предметов или персонажей отрисовываются на листах прозрачной плёнки (целлулоида и других подобных листовых материалах), после чего накладываются на стекло, расположенное выше изображения фона или среды обитания персонажей. В объёмной мультипликации кадр является фотографией объёмных, полубъёмных, барельефных и плоских кукол-актеров.

Ротоскопирование — анимационная техника, при которой мультфильм создается путем обрисовки кадр за кадром натурального фильма с реальными актёрами и декорациями.

Кукольная анимация - вид объёмной анимации. При создании ее используются куклы-актёры и объёмная сцена-макет. Сцена и кукла покадрово фотографируется, после каждого кадра в сцену вносятся изменения. Допускается самый широкий выбор материала и техники выполнения декораций, фигур, объектов.

Ярким примером кукольной анимации является мультфильмы Романа Качанова «Варежка», «Чебурашка», «Крокодил Гена» и «Шапокляк».

Пластилиновая анимация — вид анимации, где фильм изготавливается путём

покадровой съёмки пластилиновых объектов, с их модификацией в промежутках между снятыми кадрами. Материал обычно лепится на каркас. Как и в любой объемной анимации объекты устанавливаются на фоне декораций и передвигают, модифицируют между кадрами.

Чтобы достичь лучших результатов, нужно поддерживать иллюзию целостности, неразрывности. Для этого необходимо поддерживать постоянное освещение и следить за местоположением объектов.

В жанре пластилиновой анимации работали Александр Татарский, Гарри Бардин, Ник Парк. Большую роль в истории пластилиновой анимации сыграла студия Aardman Animations.

Песочная анимация — в ней сыпучий материал (кварцевый песок, соль, кофе, манка и т. п.) тонкими слоями наносится на стекло и перемешивается, создавая движущуюся картину (обычно все действия выполняются руками, но в качестве приспособлений могут использоваться и кисточки). С помощью диапроектора или световой доски получающееся изображение можно передавать на экран. Эту технику хорошо использовать с детьми, которые боятся ошибиться нарисовать некрасиво, так как здесь можно все быстро исправить или переделать. Изобретателем данного метода является канадский мультипликатор Кэролайн Лиф.

Рисованная анимация — технология анимации, основанная на покадровой съёмке незначительно отличающихся двумерных рисунков.

Компьютерная анимация – вид анимации, которая создается полностью с помощью компьютерных программ. Становится популярной в мультипликации, кино и игровой индустрии. Современная компьютерная анимация обычно использует 3 программы (). Для 2 с приемами классической анимации используются программы растровой графики и векторной. Первый полностью компьютерный мультфильм «История игрушек» был представлен компанией Pixar в 1995 году.

Рисованная или пластилиновая техника – перекидка – перекидка является самой простой технологией для работы с детьми. Герои изображаются на плотной бумаге и вырезаются. Либо части персонажа изготавливаются из пластилина. Все подвижные части тела заготавливаются отдельно и потом скрепляются (пластилином, ниткой или тонкой проволокой). Перемещая персонажей по фону, изменяя их позы, все покадрово снимается на закрепленный на штативе фотоаппарат.

Исходя из психофизиологических особенностей человеческого визуального восприятия, для создания эффекта плавного движения при просмотре скорость смены кадров должна быть 10-12 кадров в секунду.

Stop motion (стоп моушен) – в этой технике для создания мультфильма используются предметы, игрушки или сами дети. Stop motion можно попробовать в самом начале, чтобы объяснить детям суть анимации. Потом просмотрев то, что получилось (это можно сделать без монтажа, быстро листая фотографии), такие мультфильмы можно снимать без сценария, а придумывая на ходу.

Приложение 7

Список терминов:

Аниматик	анимированная раскадровка, включающая основные монтажные приемы будущего фильма: расположение объектов в кадре, движение камеры и т.п., и отснятая в хронометраже будущих сцен, с репликами.
Анимация	(от фр. animation) – оживление, одушевление. Слова «Мультипликация» и «Анимация» в современном русском языке нередко используются в качестве синонимов, несмотря на различное происхождение этих слов и их значений (денотатов). При этом в профессиональных кругах второе преобладает, будучи частью международного профессионального жаргона, таких понятий как аниматик и т.п.

Компоновка	– ключевая фаза мультипликата, определяющая характер и направление движения.
Лимитированная анимация	– анимация, в которой используется как можно больше повторов уже сделанных фаз и в большем объеме используется статика. Как правило, в такого рода фильмах на секунду экранного времени затрачивается не более 6 рисунков. Лимитированная анимация требует такого же мастерства от одушевителя, как и классическая (т.е. максимально детализированная), поскольку здесь приходится создавать иллюзию действия самыми экономными средствами.
Мультипликат	– ключевые компоновки, которые создает художник-мультипликатор (аниматор).
Мультипликация	(от лат. multiplicatio – умножение, увеличение, возрастание, размножение) – технические приемы получения движущихся изображений, иллюзий движения и/или изменения формы объектов (морфинг) с помощью нескольких или множества неподвижных изображений и сцен.
Мультистанок	– специальным образом оборудованная кинокамера и съемочный стол, где последовательно монтируются и снимаются в ярусах и слоях кадры анимации.
Перекладка	– технология анимации, в основе которой лежит плоская марионетка. Персонажи вырезаны из плотной бумаги, целлулоида, двигаются (анимируются) непосредственно под камерой.
Пиксилляция	– собранное заново по кадрам с новым таймингом и от этого оставшее условным движение живого актера.
Раскадровка	– последовательность рисунков, определяющих монтажные планы.
Статика	– наиболее устойчивое положение персонажа, которое можно держать в кадре длительное время. Несет функцию точки в предложении. Рисунок, предназначенный для статики, делается обычно с большей тщательностью, чем остальные фазы.
Тайминг	– английское слово «timing» не имеет аналога в русском языке. Оно может означать темпоритм, синхронизацию, хронометраж. В анимации его следует понимать как расчет движения во времени и пространстве. Это та часть одушевления, которая придает движению смысл. Основные принципы тайминга в анимации: 1. Точная мизансценировка и композиция кадра. 2. Расчет времени на подготовку зрителя к предстоящему событию, на само действие и затем на реакцию зрителя на это событие.
Фаза	– промежуточное положение между компоновками.
Фазовка	– создание промежуточных фаз движения.
Черновой мультипликат	– мультипликат до прорисовки.
Экспозиционный лист	(Exposure List) – табличная форма, передающая последовательность фазованных рисунков, слоистое построение сцены, синхрон со звуковыми фразами, работу камеры, служебные пометки и т.д. Один из основных подписываемых и утверждаемых документов. Определяет, какие элементы сцены подлежат сканированию и закраске, в каких кадрах они расположены и какие слои собой представляют, как должна вести себя камера и т. д. На многих американских мультистудиях пользуются листами, вмещающими 96 кадров (4 секунды). При работе для ТВ, где скорость проекции 25 кадра в секунду, применяют листы в 100 кадров. В советских и российских студиях экспозиционный лист рассчитан на 52 кадра, что равно 1 метру киноплёнки.

Разработка сюжета, сценария. Раскадровка.

Создание сценария

На данном этапе сочиняется сценарий, разрабатывается общая концепция и идея мультфильма, а также образ и характер каждого из героев. Это способствует развитию мышления, творческого воображения и инициативы детей, активизирует речь, что позитивным образом сказывается на их личностном развитии и социализации. Но как же научить ребенка сочинить сценарий?

Чтобы сочинить любую сценарий, нужно использовать определенные правила и специальный план.

Первое, что нужно сделать – это определить тему, то есть то, о чем будет наш рассказ (сказка).

Второе – обязательно сформулировать основную мысль будущего рассказа, то есть для чего, с какой целью вы его пишете, чему он должен научить.

И третье – непосредственно построить рассказ по следующей схеме:

1. Экспозиция (кто, где, когда, что сделал)
2. Завязка действия (с чего все началось)
3. Развитие действия
4. Кульминация (самые важные моменты)
5. Спад действия
6. Развязка (чем все закончилось)
7. Концовка

Для составления сказки можно немного расширить алгоритм, чтобы было проще ориентироваться.

1. Начало (например, жил-был дождик, цветочек, солнышко и т.д.)
2. Завязка (как-то раз, однажды пошел он или решил сделать и т.д.)
3. Развитие действия (повстречало кого-то, например)
 - первое испытание выдержало
 - второе испытание выдержало
4. Кульминация (третье испытание, после которого он или он превращается в кого-то или что-то)
5. Спад действия (кто-то что-то делает, чтобы наш герой обрел свой первоначальный вид)
6. Развязка (с той поры или с тех пор)
7. Концовка (и стали они жить по-прежнему или не стал он больше никуда уходить и т.д.)

Раскадровка

После того, как сюжет обрисован, необходимо сделать раскадровку. Раскадровка – это отображение сюжета в картинках – комикс. В раскадровке действие разбирается на отдельные сцены, из которых складывается мультфильм.

Делая раскладку, важно постоянно ставить себя на место будущего зрителя. Оценивать то, насколько понятен сюжет. Некоторые моменты, которые кажутся очевидными авторам, для зрителя часто совсем не являются таковыми, в раскадровке должна присутствовать логика.

Иногда во время занятий лучше делать раскадровку вместе с придумыванием сценария. Процесс становится более динамичным. Второй вариант заключается в том, что каждый рисует свою собственную раскадровку, потом все вместе обсуждают полученные результаты, и выбирается наиболее удачная или создается одна целая из всех работ. Этот вариант больше подходит для старших групп.

Любая сцена, которую нужно снимать, обычно включает в себя фон (изображение места происходящего действия), героев и объекты, с которыми они взаимодействуют. Анимация не получается, если нарисовать на одном изображении и героев, и место действия, и предметы. Герои двигаются, а фон статичен, так что, необходимо объяснить детям, что героев и фоны нужно рисовать отдельно.

12 принципов анимации

Аниматоры Фрэнк Томас (Frank Thomas) и Олли Джонстон (Ollie Johnston) в книге

«Иллюзия жизни» 1981 года выделили «Двенадцать принципов анимации»:

1. Сжатие и растяжение. Персонажи и объекты деформируются, когда они в движении.
2. Подготовка к действию. Прежде чем мы начнем движение в определенном направлении, действие обычно подготавливается движением в противоположную сторону.
3. Сценичность. Расположение персонажа и камеры, освещение сцены. Центр композиции показывает, что важно. План: крупный, средний, общий.
4. «Прямо к действию»/ «от позы к позе». Два анимационных метода "прямо к действию" и "от позы к позе". Фазы движения.
5. Инерция/захлест действия. Если какая-то часть тела двигается в одну сторону, как правило, другие части тела при этом двигаются в сторону противоположную. Это позволяет персонажу сохранять равновесие.
6. Смягчение начала и завершения действия. Движениям человеческого тела и большинству других объектов нужно время, чтобы ускориться и замедлиться.
7. Движение по дугам. Объекты двигаются по изогнутым линиям, если только они двигаются не с очень высокой скоростью или по направлению прямо в камеру.
8. Вторичная анимация. Персонажи обычно совершают первостепенное действие. Их волосы и одежда двигаются следом.
9. Тайминг. Темп и ритм при передаче движения. Схемы движения: появление-исчезновение, линейное движение, сворачивание-разворачивание, приближение-удаление и т.д.
10. Преувеличение. Позы и выражения лица в анимации более утрированные, чем в реальной жизни. Даже сильная поза или выражение лица обычно могут быть преувеличены еще немного.
11. Хороший дизайн. Влияние цвета на восприятие. Композиция фона.
12. Привлекательность. Во внешности героев должен быть шарм или визуальный интерес. Персонажи строятся из простых форм, таких как сферы, цилиндры и «коробочки».

Приложение 10

Рефлексивный лист

Ура! Мы сняли очередной мультфильм!
Опиши и оцени свою работу.

Фамилия, имя _____

Название мультфильма:	
Чем ты занимался(лась) при создании данного мультфильма?	
Какие сложности возникали при создании мультфильма?	
Что было самое интересное и почему?	
Плюсы работы	
Минусы работы	