

Отдел образования администрации Сосновского района Муниципальное
бюджетное общеобразовательное учреждение Сосновская средняя
общеобразовательная школа № 2 имени кавалера ордена Мужества
Ильи Юрьевича Уланова



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности

Мультипликация

Уровень освоения: ознакомительный

Возраст обучающихся: 8-12 лет

Срок реализации: 1 год

Автор составитель:
Ширшова Алина Евгеньевна,
педагог дополнительного образования

рп Сосновка 2024 год

ИНФОРМАЦИОННАЯ КАРТА

1. Учреждение	Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение Сосновская средняя общеобразовательная школа № 2 имени кавалера ордена Мужества Ильи Юрьевича Уланова
2. Полное название программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мультипликация»
3.1. Сведения о авторе-составителе Ф.И.О., должность	Ширшова Алина Евгеньевна, педагог дополнительного образования
4. Сведения о программе 4.1. Нормативная база	Федеральный закон от 29.12.2012 г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»(с изменениями и дополнениями); -Распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015 № 996 р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»; -Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (распоряжение Правительства от 31.03.2022 г. № 678-р); -Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (утвержден Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. № 629); -Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015г. № 09-3242 «О направлении информации» (методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)); -Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28 "Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи"; -Устав МБОУ Сосновской СОШ № 2 им. И.Ю. Уланов
4.2. Вид	общеразвивающая
4.3. Направленность	техническая
4.4. Уровень освоения программы	ознакомительный
4.5. Область применения	дополнительное образование
4.6. Продолжительность обучения	1 год
4.7. Возрастная категория обучающихся	8-14 лет

Блок 1 «Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы»

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мультипликация» (далее Программа) имеет техническую направленность, но объединяет художественную и социально-гуманитарную. Носит ознакомительный характер освоения, в связи с чем предполагает реализацию общедоступных и универсальных форм организации материала, минимальную сложность предлагаемого для освоения содержания программы; развитие мотивации к определенному виду деятельности.

Актуальность предлагаемой Программы определяется, прежде всего, запросом со стороны детей и их родителей на интересную для младшего школьного возраста творческую деятельность, которая с наибольшей полнотой дает возможность развития способностей и самореализации.

Кроме того, в нашем учреждении обучается достаточное количество детей из неблагополучных семей, детей, прибывших из иностранных государств, которые наиболее подвержены влиянию неблагоприятных условий жизни, вредным привычкам, поэтому этих учащихся необходимо вовлекать в социально-полезную деятельность, способную раскрыть их возможности.

Посредством мультипликации дети научатся взаимодействовать друг с другом, примерят на себя различные профессиональные роли (режиссер, оператор, сценарист, звукорежиссер). В масштабе Программы учащиеся будут создавать анимационные ролики, направленные на профилактику и предупреждение нарушений требований законодательства Российской Федерации, в том числе в целях профилактики детского дорожно-транспортного травматизма, девиантного поведения учащихся, патриотического воспитания и т.п. Это будет содействовать воспитанию в учащихся потребности к ведению здорового образа жизни, социализирует их в обществе, разовьет творчество.

Педагогическая целесообразность Программы обусловлена синтезом социально-гуманитарного, художественного и технического направлений. В Мультстудии учащиеся работают в таких техниках как живопись, фотография, декоративно-прикладное искусство, знакомятся с программами для редактирования видео и аудио материалов. Синтез различных творческих методов и анимации (оживления) вызывают интерес у учащихся и способствуют всестороннему развитию, творческой реализации и формированию мотивации.

Огромное значение имеет воспитательная роль мультипликации, так как позволяет учащемуся выразить себя через своего героя, проработать в мультфильме жизненные ситуации, помочь решить воспитательные задачи, дает возможность проявить себя. Создавая мультфильмы, учащиеся также учатся общаться, договариваться друг с другом, согласовывать свои действия,

добиваться общего результата, то есть работать в команде.

Кроме того, когда учащийся видит конечный результат своей работы, он чувствует собственную значимость, полезность, у него появляется вера в собственные силы и в собственный успех.

Программа в **отличие от аналогичных программ**, посвященных мультипликации, позволяет учащимся развить не только художественные или только технические навыки, но и взглянуть на вопросы мультипликации с - социального ракурса. Особенностью данной программы является ее практико-ориентированный характер. Учащиеся проходят обучение в процессе работы над реальным продуктом – анимационными социально-значимыми роликами: в целях пропаганды здорового образа жизни, бережного отношения к природе, профилактике детского дорожно-транспортного травматизма, девиантного поведения учащихся, а также патриотических сюжетов для привития интереса к культуре и истории родной страны, воспитания нравственно-патриотических качеств.

Изучение данной Программы тесно связано с такими дисциплинами, как информатика (умение работы на компьютере, изучение программ, способствующих созданию анимации), изобразительное искусство (рисование персонажей и фона для мультфильма), окружающий мир (изучение перемещения человека в пространстве, движение объектов под воздействием ветра и т.д.).

В связи с этим, к реализации программы привлекаются ресурсы других организаций дополнительного образования, в том числе муниципальный центр детского творчества и ДК.

Процесс освоения программы осуществляется на основе использования интегрированных занятий, сочетающие изучение компьютерных технологий с созданием пластилиновых и рисованных героев, написанием сценария и т.п.

Такой интегрированный подход способствует воспитанию учащихся, так как вводит их в социум через моделирование различных жизненных ситуаций в анимационном ролике, учит производить анализ вариантов действий мультипликационного героя с точки зрения нравственных ценностей, что формирует жизненные принципы и ценностно-смысловые установки.

Адресат программы

Программа адресована детям младшего школьного возраста (8-12 лет).

На обучение по Программе могут приниматься учащиеся с разной степенью предварительной подготовки. Также обучаться по программе могут дети-сироты, дети, оставшиеся без попечения родителей, дети-инвалиды, дети с ограниченными возможностями здоровья, то есть имеющие недостатки в физическом и (или) психическом развитии, дети - жертвы вооруженных и межнациональных конфликтов, дети из семей беженцев и вынужденных

переселенцев, дети, оказавшиеся в экстремальных условиях, дети, с девиантным (общественно опасным) поведением, нуждающихся в особых условиях воспитания, обучения и требующих специального педагогического подхода, дети, проживающие в малоимущих семьях, дети с отклонениями в поведении, дети, жизнедеятельность которых объективно нарушена в результате сложившихся обстоятельств и которые не могут преодолеть данные обстоятельства самостоятельно или с помощью семьи.

Возрастные особенности учащихся

Младший школьный возраст является периодом интенсивного развития и качественного преобразования познавательных процессов: они начинают приобретать опосредственный характер и становятся осознанными и произвольными. Ребенок постепенно овладевает своими психическими процессами, учится управлять восприятием, вниманием, памятью. К этому возрасту развитие мозга ребенка создает предпосылки для обучения его разным наукам. Как правило, в этом возрасте ещё рано говорить о сложившихся способностях, но уже выделяются дети, проявляющие относительно высокий уровень способностей в различных областях, в том числе в области творчества.

Программой не определяются требования к начальному уровню подготовки учащихся. Программу могут осваивать дети, как без какой-либо специальной подготовки, так и обучающиеся, уже обладающие небольшим опытом.

Количество учащихся

Наполняемость групп составляет от 10 до 15 человек.

Объем и срок освоения Программы

Программа рассчитана на 1 год обучения. Объем программы составляет 72 часа.

Форма и режим занятий

Форма обучения – очная.

Режим занятий

Занятия проводятся 2 раза в неделю по 1 часу (45 минут).

Формы организации образовательного процесса: групповая, индивидуально-групповая, подгрупповая.

Формы занятий:

мастер-класс;

занятие-игра;

викторина;

творческая мастерская;

практическое занятие и др.

1.2. Цель и задачи Программы

Цель – развитие индивидуальных творческих способностей учащихся посредством создания собственного мультипликационного продукта.

Задачи:

обучающие:

- познакомить с историей и основными видами мультипликации;
- сформировать общие представления о создании мультипликации (о технологии анимирования персонажа, о существующих типах и стилях анимации), о взаимосвязи различных видов деятельности (составление сюжета, лепка, фотография, компьютерная обработка);
- научить различным видам анимационной деятельности с применением различных техник (компьютерной, пластилиновой и т.п.);
- научить установке освещения, съемке кадров, озвучиванию и сведению видео и звукорядов;

развивающие:

- развить интерес к мультипликации и желание к самостоятельному творчеству;
- развивать навыки самоконтроля и самоорганизации деятельности, коммуникативные навыки, умения работать в парах, в группе и конструктивно взаимодействовать с людьми разного возраста;
- расширить кругозор учащихся, приобщение их к киноискусству, его лучшим образцам;

воспитательные:

- воспитание интереса к мультипликации и другим экранным видам искусства как к средству познания и духовному обогащению;
- воспитание нравственных качеств, гуманистической личностной позиции, позитивного и оптимистического отношения к жизни;
- поддерживать стремление учащихся к отражению своих представлений посредством анимационной деятельности;
- воспитывать ценностное отношение к собственному труду, труду сверстников и его результатам;
- формировать этические нормы в межличностном общении;
- воспитывать умение доводить начатое дело до конца;
- осуществлять профилактику правонарушений несовершеннолетних путем вовлечения их в дополнительное образование.

1.3. Содержание программы

Учебный план

№ п/п	Наименование тем и разделов	Количество часов			Формы контроля и аттестации
		Всего	Теория	Практика	
	Вводное занятие	1	1	-	-
1.	Раздел «Введение в мультипликацию»	3	2	1	
1.1.	Этапы развития мультипликации	1	1	0	Опрос
1.2.	Техники создания мультфильмов	2	1	1	Практическое задание
2.	Раздел «Рождение мультфильма»	8	4	4	
2.1.	Основные этапы создания мультфильмов	2	2	-	Опрос
2.2.	Устройства съемки и звукозаписи	3	1	2	Тест-опрос
2.3.	Основы видеомонтажа	3	1	2	Творческое задание
3.	Раздел «Мой первый кукольный мультфильм»	30	3	27	
3.1.	Сюжет и сценарий	2	-	2	Творческое задание
3.2.	Технология изготовления героев кукольных мультфильмов	10	2	8	Педагогическое наблюдение, творческое задание
3.3.	Выбор композиции, постановка камеры, выставление света. Съемка	10	-	10	Педагогическое наблюдение, творческое задание
3.4.	Видеомонтаж и озвучивание	4	-	4	Творческое задание
3.5.	Сборка мультфильма	3	1	2	Творческое задание
3.6.	Творческий проект «Я– мультипликатор» (создание социального кукольного мультипликационного ролика)	1	-	1	Открытый показ социального мультипликационного ролика
4.	Раздел «Мы - аниматоры»	30	3	27	

	(технология создания пластилиновых мультфильмов)				
4.1.	Сюжет и сценарий	2	-	2	Творческое задание
4.2.	Создание пластилиновых героев кукольного мультфильма	10	2	8	Педагогическое наблюдение, творческое задание
4.3.	Выбор композиции, постановка камеры, выставление света. Съемка	10	-	10	Педагогическое наблюдение, творческое задание
4.4.	Видеомонтаж и озвучивание	4	-	4	Творческое задание
4.5.	Сборка мультфильма	3	1	2	Творческое задание
	Итоговое занятие	1	-	1	Открытый показ социальных мультипликационных роликов
ИТОГО		72	13	59	

Содержание учебного плана

Вводное занятие

Теория. Введение в Программу. Инструктаж по технике безопасности.

Раздел 1. Введение в мультипликацию

Тема 1.1. История мультипликации

Теория. Мультипликация или анимация. Знакомство с историей отечественной и зарубежной мультипликации. История и секреты мультипликации. Знакомство с профессией мультипликатора.

Практика. Просмотр и обсуждение мультфильмов и их анализ.

Тема 1.2. Техники создания мультфильмов

Теория. «Живые картинки». Различные техники создания мультфильмов: рисованные, кукольные, пластилиновые и пр.

Практика. Создание рисованного мини мультфильма с помощью блокнота.

Раздел 2. «Рождение мультфильма»

Тема 2.1. Основные этапы создания мультфильма

Теория. Основные этапы съемки и порядок организации процесса для съемки, сцены, основы композиции, съемка кадров, планирование диалогов и речи озвучивание, титры, длительность кадров.

Тема 2.2. Устройства для съемки и звукозаписи

Теория. Цифровые устройства для съемки, установка и настройка. Штатив. Основные правила съёмки. Устройство звукозаписи.

Практика. Работа с фотоаппаратом, микрофоном.

Тема 2.3. Основы видеомонтажа

Теория. Элементы программы, перенос кадров, сохранение, элементы проекта. Видео и звуковые потоки, просмотр кадров, установка длительности кадров.

Практика. Работа в программе видеомонтажа.

Раздел 3. Мой первый кукольный мультфильм

Тема 3.1. Сюжет и сценарий

Практика. Выбор сюжета. Разработка сценария, ключевые сцены, переходы.

Тема 3.2. Технология изготовления героев кукольных мультфильмов

Теория. Куклы-актеры. Использование пластиковых фигур животных, людей, машинок, подручных предметов. Использование Lego-конструктора. Основы моделирования из конструктора Lego. Иллюзия движения. Организация рабочего места. Виды подручных материалов,

способы их крепления. Сочетания цветов. Композиция. Одушевленные и неодушевленные герои. Магия превращения.

Практика. Просмотр и обсуждение кукольных мультфильмов. Съемка движения машинки. Съемка движения человечка. Перенос материала в компьютер. Просмотр и обсуждение результатов. Использование готовых кукол или изготовление героев из подручного материала, подбор персонажей.

Тема 3.3. Выбор композиции, постановка камеры, выставление света. Съемка

Практика. Разработка композиционного плана, передний и задний план, перемещение персонажей в кадре. Варианты освещения, выделение светом. Съёмка и сохранение кадров мультфильма.

Тема 3.4. Видеомонтаж и озвучивание

Практика. Выстраивание отснятых кадров. Поиск и запись звуковых файлов, музыкального сопровождения, шумов и т.д. Просмотр и корректировка видеоряда, сохранение.

Тема 3.5. Сборка мультфильма и его вывод

Теория. Соединение видео, аудиоматериала, в т.ч. титров и названия на компьютере в видеоряд с помощью программы видеомонтажа. Импорт, публикация и экспорт фильма.

Практика. Работа над проектом. Просмотр, корректировка видеоряда, вывод фильма, сохранение.

Тема 3.6. Творческий проект «Я– мультипликатор» (создание социального кукольного мультипликационного ролика)

Теория. Формирование творческих групп. Генерация идей. Выстраивание сюжета.

Практика. Подготовка действующих лиц. Фона. Установка оборудования. Съемка. Перенос материала в компьютер. Монтаж. Создание титров и названия. Подбор музыкального сопровождения. Вывод мультфильма. Подготовка к защите. Защита социального мультипликационного ролика.

Раздел 4. Раздел «Мы - аниматоры» (технология создания пластилиновых мультфильмов)

Тема 4.1. Сюжет и сценарий

Практика. Выбор сюжета. Разработка сценария, ключевые сцены, переходы.

Тема 4.2. Создание пластилиновых героев кукольного мультфильма

Теория. Пластилинография. Виды пластилина. Особенности создания мультперсонажей из пластилина.

Практика. Лепка персонажей из пластилина. Изготовление декораций, соотношение размеров объектов. Определение статичных и подвижных частей персонажей. Подбор вспомогательных материалов.

Тема 4.3. Выбор композиции, постановка камеры, выставление света. Съёмка

Практика. Разработка композиционного плана, передний и задний план, перемещение персонажей в кадре. Варианты освещения, выделение светом. Съёмка и сохранение кадров мультфильма.

Тема 4.4. Видеомонтаж и озвучивание

Практика. Выстраивание отснятых кадров. Поиск и запись звуковых файлов, музыкального сопровождения, шумов и т.д. Просмотр и корректировка видеоряда, сохранение.

Тема 4.5. Сборка мультфильма и его вывод

Теория. Соединение видео, аудиоматериала, в т.ч. титров и названия на компьютере в видеоряд с помощью программы видеомонтажа. Импорт, публикация и экспорт фильма.

Практика. Работа над проектом. Просмотр, корректировка видеоряда, вывод фильма, сохранение.

Итоговое занятие

Теория. Формирование творческих групп. Генерация идей. Выстраивание сюжета.

Практика. Творческий проект «Я – мультипликатор» (создание социального пластилинового мультипликационного ролика). Подготовка действующих лиц. Фона. Установка оборудования. Съёмка. Перенос материала в компьютер. Монтаж. Создание титров и названия. Подбор музыкального сопровождения. Вывод мультфильма. Подготовка к защите. Защита социального мультипликационного ролика.

Планируемые результаты

В результате освоения учебного плана учащиеся должны иметь необходимый объем результатов:

- знать историю и основные виды мультипликации;
- иметь представление о создании мультипликации;
- будут иметь навыки создания мультфильмов в различных техниках;
- будут уметь устанавливать освещение, снимать кадры, озвучивать;
- овладеют умением самостоятельно определять цели своего

обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи познавательной деятельности, развивать интересы своей познавательной деятельности;

учащиеся научатся:

- работать в группе под руководством педагога, ориентироваться на ситуацию успеха в творческой деятельности;
- выполнять правила поведения на занятиях, минутах отдыха,
- уметь адаптироваться в коллективе, уважительно относиться к педагогу и друг другу;
- слушать и понимать других;
- соблюдать правила работы и дисциплину;
- реализовывать свой творческий потенциал в собственной творческой деятельности;
- учащиеся овладеют правилами поведения при сотрудничестве (этическими нормами), способами взаимодействия со сверстниками, старшими и младшими учащимися, взрослыми в соответствии с общепринятыми нравственными нормами.

По окончании освоения Программы учащиеся овладеют следующими метапредметными умениями:

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

Личностные результаты:

- по окончании реализации Программы учащиеся проявят интерес к мультипликации и другим экранным видам искусства как к средству познания и духовному обогащению;
- у учащихся будут сформированы нравственные качества, позитивное и оптимистическое отношение к жизни, этические нормы в межличностном общении;
- учащиеся научатся уважительно относиться к собственному труду и к труду других;
- учащиеся сформируют умения доводить начатое дело до конца.

Кроме того, снизятся правонарушения несовершеннолетних, вовлеченных в Программу.

Блок №2. «Комплекс организационно-педагогических условий»

2.1. Календарный учебный график

Количество учебных недель – 36.

Количество учебных дней – 72.

Дата начала занятий – 1 сентября.

Дата окончания занятий – 31 мая (приложение 1).

2.2. Условия реализации Программы

В образовательном учреждении созданы условия для функционирования современной информационно-образовательной среды, включающей электронные информационные ресурсы, электронные образовательные ресурсы и совокупность информационных технологий, в том числе с применением электронного обучения, соответствующих технических средств (в том числе, цифровых видео материалов и др.), обеспечивающих достижение каждым обучающимся максимально возможных для него результатов освоения образовательных программ.

Материальное обеспечение и техническое оборудование:

- ноутбук с поддержкой программ для профессионального видео монтажа;
- цифровая зеркальная камера;
- накамерный микрофон пушка МК-03;
- микрофон;
- диктофон;
- стол для анимации. Детская киностудия Kids Animation;
- многофункциональное устройство;
- принтер лазерный цветной;

Дополнительные средства (оборудование и материалы):

- штатив;
- хромакей (зеленый фон);
- художественные и иные материалы для создания героев и декораций;

Канцелярия:

- пластилин;
- стэки;
- клеенка;
- бумага цветная;
- альбомные листы А4;
- бумага для рисования размера А3-А2;
- ножницы тупоконечные;

Программное обеспечение:

- видео-редактор для монтирования и обработки видео;
- графический редактор, позволяющий создавать и редактировать изображение;
- набор аудио-редакторов (программ для обработки аудиофайлов), позволяющих записывать, монтировать и обрабатывать аудиофайлы (изменять тембр, скорость и т.п.).

2.3. Формы аттестации

Виды контроля включают:

Текущий контроль: проводится по окончании освоения тем разделов программы в следующих формах:

- опрос;
- практическое задание;
- творческое задание;
- педагогическое наблюдение.

Итоговый контроль (промежуточная аттестация): позволяет оценить результативность освоения учащимися содержания программы, проводится в конце учебного года в форме открытого показа социального мультипликационного ролика.

2.4. Оценочные материалы

Формы оценки ключевых компетенций учащихся определяется уровнями: низкий, средний, высокий (приложение 2).

Высокий уровень освоения Программы – обучающиеся демонстрируют высокую ответственность и заинтересованность в учебно-творческой деятельности, отлично знают теоретические основы и могут применять их на практике самостоятельно.

Средний уровень освоения Программы – обучающиеся демонстрируют ответственность и заинтересованность в учебно-творческой деятельности, частично знают теорию и могут применять её на практике с помощью педагога.

Низкий уровень освоения Программы – обучающиеся демонстрируют низкий уровень овладения материалом, не заинтересованы в учебно-творческой деятельности.

Результаты контроля отмечаются в журнале учёта работы объединения в специальных разделах.

Открытая демонстрация результатов обучения (защита проекта) стимулирует учащихся искать новые варианты работы, подходить к своей деятельности творчески.

Отслеживать собственное продвижение учащимся позволяет самоанализ и самооценка выполненной работы. Это помогает им осознать и почувствовать ответственность за свои успехи и неудачи, понять, что только от их знаний,

умений, стараний, аккуратности и вложенного в работу труда зависит их успех.

2.5. Методические материалы

В процессе обучения используются различные методы подачи информации. Выбор метода зависит от содержания занятий, уровня подготовки и опыта учащихся. Освоение материала происходит по «восходящей спирали», то есть периодическое возвращение к определенным темам на более высоком и сложном уровне. Все задания соответствуют по сложности возрастным особенностям обучающихся.

Программа предусматривает использование различных педагогических технологий, применяемых в системе дополнительного образования: игровые, проектного обучения, обучения в сотрудничестве, здоровьесберегающие, информационные (или ИКТ).

В реализации теоретического блока программы используется репродуктивный метод, объяснительно-иллюстративный метод, метод проблемного изложения, а также, словесные, наглядные, практические.

Методическое обеспечение

№ п/п	Название раздела	Материальное обеспечение и техническое оборудование	Формы, методы, приемы обучения	Формы аттестации
	Вводное занятие	Компьютер, программное обеспечение	Словесно-наглядный	
1.	«Введение в мультипликацию»	Цифровая зеркальная камера, компьютер, стол для анимации, многофункциональное устройство, штатив,	Словесно-наглядный, творческий	Опрос, практическое задание
2.	«Рождение мультфильма»	Цифровая зеркальная камера, компьютер, стол для анимации, многофункциональное устройство, накамерный микрофон пушка, диктофон.	Словесно-наглядный, метод проблемного изложения	Опрос, тест-опрос, творческое задание
3.	«Мой первый кукольный мультфильм»	Цифровая зеркальная камера, компьютер, стол для анимации, микрофон, диктофон, многофункциональное устройство, принтер лазерный цветной, штатив, хромакей (зеленый фон); художественные и иные материалы для создания героев и декораций;	Словесно-наглядный, творческий	Педагогическое наблюдение, творческое задание.
4.	«Мы - аниматоры» (технология создания пластилиновых мультфильмов)	Цифровая зеркальная камера, компьютер, стол для анимации, микрофон, диктофон, многофункциональное устройство, принтер лазерный цветной, штатив, хромакей (зеленый фон); художественные и иные материалы для создания героев и декораций;	Словесно-наглядный, творческий	Педагогическое наблюдение, творческое задание
	Итоговое занятие	Ноутбук	Словесно-наглядный, творческий	Открытый показ социальных мультипликационных роликов

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Для педагога

1. Анофриков, П.И. Принципы работы детской студии мультипликации: Учебное пособие для тех, кто хочет создать детскую студию мультипликации.
/ П.И. Анофриков. – Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2011. – 43с.
2. Иткин В.В. Карманная книга мульт-жюриста. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» /В.В. Иткин. – Новосибирск, 2006 – 48 с.
3. Казакова Р.Г., Мацкевич Ж.В. Смотрим и рисуем мультфильмы. Методическое пособие. М.,2013 –125 с.
4. Красный Ю. Е. Мультфильм руками детей. – М.: Просвещение,200 –175 с.
5. Леготина С.Н. Элективный курс «Мультимедийная презентация. Компьютерная графика. - Волгоград, ИТД: Корифей, 2006 – 45с.
6. Смольянинов Г.Г. анатомия и создание образа персонажа в анимационном фильме: Учебное пособие. М: ВГИК, 2016 (переиздание №2). – 128 с.
7. Подосенина Т. А. Искусство компьютерной графики для школьников // Т.А. Подосенина – БХВ-Петербург, 2014. – 488 с.

Для учащихся

1. Иткин В.В. Карманная книга мульт-жюриста. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / В.В. Иткин – Новосибирск, 2014. – 48 с.
2. Казанкова Р.Г., Мацкевич Ж.В. Смотрим мультфильмы. Методическое пособие. М., 2013 – 125 с.;

Календарный учебный график

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Количество часов	Тема занятия	Место проведения	Формы контроля и аттестации
	Сентябрь			Занятие-игра	1	Вводное занятие	Учебный класс	
Раздел 1 «Введение в мультипликацию»								
1.1.	Сентябрь			Занятие игра	1	Этапы развития мультипликации	Учебный класс	Опрос
1.2.	Сентябрь			Мастер-класс	1	Техники создания мультфильмов	Учебный класс	Практическое задание
1.3	Сентябрь			Викторина	1	Техники создания мультфильмов	Учебный класс	Практическое задание
Раздел 2 «Рождение мультфильма»								
2.1	Сентябрь			Творческая мастерская	2	Основные этапы создания мультфильмов	Учебный класс	Опрос
2.2	Сентябрь-Октябрь			Практическое занятие	3	Устройства съемки и звукозаписи	Учебный класс	Тест-опрос
2.3	Октябрь			Практическое занятие	3	Основы видеомонтажа	Учебный класс	Творческое задание
Раздел 3 «Мой первый кукольный мультфильм»								
3.1	Октябрь			Творческая мастерская	2	Сюжет и сценарий	Учебный класс	Творческое задание
3.2	Октябрь-Ноябрь			Практическое занятие	10	Создание персонажей мультфильма в различных	Учебный класс	Педагогическое наблюдение, творческое задание

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Количество часов	Тема занятия	Место проведения	Формы контроля и аттестации
						техниках (лепка из глины, валяние и др.)		
3.3	Декабрь- Январь			Практическое занятие	10	Выбор композиции, постановка камеры, выставление света. Съемка	Учебный класс	Педагогическое наблюдение, творческое задание
3.4	Январь			Практическое занятие	4	Видеомонтаж и озвучивание	Учебный класс	Творческое задание
3.5	Январь- Февраль			Мастер-класс, творческая мастерская	3	Сборка мультфильма	Учебный класс	Творческое задание
3.6	Февраль			Творческая мастерская	1	Творческий проект «Я– мультипликатор» (создание социального кукольного мультипликационного ролика)	Учебный класс	Открытый показ социального мультипликационного ролика
Раздел 4 «Мы - аниматоры» (технология создания пластилиновых мультфильмов)								
4.1	Февраль			Творческая мастерская	2	Сюжет и сценарий	Учебный класс	Творческое задание
4.2	Февраль- Март			Практическое занятие	10	Создание героев кукольного мультфильма	Учебный класс	Педагогическое наблюдение, творческое задание
4.3	Март- Апрель			Практическое занятие	10	Выбор композиции, постановка камеры,	Учебный класс	Педагогическое наблюдение,

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Количество часов	Тема занятия	Место проведения	Формы контроля и аттестации
						выставление света. Съемка		творческое задание
4.4	Апрель			Практическое занятие	4	Видеомонтаж и озвучивание	Учебный класс	Творческое задание
4.5	Апрель-Май			Мастер-класс, творческая мастерская	3	Сборка мультфильма	Учебный класс	Творческое задание
	Май			Творческая мастерская	1	Итоговое занятие	Учебный класс	Открытый показ социального мультипликационного ролика
Итого:					72 часа			

Приложение 2

Диагностическая карта № 1
уровня освоения дополнительной общеразвивающей программы «Мультстудия»
ФИО педагога _____ № п/п

№	Фамил	Критерии оценки 0-10	Уровень освоения
---	-------	----------------------	------------------

		Теоретические знания по основным разделам учебно-тематического плана (способность ответить на простые вопросы по темам)	Практические навыки по созданию мультфильма					Умение соблюдать правила безопасности во время занятий	Основы компьютерной грамотности		Знание основных функций специальных программ для монтажа мультфильма	
									Теория	Практическая работа		
			П О Д Г О Т О В К А С Ц Е Н А Р И Я	С О З Д А Н И Е П Е Р С О Н А Ж Е Й	С Ъ Е М К А	М О Т А Ж	О З В У Ч И В А Н И Е					

Диагностическая карта уровня освоения дополнительной общеразвивающей программы «Мультстудия»
 ФИО педагога _____ № п/п _____

№ п/п	Фамилия, имя учащегося	Критерии оценки 0-10						Уровень освоения программного материала (максимум – 70 баллов)
		Регулятивные УУД			Познавательные УУД			
		Определить цель	Умение работать по плану	Умение контролировать деятельность	Умение искать нужную информацию	Умение сравнивать и группировать предметы	Умение переводить информацию из одного вида в другой	

Критерии оценки результативности образовательной деятельности на аттестационном занятии

Низкий уровень	Средний уровень	Высокий уровень
<ul style="list-style-type: none"> - устойчивая мотивация только в некоторой части занятия - отсутствие увлечённости в выполнении некоторых упражнений - отказывается выполнять некоторые самостоятельные задания иногда отказывается работать в группе с некоторыми детьми - стесняется высказываться перед своей группой - частые пропуски занятий без уважительной причины - не принимает участия в открытых занятиях, конкурсах - низкая скорость принятия решений 	<ul style="list-style-type: none"> - положительная мотивация к занятию вообще - увлечён при выполнении заданий испытывает затруднения при выполнении самостоятельных заданий - не активен в работе малых групп - испытывает стеснение на открытых занятиях - пропускает занятия только по уважительным причинам - средняя скорость принятия решений 	<ul style="list-style-type: none"> - устойчивая мотивация к занятиям - активность и увлечённость в выполнении заданий - умеет конструктивно работать в малой группе любого состава - творческий подход к выполнению всех упражнений, изученных за определённый период обучения - пропускает занятия очень редко, предупреждая о пропуске - высокая скорость принятия решений