


Муниципальное бюджетное учреждение
дополнительного образования
«Районный Центр дополнительного образования»

Принята на заседании
Педагогического совета
Протокол №1
От 01.09.2023



Утверждена:
Директор МБУДО «РЦДО»

Бойцова Е.В.
Приказ №010901
01.09.2023 г.

Дополнительная общеразвивающая программа
технической направленности
Мультстудия «Кадр. Технология создания мультфильма»
(модульная, стартовый, базовый уровень)

Возраст детей: 7-9 лет
Срок реализации программы: 1 год
Автор – составитель:
педагог дополнительного образования
Осокина И.В.

г. Кировск

2023

Оглавление

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	2
НАПРАВЛЕННОСТЬ ПРОГРАММЫ	3
АКТУАЛЬНОСТЬ ПРОГРАММЫ	3
ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ЦЕЛЕСООБРАЗНОСТЬ ПРОГРАММЫ	3
ЦЕЛЬ ПРОГРАММЫ	4
ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ	4
АДРЕСАТ ПРОГРАММЫ	4
ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ	4
ОТЛИЧИТЕЛЬНАЯ ОСОБЕННОСТЬ ПРОГРАММЫ	4
УРОВНИ ПРОГРАММЫ	5
СРОК ОСВОЕНИЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ	5
РЕЖИМ ЗАНЯТИЙ	5
ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ	5
ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ	6
УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ.....	6
УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН.....	7
СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ.....	8
РЕАЛИЗАЦИЯ ПРОГРАММЫ В РЕЖИМЕ ДИСТАНЦИОННОГО ОБУЧЕНИЯ.....	10
ТЕХНИЧЕСКОЕ ОСНАЩЕНИЕ ЗАНЯТИЙ	11
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.....	11
<i>Информационное интернет-обеспечение.....</i>	<i>11</i>
ПРИЛОЖЕНИЕ 1. ДИАГНОСТИКА	12
ПРИЛОЖЕНИЕ 2. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ	18
ПРИЛОЖЕНИЕ 3. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЙ КОМПЛЕКС	22
ПРИЛОЖЕНИЕ 4. КУГ	22

Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа Мультистудия «Кадр. Технология создания мультфильма» разработана на основе:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 года № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Распоряжения Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. №678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года»;
- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015 г. № 09-3242 «О направлении информации «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ»;
- Письмо Комитета общего и профессионального образования Ленинградской области от 01.04.2015 г. № 19-1969/15-0-0 «О методических рекомендациях по разработке и оформлению дополнительных общеразвивающих программ различной направленности»;

- Методические рекомендации для региональных, муниципальных органов управления дополнительным образованиям и организаций дополнительного образования по обеспечению доступности услуг организациями дополнительного образования для детей с различными образовательными потребностями и возможностями (в том числе с ограниченными возможностями здоровья и инвалидами, одаренными, находящимися в трудной жизненной ситуации);

- Федеральный проект «Успех каждого ребёнка» национального проекта «Образование», утвержденного президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому планированию и национальным проектам (протокол от 18 марта 2019 года № 3);

- Порядок применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ, утвержденным приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 23 августа 2017 г. № 816 (зарегистрирован Министерством юстиции Российской Федерации 18 сентября 2017 г., регистрационный № 48226);

- Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (утверждены постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 года № 28).

Программа Мультстудии «Кадр» является модифицированной, и предлагает комплексное освоение известных технологий в процессе создания мультипликационного фильма. Программа разработана на основе :

-Иткин В.В. Карманная книга мультжурюриста. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / В. Иткин. – Новосибирск, 2006;

Направленность программы

Техническая

Актуальность программы

С самых ранних лет ребенок оказывается вовлеченным в мир разнообразных экранных искусств. Однако наиболее понятным и интересным видом искусства для ребенка является мультипликация. Мультфильмы компенсируют, то, что по каким то причинам недостает ребенку для удовлетворения его потребностей. Мультипликация представляет собой сложный и многоструктурный процесс, построенный на объединении областей нескольких видов искусств и техники. Положительное воздействие анимации может стать прекрасным развивающим пособием для раскрепощения мышления и творческого потенциала ребенка.

Педагогическая целесообразность программы

В процессе реализации программы учащиеся овладевает компетенциями, которые в дальнейшем помогут им активно применять их в организации своей учебной, социальной и общественной деятельности.

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 школьного коллектива.

Современные образовательные технологии, применяемые в программе:

- технологии дистанционного обучения;
- разноуровневого обучения
- информационно-коммуникативные технологии;
- здоровьесберегающие технологии;

- проектная технология;
- технологии развивающего, личностно-ориентированного обучения.

Цель программы

Формирование технических, познавательных, творческих способностей ребенка через приобщение к миру мультипликации и создание мультфильмов.

Задачи программы

Обучающие:

- организовать образовательный процесс, способствующий формированию знаний, умений, навыков, информационной и алгоритмической культуры мультипликации;
 - обучить основам мультипликации (рисованная, пластилиновая, предметная, анимация с сыпучими материалами);
 - обучить понятиям компьютерной анимации и основам работы в программе MOVIE MAKER, Adobe Flash, Adobe Photoshop;
 - научить ориентироваться во всём многообразии компьютерных изображений и методов их обработки;
 - обучить создавать собственные графические изображения и небольшие анимационные фильмы;
- Сформировать навыки работы с ПК и цифровым фотоаппаратом.

Развивающие:

- развить воображение, аналитическое мышление, наблюдательность, чувство прекрасного, творческую фантазию, способность видеть движение в составных частях;
- развить мелкую моторику рук;
- развить навыки самостоятельной работы с компьютером и фотоаппаратом.

Условия реализации программы.

Воспитательные:

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

Адресат программы

Программа предназначена для детей в возрасте от 7 до 9 лет. В учебные группы принимаются все желающие без специального отбора. На начальном этапе освоения программы базовые знания не требуются.

Количество человек в группе: 12 человек.

Организационно-педагогические условия реализации программы

Форма обучения: очная.

Форма организации образовательной деятельности учащихся: Индивидуальная. Фронтальная. Индивидуально-групповая.

Формы проведения занятий:

аудиторные: учебное занятие, защита мини-проекта.

внеаудиторные: просмотр мультфильмов в домашних условиях по рекомендованному списку.

Отличительная особенность программы

Использование интегрированных занятий, сочетающих приобретение новых знаний и умений в области мультипликации позволяет качественно сформировать предметные навыки и изучение

новых компьютерных технологий. Поддерживать на высоком уровне познавательный интерес учащихся, готовность к творческой деятельности.

Уровни программы

Стартовый уровень:

Предполагает использование и реализацию общедоступных и универсальных форм организации материала, минимальную сложность предлагаемого для освоения содержания программы. В данной программе стартовый уровень специализируется на знакомстве с основами компьютерной графики и анимации. На этом уровне учащиеся получают мотивацию для дальнейших занятий по техническому творчеству на более углубленном уровне.

Базовый уровень:

Предполагает использование и реализацию таких форм организации материала, которые допускают освоение специализированных знаний и языка, гарантированно обеспечивают трансляцию общей и целостной картины. В данной программе освоение программного материала базового уровня предполагает получение учащимися специализированных знаний в области компьютерной графики и анимации.

Срок освоения общеразвивающей программы

1 год обучения 68 ч.

Режим занятий

Продолжительность одного занятия: 45 минут

Количество занятий в неделю: 2 (по 2 занятия 1 раз в неделю)

Количество учебных часов в неделю: 2

Количество за учебный год: 68 часов

Планируемые результаты

Личностные:

К концу обучения по данной программе учащийся способен:

- Выразить своё отношение к мультипликационному фильму;
- Рассказать о герое мультфильма, его характере, поступках;
- Понимать причины успеха/неуспеха в учебной деятельности

Метапредметные:

К концу обучения по данной программе учащийся способен:

- Перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всей группы;
- Уметь работать по предложенным инструкциям;
- Уметь излагать мысли, отстаивая свою точку зрения, анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений;
- Проводить самоанализ своей деятельности и уметь анализировать работу своих товарищей;

Предметные:

К концу обучения по данной программе учащийся будет знать:

- Историю компьютерной мультипликации: виды мультфильмов (по жанру, по метражу, по варианту исполнения);
- Правила техники безопасности при работе с материалами и инструментами, необходимыми для создания анимационных проектов;
- Основные принципы работы с цифровым фотоаппаратом и способы сохранения фотографий на компьютер;
- Способы обработки кадров, способы наложения эффектов;
- Иметь представление о технологии создания покадровой анимации, понимая специфику получения движения объекта;
- Знать различные виды декоративного творчества в анимации (рисунки, лепка, природный и другие материалы);

- Свойства пластилина. Процесс создания пластилиновой анимации;
- Основные приемы съемки на цифровой фотоаппарат с помощью штатива. Способы записи звука на компьютер.

Будет уметь:

- Применять на практике полученные знания и работать по образцу;
- Применять различные виды декоративного творчества в анимации (рисунок, лепка, природный и другие материалы);
- Реализовывать творческий замысел;
- Уметь изготавливать эскизы декораций, используя теоретические знания, полученные в процессе изучения программы;
- Анализировать, планировать предстоящую практическую работу с помощью, осуществлять контроль качества результатов собственной практической деятельности.

Формы аттестации

Способы проверки ожидаемых результатов могут быть:

- Текущий контроль, промежуточная аттестация.
- Порядок осуществления текущего контроля и промежуточной аттестации учащихся регламентируется Положением о проведении промежуточной аттестации учащихся и осуществления текущего контроля их успеваемости.

Проводимая диагностика способствует:

- Обеспечению положительной мотивации для изобразительной деятельности ребенка;
- Дальнейшему увеличению объёму знаний в изучаемой области;
- Формированию адекватной самооценки у учащегося.

Оценка и контроль результатов освоения программы осуществляется 3 этапа (в начале, середине, конце года).

Текущий контроль – текущая диагностика проводится в течение учебного периода в целях:

- контроля уровня достижения учащимися результатов, предусмотренных дополнительной общеразвивающей программой;
- оценки соответствия результатов освоения дополнительных общеразвивающих программ требованиям, определенным в дополнительной общеразвивающей программе;
- проведения учащимся самооценки, оценки его работы педагогическим работником с целью возможного совершенствования образовательного процесса.

Промежуточный контроль – промежуточная диагностика (проводится в конце учебного периода). Целями проведения промежуточной аттестации являются:

- объективное установление фактического уровня освоения дополнительной общеразвивающей программы и достижения результатов освоения дополнительной общеразвивающей программы;
- соотнесение этого уровня с требованиями к результатам, определенным в дополнительной общеразвивающей программе; - оценка достижений конкретного учащегося, позволяющая выявить пробелы в освоении им дополнительной общеразвивающей программы и учитывать индивидуальные потребности учащегося в осуществлении образовательной деятельности;
- оценка динамики индивидуальных образовательных достижений, продвижения в достижении планируемых результатов освоения дополнительной общеразвивающей программы.

Срок проведения промежуточной (итоговой) аттестации: май.

Форма проведения промежуточной аттестации: выставка творческих работ (проектов) и их защита.

Учебно-тематическое планирование

Учебный план содержит две основные формы занятий: теоретические занятия и практика. Обе формы являются неотъемлемой частью программы и являются необходимыми и достаточными для выполнения поставленных программой целей.

Учебно-тематический план

Учебный план (по модулям)

№	Название модуля	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего
	БЛОК 1.			
1.	Мультфильм как вид искусства	4	12	16
2.	Основы Premiere Pro.	4	12	16
3.	Основы видеомонтажа.	3	12	15
4.	Монтаж и запись звука.	0	13	13
	БЛОК 2.			
5	Творческая мастерская	2.5	5.5	8
		13.5	54.5	68

Учебно-тематическое планирование

БЛОК 1.

№	Название модуля	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего
1.	Мультфильм как вид искусства	4	12	16
1.1	Вводное занятие. Композиция. Понятие крупности плана. Смена плана	2	6	8
1.2	Сюжет и персонажи мультфильма.	2	6	8
2	Основы Premiere Pro.	4	12	16
2.1	Изучение рабочего пространства в Adobe Premiere Pro.	2	6	8
2.2	Знакомство с принципами работы в программе Adobe Premiere Pro.	2	6	8
3	Основы видеомонтажа.	3	12	15
3.1	Рассказ об основах видеомонтажа необходимых для мультипликации	2	6	8
3.2	Работа с папками в Premiere Pro	1	6	7
4	Монтаж и запись звука.	1	12	13
4.1	Синхронизация аудио и видео дорожек.	1	12	13
	Итого:	12	48	60

БЛОК 2.

№	Название модуля	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего
1	<u>Творческая мастерская</u>	2	6	8
1.1	“Живой материал”.	1	3	4
1.2	“Актерское мастерство ”.	1	1	2
1.3	Итоговое занятие. Презентация.	0,5	1,5	2
	Итого:	2,5	5,5	8

Содержание программы

Блок №1 (60 часов)

Модуль 1. Мультфильм как вид искусства (16ч)

Цель изучения модуля.

Познакомить учащихся с понятием мультипликация .

Ожидаемые результаты освоения модуля

Владеть основами знаний в области мультипликации. Развитие навыков сотрудничества со сверстниками при групповом и командном творческом взаимодействии; овладение правилами поведения на занятиях

Содержание модуля

1.1 Вводное занятие. Композиция. Понятие крупности плана. Смена плана. (8ч)

Теория

Инструктаж по охране труда и технике безопасности. Введение: цель и задачи учебного года; правила организации рабочего места. Правила поведения и правила безопасности при работе с ПЭВМ. Композиция.

Практика

Проведение входного мониторинга (собеседование). Организация рабочего места. Обсуждение профессий аниматора и режиссёра анимации. Самостоятельная постановка собственных целей в связи с анимацией на учебный год учащимися. Этюды.

1.2 Сюжет и персонажи мультфильма (8ч)

Теория.

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

Практика.

Отработка навыков написания короткой истории. Составление характеристики любимого мультипликационного героя. Разработка эскиза персонажа.

Модуль 2. Основы Premier Pro (16ч)

Цель изучения модуля

Познакомить учащихся с технологией монтажа

Ожидаемые результаты освоения модуля

Формирование представления о технических возможностях монтажа

Содержание модуля

2.1 Изучение рабочего пространства а Adop Premier Pro (8ч)

Теория

Рабочее пространство программы. Окна.

Практика.

Работа с окнами. Выполнение задания.

2.2 Знакомство с принципами работы в программе Adop Premier Pro(8ч)

Теория

Вкладки

Практика

Создание папки для работы. Работа с вкладками. Импорт файлов.

Модуль 3. Основы монтажа(15ч)

Цель изучения модуля

Овладение основами монтажа

Ожидаемые результаты освоения модуля

Расширить знания учащихся о профессиях: монтажор, режиссёр, оператор, звукорежиссер.

Содержание модуля

3.1 Рассказ об основах видеомонтажа необходимых для мультипликации (8ч)

Теория

Технология работы с компьютерным программным обеспечением для монтажа мультипликационных фильмов.

Практика

Монтаж в видео редакторе Adop Premier Pro . Создание видеоролика на коллективно выбранную тему.

3.2 Работа с папками(7ч)

Теория

Основы монтажа видео. Интерфейс видеоредактора Adop Premier Pro . Спецэффекты, переходы.

Практика

Монтаж в видео редакторе Adop Premier Pro . Работа над проектом на самостоятельно выбранную тему.

Модуль 4. Монтаж и запись звука (13ч)

Цель изучения модуля

Овладение основами монтажа и записи звука

Ожидаемые результаты освоения модуля

Расширить знания детей о профессиях: монтажор, режиссёр, оператор, звукорежиссер.

Содержание модуля

4.1 Синхронизация аудио и видео дорожек.(12ч)

Теория

Способы синхронизации аудио и видео в Premiere

Практика

Инструменты для редактирования изображений, аудио и видео. Выполнение заданий.

Блок №2 (8 часов)

Модуль 1. Творческая мастерская (8 ч)

Цель изучения модуля

Развитие творческих способностей детей через освоения процесса создания мультфильма.

Ожидаемые результаты освоения модуля

Владеть знаниями о профессиях :сценарист, режиссёр, художник – мультипликатор, оператор, звукорежиссер. Как создаётся анимация.

Содержание модуля

1.1. Живой материал(4ч)

Теория

Технология работы с пластилином, создание объёмных предметов и персонажей .
Стилизация и трансформация.

Практика.

Съёмка этюдов из пластилина, постановка и съёмка этюдов с «оживлением».

1.3. “Актерское мастерство ”(4ч)

Теория.

Выразительность речи, мимики, жестов — связь обстоятельств с поведением. Элементы бессловесного действия. Пластический образ персонажа. Сценическое действие. Творческая мастерская.

Практика.

Тренинги. Выбор драматического отрывка. Этюдные пробы. Показ и обсуждение.

Реализация программы в режиме дистанционного обучения

Предложенная программа позволяет частичную и полную реализацию в дистанционном режиме. Причем особенностью второй варианты является то, что процесс практического выполнения работ будет вестись учащимися непосредственно из дома (на собственных персональных компьютерах с использованием предустановленных необходимых графических программ). Таким образом второй вариант накладывает определенные трудновыполнимые задачи на родителей учащего и предполагается к использованию только в случае возможности необходимого технического оснащения со стороны учащегося.

При реализации общеобразовательной программы в дистанционном режиме ни цели, ни задачи, ни структура, ни принципы разбиения на модули не изменяются. Образовательный процесс по общеобразовательной программе, делится на два этапа: теоретический этап (лекции, беседы) практический этап.

Теоретический этап.

Лекции (беседы) проходят в формате видеоконференций (вебинаров). Всё происходящее аудитории транслируется в сеть интернет и присутствующие удаленно дети участвуют обсуждении предлагаемой темы с использованием платформы, предоставляющей трансляцию.

В дальнейшем, теоретические вопросы, возникшие у обучающегося, проходящего дистанционное обучение, решаются на обучающей платформе в виде письменного диалога "вопрос-ответ" как между педагогом и учеником, так и в режиме "ученик-ученик" под контролем педагога.

Практический этап.

При реализации практического этапа, ребенка, проходящего дистанционную форму обучения, необходимо обеспечить видеотрансляцией процесса создания анимации с помощью функции демонстрации экрана, для того чтобы педагог имел возможность на разных этапах проектирования анимации вносить своевременные изменения и помочь относительно работы каждого участника занятия в индивидуальной форме.

При выборе обучающимся очно-заочной формы обучения возможна сессионная работа, когда на выполнение всего практического этапа или части его, обучающийся присутствует на занятиях очно.

Требования к материально-техническому обеспечению учащегося, проходящего обучение по дистанционной форме.

Наличие персонального компьютера актуального поколения, оборудованного средствами видеосвязи (вебкамера, средства воспроизведения и записи звука) и высокоскоростного доступа к сети интернет, обеспечивающего видеотрансляцию приемлемого качества. Наличие специального программного обеспечения для работы: программа «Adobe Animate», «Quick Time», а также графического планшета и стилуса.

Техническое оснащение занятий

Для реализации программы минимально необходимый перечень материально-технического обеспечения включает в себя:

1. Компьютер - 10шт.
2. Комплект проекционной аппаратуры (DVD-плеер, проектор, экран) – 1 шт.
3. Ножницы, карандаши, фломастеры, краски, кисти, бумага -15 шт.
4. Программное обеспечение:
5. Windows –10шт.
6. Программа «Adobe Premiere Pro» - 10 шт.
7. Камера, штатив, станки.

Список литературы

1. Буйлова, Л. Н. Современные подходы к разработке дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ [Текст] / Л. Н. Буйлова // Молодой ученый. — 2015.
2. Почивалов Алексей Викторович Сергеева Юлия Евгеньевна: Пластилиновый мультфильм своими руками. Как оживить фигурки и снять свой собственный мультик, - Издательство: Эксмо, 2015.
- 3.«Мультфильм своими руками». – СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2011.

Информационное интернет-обеспечение

1. <https://infourok.ru/plan-konspekt-zanyatiya-v-tvorcheskom-obedinenii-na-temu-kompoziciya-v-fotografii-4430587.html>
2. https://www.youtube.com/channel/UCTbIIGVpPdqAhHA_EUpEyVA
3. <https://yandex.ru/video/preview/?text=%CD%EE%F0%EC%E0%ED%ED%20%CC%E0%EA%CB%E0%F0%E5%ED%20>
4. https://www.youtube.com/watch?v=Gnd6b_FejHE&t=1s
5. <https://lektsii.org/1-23211.html>

6. https://yandex.ru/video/preview/?text=пикселяция%20в%20мультипликации&path=wizard&parent-reqid=1630574571066890-18360475744151759763-sas3-0979-e6b-sas-17-balancer-8080-BAL-8673&wiz_type=vital&filmId=10817097492934891063

Приложение 1. Диагностика

Диагностика уровня мотивации учащегося

Входная диагностика проводится в начале занятий для определения разноуровневости обучения по данной программе.

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

Задачи:

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

Методы проведения:

- индивидуальная беседа;
- тестирование;
- наблюдение;
- анкетирование.

Этапы педагогической диагностики.

Организация и проведение педагогической диагностики включает в себя несколько этапов.

Этапы организации:

- подготовительный: подготовка анкет, вопросников, тестов, заданий таблиц показателей;
- обработка данных и их анализ;
- оформление результатов диагностики.

Стартовая диагностика учащихся в мультстудии

проводится по следующим показателям:

- . Мотивация к занятиям
- . Сформированность познавательной активности
- . Сформированность самостоятельности
- . Сформированность коммуникативных действий
- . Развитие творческих способностей

Остановимся на каждом подробнее:

1. Мотивации к занятиям.

Методика исследования «Анкета на мотивацию»

Методика направлена на изучение сформированности мотивов учения, выявление ведущего мотива.

Форма проведения: индивидуальная.

Инструкция.

Сейчас я буду задавать тебе вопросы, а ты слушай меня внимательно и отвечай.

Дорогой друг, ты записался в мультстудию.

Мы хотим, чтобы тебе было здесь хорошо.

И для начала просим тебя заполнить анкету.

1. Я хочу заниматься в студии, чтобы:

- А) научиться чему-нибудь полезному;
- Б) найти себе друзей;

- В) развить свои способности;
 Г) заниматься любимым делом;
 Д) узнать, на что я способен;
 Е) весело провести время.
2. Дома в свободное время мне больше всего нравится
заниматься _____

3. Для меня в студии важнее
всего _____

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

- А) радости
 Б) скуки
 В) тревоги
 Г) нетерпения (скорей бы занятия закончились)
5. Мне бы хотелось, чтобы в студии всегда было

6. Больше всего я боюсь, что _____

7. Кем ты хочешь работать, когда вырастешь? _____

9. Чем ты руководствовался при выборе занятий?

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

Уровень мотивации

	Сниженный	Нормальный	Высокий	Очень высокий
	Неосознанный интерес, навязанный извне или на уровне любознательности. Мотив случайный, кратковременный. Не добивается конечного результата.	Мотивация неустойчивая, связанная с результативной стороной процесса. Интерес проявляется самостоятельно, осознанно.	Интерес на уровне увлечения. Устойчивая мотивация. Проявляет интерес к проектной деятельности.	Четко выраженные потребности. Стремление глубоко изучить предмет как будущую профессию.
учащийся				
1				

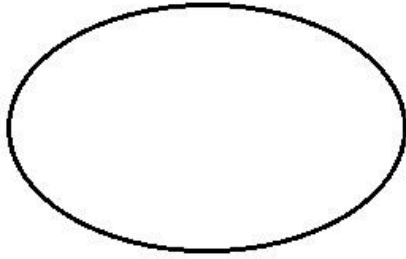
Тест креативности Торренса. Диагностика творческого мышления.

Развитие творческих способностей

Методика исследования Краткий тест П. Торренса
 «Завершение фигуры» и «Нарисуйте картинку».

Тест «Нарисуйте картинку».

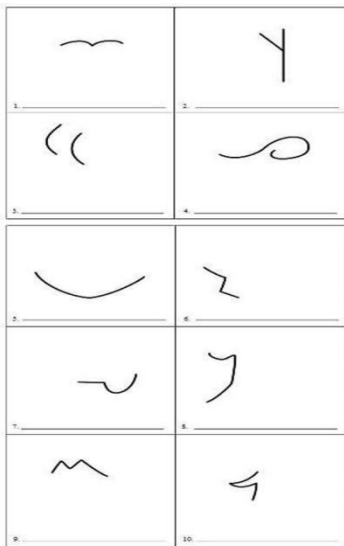
Нарисуйте картинку, при этом в качестве основы рисунка возьмите цветное овальное пятно, вырезанное из цветной бумаги. Цвет овала выбирается вами самостоятельно. Стимульная фигура имеет форму и размер обычного куриного яйца. Так же необходимо дать название своему рисунку.



*Примечание:
Цвет выбирается самостоятельно*

Тест «Завершение фигуры».

Дорисуйте десять незаконченных стимульных фигур. А так же придумать название к каждому рисунку.



Диагностика уровня психического развития:

Методика: «Дорисуй»

Цель: задание направлено на выяснение уровня развития обобщённых представлений о свойствах и качествах предметов окружающей действительности, элементов воображения.

Оборудование: лист бумаги, на котором нарисовали два круга цветными фломастерами.

Проведение обследования:

Ребёнку дают лист бумаги и просят его дорисовать эти фигуры, чтобы получились два разных предмета.

Оценка действий ребёнка в баллах:

1 балл	Не принимает задание, в условиях обучения действует не адекватно.
2 балла	Принимает задание, но не понимает его условия, пытается изображать свои предметы, либо чиркает.
3 балла	Принимает задание, понимает его условия, может нарисовать только один предмет, либо два одинаковых.
4 балла	Принимает задание, понимает его условия, рисует два разных предмета, используя цветные фломастеры.

Диагностика уровня развития способностей становления компетенций технического творчества.

Цель: Выяснение особенностей проявления технических способностей учащихся.

Вопросы для тестирования учащихся

(входящий контроль)

Теоретическая часть

1. Какие материалы вы знаете?
2. Какие виды бумаги вы знаете?
3. Какими свойствами обладает бумага? (подчеркнуть)
Легко режется, гибкая, твердая, не размокает в воде, рвется, колючая, моется.
4. Какие инструменты используются для работы с бумагой? (подчеркнуть)
Ножницы, линейка, карандаш, ножовка, резак, молоток.
5. Какие геометрические фигуры вы знаете?
6. О каком предмете идет речь?
Они могут быть: портновскими, маникюрными, канцелярскими, садовыми, кровельными, по железу

Обвести силуэт кошки на черную бумагу, вырезать ее и наклеить на белый лист картона.



Ключ к тесту

1. А	2. Б	3. А	4. Б	5. А
6. В	7. Б	8. В	9. А	

Критерии оценивания

Высокий: 9-10 правильных ответов из 10.

Средний: 7-8 правильных ответов из 10.

Низкий: 6 и меньше правильных ответов из 10.

Диагностическая карта освоения практических и теоретических знаний

Результаты всех диагностик для удобства их последующего анализа представляются в табличной форме в объединенном виде.

Результаты диагностики

Список учащихся	Показатели					Общий балл	Уровень
1							
2							

Диагностическая карта достижения ожидаемых результатов программы

Уровень освоения программы: Стартовый

№	ФИ учащихся	Личностные		Метапредметные		Предметные			
		Рассказывать о мотивах образовательной деятельности	Развитие представления об общих ценностях: здоровье, семья, человек и общество	Перечислять основные теоретические понятия предметной области	консультационной поддержке педагога, извлекать и структурировать информацию из базы данных на уровне пользователя компьютерной техники, извлекать	Работать по образцу, составлять простые эскизы, анимировать объекты по образцу	безопасности при работе с материалами и инструментами, необходимыми для создания анимационных классической анимации;	Основные приемы анимации на компьютере, основные функции	инструменты изученного программного
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									

Оценки выставляются по шкале:

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

Уровень освоения программы: Базовый

№	ФИ учащихся	Личностные	Метапредметные	Предметные
---	-------------	------------	----------------	------------

		образовательной деятельности, определять ее цели и задачи, ориентироваться в правах и познавательной деятельности, к применению ценности здорового и безопасного образа жизни, значения семьи в жизни человека и общества, ценности содержания теоретических понятий предметной области (в пределах программы) и использовать	Самостоятельно, извлекать и структурировать информацию из различных	Иметь представление о технологии создания кадровой анимации в	Правила классической анимации; Основные приемы анимации на компьютере, особенности передачи движения	Правила техники безопасности при работе с материалами и инструментами, необходимыми для создания	создавать мультипликационную базу, состоящую из локации, персонажа и сценария, для информации для реализации идей из предоставленных методических материалов, работать компьютерной
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							

Оценки выставляются по шкале:

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

БЛОК 1

№	Тема занятия	Форма занятия	Методы организации образовательно-воспитательного процесса	Дидактическое, техническое оснащение занятий	Формы контроля и подведения итогов
1	Мультфильм как вид искусства				
1.1	Вводное занятие. Композиция. Понятие крупности плана.	Учебное занятие	Репродуктивный Частично-поисковый Исследовательский	Технические средства: компьютеры, проектор, подключенный к ПК, графический планшет. Программное обеспечение: операционная система Windows XP; Adobe Premiere Pro.	Наблюдение
1.2	Сюжет и персонажи мультфильма				Наблюдение
2	Основы Premiere Pro				
2.1	Изучение рабочего пространства в Ador Premiere Pro	Учебное занятие	Репродуктивный Частично-поисковый Исследовательский	Технические средства: компьютеры, проектор, подключенный к ПК, графический планшет. Программное обеспечение: операционная система Windows XP; Adobe Premiere Pro.	Наблюдение. Опрос
2.2	Знакомство с принципами работы в программе Ador Premiere Pro				
3	Осоновы видеомонтажа				
3.1	Рассказ об основах видеомонтажа необходимых для мультипликации				

3.2	Работа с папками в Premiere Pro				Творческий проект. Опрос
4	Монтаж и запись звука	Учебное занятие	Репродуктивный Частично-поисковый Исследовательский	Технические средства: компьютеры, проектор, подключенный к ПК, графический планшет. Программное обеспечение: операционная система Windows XP; Adobe Premiere Pro.	Наблюдение. Опрос
4.1	Синхронизация аудио и видео дорожек				

БЛОК 2.

№	Тема занятий	Форма занятия	Методы организации образовательно-воспитательного процесса	Дидактическое, техническое оснащение занятий	Формы контроля и подведения итогов
1.1	<u>Творческая мастерская</u>	Учебное занятие	Репродуктивный Частично-поисковый Исследовательский	Технические средства: компьютеры, проектор, подключенный к ПК Программное обеспечение:	Творческий проект
1.2	“Живой материал”.	Учебное занятие			Творческий проект
1.3	“Актерское мастерство ”.	Презентация			

	Итоговое занятие. Презентация.			операционная система Windows XP; Adop Premiere Pro	
--	--------------------------------	--	--	--	--

Приложение 3. Учебно-методический комплекс

№	Наименование элемента	Состав (перечень содержимого)	Расположение
1	Программа ДО	Программа является основным документом УМК и представляет собой подробное описание учебного процесса, учебно-тематический план входящих модулей, а также все необходимые таблицы по текущей и промежуточной аттестации.	
2	Система средств обучения		
2.1	Электронная методическая база	Конспекты занятий, видео-объяснения, видео-примеры. Иллюстративный материал к урокам.	Находится в ведении педагога, постоянно дополняется и совершенствуется при введении дистанционного режима обучения учащимся (через родителей) предоставляется открытая ссылка на материалы к соответствующему уроку.
2.2	Демонстрационные материалы	Представляют собой объекты для наглядной демонстрации материала в процессе учебного занятия: - карточки опроса; - иллюстрации по этапам работы - игровые предметы - памятки	Находятся в ведении педагога, в компьютерном классе.

Приложение 4. КУГ

Календарный учебный график на 2023-2024 учебный год

детское объединение «Мультстудия Кадр»
7-9 лет группа 1 РЦДО
Педагог: Осокина Ирина Владимировна

Продолжительность учебного года

Начало учебного года – 1 сентября 2023 года

Комплектование группы: с 1 сентября по 10 сентября 2023 года

Начало занятий - 12.09.2023 года

Окончание учебного года - 31 мая 2024 года

Продолжительность учебного года – 34 недели

Праздничные дни:

4 ноября - День народного единства;

7 января - Рождество Христово;
 23 февраля - День Защитника Отечества;
 8 марта - Международный женский день;
 1 мая - Праздник Весны и Труда;
 9 мая – День Победы.

Каникулы:

Осенние: с 30 октября 2023 г. по 5 ноября 2023 г. (9 календарных дня)

Зимние: с 31 декабря 2023 г. по 8 января 2024 г. (9 календарных дней)

Весенние с 25 марта 2024г. по 31 марта 2024 г. (9 календарных дней)

Текущий контроль: 3.10.2023г.- 24.10.2023г.

5.12.2023г.-26.12.2023г.

Промежуточная аттестация: 17.05.2024г. по 31.05. 2024 г.

Количество часов, режим занятий:

Продолжительность одного занятия: 45 минут

Перерыв между занятиями: 10 минут

Количество занятий в неделю: 2 (по 2 занятия 1 раз в неделю)

Количество учебных часов в неделю: 2

Количество за учебный год: 68 ч.

Занятия в детском объединении проводятся в соответствии с учебной нагрузкой педагога и расписанием занятий.

месяц	№ занятия	Тема	Число	Кол-во часов
Сентябрь	1	Мультфильм как вид искусства. Вводное занятие. Инструктаж по охране труда и технике безопасности. Введение: Знакомство с детьми и детей друг с другом; цель и задачи учебного года; правила организации рабочего места. Правила поведения и правила безопасности при работе с ПЭВМ.	16	2
	2	Композиция. Понятия крупности плана. Этюды. Понятие композиции. Этюды	23	2
	3	Крупность плана в фотографии, кино и мультфильме.	30	2
Октябрь	1	Смена плана. Дидактическая игра «Определи крупность плана». Отработка навыков создания разной крупности плана при съемке фотографий. Зарисовка персонажей при помощи планов разной крупности.	7	2
	2	Сюжет и персонажи мультфильма. Понятие сюжета в литературном произведении.	14	2
	3	Понятие конфликта. Виды конфликта.	21	2
	4	Каким должен быть персонаж мультфильма. Основные характеристики персонажа. Внешность персонажа, одежда. Понятие «эскиз».	28	2

Ноябрь	1	Отработка навыков написания короткой истории. Составление характеристики любимого мультипликационного героя. Разработка эскиза персонажа. Отработка основных приёмов каждой техники.	11	2
	2	Основы Ador Premiere Pro.Изучение рабочего пространства	18	2

	3	Рабочее пространство программы.	25	2
Декабрь	1	Работа с папками. Настройка окон программы	2	2
	2	Работа с окнами. Выполнение задания. Создание проекта Настраиваем Интерфейс	9	2
	3	Знакомство с принципами в программе Ador Premiere Pro	16	2
	4	Запуск программы Ador Premiere Pro	23	2
	5	Как создать новый проект. Отработка основных приёмов.	30	2
Январь	1	Основные функции и возможности этой программы.	13	2
	2	Основы видеомонтажа	20	2
	3	Рассказ об основах видеомонтажа необходимых для мультипликации.	27	2
Февраль	1	Таймлайн, импорт файлов ,монтажирование,	3	2
	2	Эффекты , экспорт.	10	2
	3	Работа с папками в Premiere Pro Инструменты и возможности	17	2
	4	Монтаж видео.	24	2
Март	1	Переходы и титры. Элементы управления эффектами	2	2
	2	Запись и монтаж звука.	9	2
	3	Необходимое оборудование для монтажа и записи аудио	16	2
	4	Как синхронизировать 2 аудио дорожки	23	2
Апрель	1	Как редактировать отдельную часть аудио	6	2
	2	Как усилить голос на записи	13	2
	3	Наложение эффектов на аудио	20	2
	4	Прослушивание и анализ результатов.	27	2
Май	5	Подведение итогов.	4	2
		Итого часов:		68

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ "РАЙОННЫЙ ЦЕНТР ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ"**, Бойцова Елена Владимировна, директор

26.12.23 09:43 (MSK)

Сертификат 6CB0054C146887301AEA72CCFB0841E9