


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»
(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	3
НАПРАВЛЕННОСТЬ ПРОГРАММЫ	4
АКТУАЛЬНОСТЬ ПРОГРАММЫ.....	4
ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ЦЕЛЕСООБРАЗНОСТЬ ПРОГРАММЫ	4
ЦЕЛЬ ПРОГРАММЫ	4
ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ.....	5
АДРЕСАТ ПРОГРАММЫ.....	5
ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ	5
ОТЛИЧИТЕЛЬНАЯ ОСОБЕННОСТЬ ПРОГРАММЫ	5
УРОВНИ ПРОГРАММЫ	6
СРОК ОСВОЕНИЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ	6
РЕЖИМ ЗАНЯТИЙ.....	6
ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ	6
ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ	7
УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ.....	7
УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН.....	8
СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ.....	8
Модуль 1. Знакомство с мультипликацией.....	8
<i>Цель изучения модуля</i>	<i>8</i>
<i>Ожидаемые результаты освоения модуля.....</i>	<i>8</i>
<i>Содержание модуля</i>	<i>9</i>
<i>Материально-техническое обеспечение</i>	<i>9</i>
<i>Учебно-методическое обеспечение модуля</i>	<i>9</i>
Модуль 2. Виды мультипликации. КАК СОЗДАЮТСЯ МУЛЬТФИЛЬМЫ.	9
<i>Цель изучения модуля</i>	<i>9</i>
<i>Ожидаемые результаты освоения модуля.....</i>	<i>9</i>
<i>Содержание модуля</i>	<i>9</i>
<i>Материально-техническое обеспечение</i>	<i>10</i>
<i>Учебно-методическое обеспечение модуля</i>	<i>10</i>
Модуль 3. ПРОФЕССИИ МУЛЬТИПЛИКАЦИИ.....	10
<i>Цель изучения модуля</i>	<i>10</i>
<i>Ожидаемые результаты освоения модуля.....</i>	<i>10</i>
<i>Содержание модуля</i>	<i>10</i>
<i>Материально-техническое обеспечение</i>	<i>11</i>
<i>Учебно-методическое обеспечение модуля</i>	<i>11</i>
Модуль 4. МУЛЬТПРОЕКТЫ.....	11
<i>Цель изучения модуля</i>	<i>11</i>
<i>Ожидаемые результаты освоения модуля.....</i>	<i>11</i>
<i>Содержание модуля</i>	<i>11</i>
<i>Материально-техническое обеспечение</i>	<i>11</i>
<i>Учебно-методическое обеспечение модуля</i>	<i>11</i>
РЕАЛИЗАЦИЯ ПРОГРАММЫ В РЕЖИМЕ ДИСТАНЦИОННОГО ОБУЧЕНИЯ.....	12
ТЕХНИЧЕСКОЕ ОСНАЩЕНИЕ ЗАНЯТИЙ.....	13

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.....	13
ИНФОРМАЦИОННОЕ ИНТЕРНЕТ-ОБЕСПЕЧЕНИЕ.....	13
ПРИЛОЖЕНИЕ 1. ДИАГНОСТИКА	14
ПРИЛОЖЕНИЕ 2. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ	21
ПРИЛОЖЕНИЕ 3. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЙ КОМПЛЕКС	24
ПРИЛОЖЕНИЕ 4. КУГ	25

Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа Мультистудия «Кадр» 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»;
- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015 г. № 09-3242 «О направлении информации «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ»;
- Распоряжения Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. №678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года»;
- 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 образованием 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 Мультистудии «Кадр» является модифицированной, и предлагает комплексное освоение известных технологий в процессе создания мультипликационного фильма. Программа разработана на основе :

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

Направленность программы

Техническая

Актуальность программы

Актуальность программы предлагаемой образовательной программы определяется, прежде всего, запросом со стороны детей и их родителей на программу Мультстудии «Кадр», как наиболее интересному для младшего школьного возраста виду творческой деятельности, с наибольшей полнотой дающему возможность развития способностей и самореализации во многих художественных видах творчества.

Педагогическая целесообразность программы

Педагогическая целесообразность программы заключается в универсальности её языка, позволяющего организовать всеобъемлющую систему комплексного развивающего обучения детей всех возрастных групп.

Интеграция разных видов искусства: рисунок, лепка, дизайн и декоративно-прикладное творчество сосуществуют в мультипликации на равных. А сам процесс создания мультфильма включает занятия литературные, музыкальные, актерские, режиссерские, операторские, которые помогают создавать изобразительные образы и вносят в них новый смысл.

К специфике программы можно отнести то, что она охватывает достаточно широкий спектр направлений применения компьютерных изображений в различных областях человеческой деятельности. Учебный материал подаётся по принципу усложнения и увеличения объёма сведений в соответствии с возрастными особенностями обучающихся, что способствует устойчивому формированию у ребёнка необходимых знаний и навыков.

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.

Данная программа предусматривает постепенное усложнение материала от кукольных, пластилиновых, рисованных мультфильмов до видеофильмов и видеосюжетов; качественное углубление и расширение приобретенных ранее знаний.

Программа разработана с учетом современных образовательных технологий:

- технологии проблемного обучения;
- игровых технологий;
- групповых технологий;
- здоровьесберегающих технологий;
- проектной технологии;
- технологии развивающего обучения.

Принципы, положенные в основу программы:

- принцип добровольности;
- принцип сотрудничества и сотворчества;
- принцип доступности;
- принцип психологической комфортности;
- принцип наглядности;
- принцип систематичности и последовательности;
- принцип развивающего и воспитывающего характера обучения.

Цель программы

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

Задачи программы

Обучающие:

- обучить основам мультипликации (рисованная, пластилиновая, предметная, анимация с сыпучими материалами);
 - обучить понятиям компьютерной анимации;
 - 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 у детей техническое и логическое мышление, первоначальных основ конструкторских умений и способностей;
- 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 усидчивость, трудолюбие, уверенность в своих силах, чувство коллективизма, взаимопомощи;
- 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 условия по рекомендованному списку.

Отличительная особенность программы

Мультипликация предоставляет большие возможности для развития творческих способностей, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда детей. В процессе создания мультипликационного фильма у детей развиваются сенсомоторные качества, связанные с действиями руки ребенка, обеспечивающие быстрое и точное усвоение технических приемов в различных видах деятельности, восприятие пропорций, особенностей объемной и плоской формы, характера линий, пространственных отношений; цвета, ритма, движения. Творческие способности, направленные на создание нового, формируются только на нестандартном материале, который делает невозможным работу по существующему шаблону, анимация - искусство, разрушающее все стереотипы изображения, движения, создания образов, чьи «границы совпадают только с границами воображения»

Посредством мультипликации уже в младшем школьном возрасте можно научить ребёнка грамотно пользоваться компьютером и программами, научить работать с изображениями, делать простейшую анимацию, уверенно пользоваться мышкой, подготовить его к дальнейшему изучению компьютерной графики.

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 часов: - по учету 68 часов; - в рамках персонифицированного обучения: 60 часов (1 блок), по муниципальному заданию - 8 часов (2 блок)

Режим занятий

Продолжительность одного занятия: 45 минут

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

Количество учебных часов в неделю: 2

Количество за учебный год: 68 часов: - по учету 68 часов; - в рамках персонифицированного обучения: 60 часов (1 блок), по муниципальному заданию - 8 часов (2 блок)

Планируемые результаты

Личностные:

К концу обучения по данной программе учащийся способен:

- Оценивать жизненные ситуации (поступки, явления, события) с точки зрения собственных ощущений (явления, события), в предложенных ситуациях отмечать конкретные поступки, которые можно оценить как хорошие и плохие поступки;

- Выражать 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:

- Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного;

- При поддержке педагога, извлекать и структурировать, анализировать и синтезировать информацию из различных источников;

- 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 (рисунок, 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

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

№	Название модуля	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего
	БЛОК 1. ПФ (в рамках системы персонифицированного финансирования)			
1.	Знакомство с мультипликацией	2	18	20
	Вводное занятие. История жанра мультипликации	1	2	3
	Составление творческих рассказов. Этюды	1	16	17
2.	Виды мультипликации. Как создаются мультфильмы	2	15	17
	Виды мультипликации	1	6	7
	Как создаются мультфильмы	0	1	1
	Путешествие в мир литературы.	1	8	9
3	Профессии мультипликации	0	10	10
4	Мультпроекты	1	12	13
	Творческий проект	0	2	2
	Проект «Силуэтная анимация»	1	5	6
	Проект «Рисованная анимация.»	0	5	5
	БЛОК 2. МЗ (в рамках муниципального задания)			
5	Творческая мастерская	2	6	8
	Итого:	25	35	68

БЛОК 1. ПФ (в рамках системы персонифицированного финансирования)

Содержание программы

Модуль 1. Знакомство с мультипликацией

Цель изучения модуля

Познакомить детей с понятием мультипликация

Ожидаемые результаты освоения модуля

Владение основными знаниями в области мультипликации. Развитие навыков сотрудничества с сверстниками при групповом и командном творческом взаимодействии. Овладение правилами поведения на занятиях

Содержание модуля

1.1 Вводное занятие. История жанра мультипликации

Теория

Инструктаж по технике безопасности - в классе, в РЦДО и на улице.

Просмотр фильма «История анимации» 01

Практика

Игра «Ладонь в ладонь». Тестирование

1.2 Составление творческих рассказов

Теория

Как составить рассказ.

Практика

По картинке составляем рассказ. Выдано несколько персонажей и нужно составить рассказ. Рисуют в командах свои рисунки и составляют рассказ (по парам). Выполняют рисунки по заданию. Просмотр мультфильма «Если видишь на картине». Этюды на развитие фантазии.

Материально-техническое обеспечение

Презентационное оборудование. Камера, штатив.

Учебно-методическое обеспечение модуля

Методические материалы.

Формы работы: лекции, беседы, игровые формы работы, практические занятия

Методы: словесные, наглядные и практические.

Модуль 2. Виды мультипликации. Как создаются мультфильмы.

Цель изучения модуля

Познакомить детей с технологией создания мультипликационных фильмов.

Ожидаемые результаты освоения модуля

Формирование представления о мультипликации, её истории, о процессе создания мультфильма, развитие творческих, коммуникативных и познавательных способностей.

Содержание модуля

2.1 Виды мультипликации

Теория.

Презентация «Виды мультипликации». Обсуждение. Игра на закрепление материала.

Практика

Этюд «Рисованная анимация». Этюд «Перекладная анимация» Этюд «Пластилиновая анимация».

2.2 «Как создаются мультфильмы»

Теория.

Презентация «Как создаются мультфильмы». Обсуждение .

Практика

Пикселизация. Подготовка к мультфильму.

Этапы создания мультфильма.

Первый этап - Создание сценария мультфильма. Пишем сценарий

Второй этап - Рисуем раскадровку.

Третий этап - делаем персонажей. Построение декораций для фона

Четвёртый этап - Озвучивание.

Пятый этап - Съёмка

Шестой этап - Подбор музыки, шумов. Просмотр смонтированного материала. Обсуждение. Исправление ошибок.

Игра на закрепление материала.

2.3 Путешествие в мир литературы.

Теория

Что такое сценарий, художественные образы, декорации, закадровый текст. Обсуждение.

Практика

Написать сценарий, создать художественный образ. Нарисовать декорацию.

Сказка оживает. Речевая разминка «Эхо». При помощи звукоподражательных игр узнают о многообразии звуков. Выбор сказки для мультфильма. Озвучивание мультфильма. Игра «Озвучь мультфильм»

Материально-техническое обеспечение

Презентационное оборудование. Камера, штатив.

Учебно-методическое обеспечение модуля

Формы работы: лекции, беседы, игровые формы работы, практические занятия

Методы: словесные, наглядные и практические.

Модуль 3. Профессии мультипликации

Цель изучения модуля

Развитие творческого мышления и воображения

Ожидаемые результаты освоения модуля

Расширить знания детей о профессиях: сценарист, режиссёр, художник – мультипликатор, оператор, звукорежиссер.

Содержание модуля

3.1 Режиссёр

Теория

Знакомство с профессией «Режиссёр».

Практика

Я - Режиссёр.

3.2 Сценарист

Теория

Знакомство с профессией «Сценарист»

Практика

Я - Сценарист.

3.3 Оператор

Теория

Знакомство с профессией «Оператор».

Практика

Я - Оператор.

Практика

Знакомство с фотоаппаратом. Правила фотосъёмки. Этюд.

Практика

Знакомство со штативом. Зачёт.

3.4 Звукорежиссер

Теория

Знакомство с профессией «Звукорежиссер»

Практика

Я - Звукорежиссер.

Практика

Знакомство с микрофоном и правилами записи голоса. Практика: Операции со звуком и музыкой. Озвучивание персонажей из мультфильмов. Озвучивание сказок.

3.5 Художник

Теория

Знакомство с профессией «Художник».

Практика

Я - Художник. Игра смешиваем цвета. Эмоции (зеркало). Создание эмоций персонажа. Рисуем комиксы к сказкам. Составление рассказа от имени предмета «Ожившие предметы».

Материально-техническое обеспечение

Презентационное оборудование. Камера, штатив.

Учебно-методическое обеспечение модуля

Методические материалы.

Формы работы: Лекции, беседы, игровые формы работы, практические занятия.

Методы: Словесные, наглядные и практические.

Модуль 4. Мультпроекты

Цель изучения модуля

Создание мультфильма своими силами.

Ожидаемые результаты освоения модуля

Владение техниками создания анимационных фильмов.

Содержание модуля

4.1 Творческий проект

Практика

Придумываем сюжет. Лепим персонажей, делаем фоны.

4.2 Проект «Силуэтная анимация»

Теория

Силуэтная анимация.

Практика

По придуманному сюжету рисуем комиксы. Делаем декорации. Делаем персонажей. Съёмка.

4.3 Проект «Рисованная анимация»

Практика

По мотивам весенних сказок пишем сценарий. Делаем декорации. Делаем персонажей. Рассказываем стихи, озвучиваем их. Просмотр презентаций проектов.

Материально-техническое обеспечение

Презентационное оборудование. Камера, штатив.

Учебно-методическое обеспечение модуля

Методические материалы.

Формы работы: учебное занятие, практическое занятие, проектная работа, игра.

Методы: словесные, наглядные и практические.

Модуль 5. Творческая мастерская

Цель изучения модуля

Развитие творческих способностей детей через освоения процесса создания мультфильма.

Ожидаемые результаты освоения модуля

Закрепление пройденного материала за год

Содержание модуля

1.1. Творческая мастерская. Кто делает мультфильмы.

Теория

Беседа о профессиях людей , работающих над созданием мультфильма.

Практика

Игра «Угадай и дорисуй»

-Сегодня мы попробуем себя в роли профессии художника-мультипликатора.

1.2 Ожившие картинки

Теория

Ожившие картинки

Практика

Принципы стоп кадровой съёмки. Составление композиции одного кадра в прямоугольнике. Рисование под камерой.

1.3. Итоговое занятие. Презентация

Теория: Подведение итогов.

Практика: Просмотр работ, выполненных за учебный год. Презентация и защита проектов, выполненных за год.

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 мульттик, - 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/UCTbIIGVpPdQAhNA_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://leksi.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.

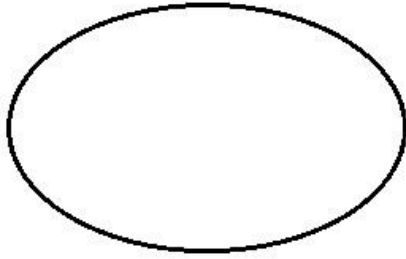
Развитие творческих способностей

Методика исследования Краткий тест П. Торренса

«Завершение фигуры» и «Нарисуйте картинку».

Тест «Нарисуйте картинку».

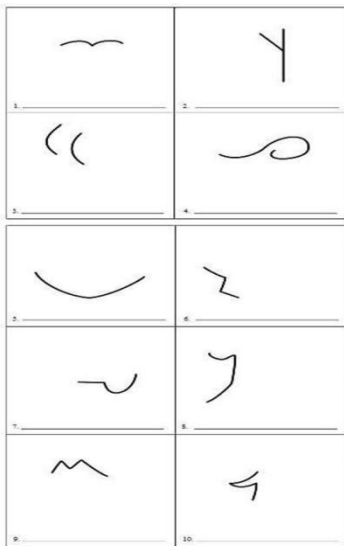
Нарисуйте картинку, при этом в качестве основы рисунка возьмите цветное овальное пятно, вырезанное из цветной бумаги. Цвет овала выбирается вами самостоятельно. Стимульная фигура имеет форму и размер обычного куриного яйца. Так же необходимо дать название своему рисунку.



*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 источников на уровне пользователя компьютерной техникой, 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 локаций, 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»

Приложение 2. Методическое обеспечение

№	Тема занятия	Форма занятия	Методы организации образовательно-воспитательного процесса	Дидактическое, техническое оснащение занятий	Формы контроля и подведения итогов
	БЛОК 1. ПФ (в рамках системы персонифицированного финансирования)				
1.	Знакомство с мультипликацией	Учебное занятие	Репродуктивный Частично-поисковый Исследовательский	Технические средства: компьютеры, проектор, подключенный к ПК, графический планшет. Программное обеспечение: операционная система Windows XP; Adobe Premiere Pro.	
	Вводное занятие. История жанра мультипликации				Наблюдение Тестирование
	Составление творческих рассказов. Этюды				Наблюдение
2.	Виды мультипликации. Как создаются мультфильмы	Учебное занятие	Репродуктивный Частично-поисковый Исследовательский	Технические средства: компьютеры, проектор, подключенный к ПК, графический	
	Виды мультипликации				Опрос
	Как создаются мультфильмы				Творческий проект. Опрос

	Путешествие в мир литературы.			планшет. Программное обеспечение: операционная система Windows XP; Adobe Premiere Pro.	Творческий проект. Опрос
3	Профессии мультипликации	Учебное занятие	Репродуктивный Частично-поисковый Исследовательский	Технические средства: компьютеры, проектор, подключенный к ПК, графический планшет. Программное обеспечение: операционная система Windows XP; Adobe Premiere Pro.	Опрос
4	Мультпроекты	Защита проекта	Репродуктивный Частично-поисковый Исследовательский	Технические средства: компьютеры, проектор, подключенный к ПК, графический планшет. Программное обеспечение: операционная система Windows XP; Adobe Premiere Pro.	
	Творческий проект				Творческий проект. Опрос
	Проект «Силуэтная анимация»				Творческий проект. Опрос
	Проект «Рисованная анимация.»				Творческий проект. Опрос

	БЛОК 2. МЗ (в рамках муниципального задания)				
5	Творческая мастерская	Творческая мастерская	Репродуктивный Частично-поисковый Исследовательский	Технические средства: компьютеры, проектор, подключенный к ПК, графический планшет. Программное обеспечение: операционная система Windows XP; Adobe Premiere Pro.	Творческий проект. Опрос

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 занятиям.	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 анимирования - игровые предметы для демонстрации - 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 КСОШ№1 группа 2, группа 4
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 - 30 недель блок №1, 4 недели – блок №2

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 1 занятию 2 раза 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.

7-9 лет КСОШ№1 группа 2, 4

Число	Тема	Часы
Сентябрь		
БЛОК 1 ПФ		
12	Знакомство с мультипликацией. Вводное занятие. История анимации. Пикселяция.	1
14	Первая анимация в древнем мире.	1
19	Объёмные буквы. Этюд «Имя».	1
21	Съёмки этюда	1
26	Выполняют рисунки по заданию. Мимика.	1
28	Съёмка этюда.	1
Октябрь		
3	Профессии в мультипликации. Игра «Отгадай профессию»	1
5	Этюд «Мимика». Дети передают характерные черты мимики и жесты. Съёмка..	1
10	Секреты фиксиков (1). История персонажей. Как создаётся мультфильм. Рисунок по заданию	1
12	Смешарики , рисуем фон.	1
17	Рисовали и вырезали персонажей.	1
19	Мультфильмы рисуют художники. Рисунок по заданию.	1
24	Художники-мультипликаторы. Рисунок по заданию.	1
26	История создания. Практика создание игрушки «Тауматроп»	1
Ноябрь		
7	Аниматор и оператор. Рисунок по заданию.	1
9	Съёмки.	1
14	Осенний натюрморт Натюрморт «Осенний». Работа с композицией.	1
16	Съёмки	1

21	Мультфильм надо озвучить. Озвучиваем мультфильм.	1
23	Музыку к мультфильмам пишут композиторы. Рисунок по заданию.	1
28	Монтажёр. Рисунок по заданию.	1
30	Режиссёр. Игра на знания профессии в мультипликации.	1
Декабрь		
5	«Чудеса под Новый год».Этюд «Снежинки». Работа над персонажем.	1
7	Съёмки этюда.	1
12	Этюд «Снеговики» Работа над персонажем.	1
14	Съёмки этюда.	1
19	Новогодняя песня. Снимаем клип	1
21	Вопросы деду Морозу.	1
26	Игра новогодняя. Пикселяция .	1
28	Новогодний карнавал.	1
Январь		
9	Создание эмоций персонажа.	1
11	Съёмки.	1
16	Знакомство с микрофоном и правилами записи голоса.	1
18	Эмоции (зеркало). Этюд.	1
23	Рассказ «История кукольной анимации». Сочиняем сказку. Игра с перчаточными куклами.	1
25	Рисуем фоны	1
30	Вырезаем персонажей.	1
Февраль		
1	Написание сценария мультипликационного фильма и его особенности. Выполнение задания.	1
6	Куклы, картинки к дидактической игре «Подбери декорацию»	1
8	Этапы создания мультфильма. Этюд.	1
13	Сюжет. Выполняем рисунок по заданию.	1
15	Персонажи. Выполняем задание.	1
20	Декорации. Выполняем задание.	1
22	Озвучивание. Выполняем задание.	1
27	Съемка	1

29	Видео открытка для мамы. Придумывание сюжета.	1
	Итого:	9
Март		
5	Предлагается по названию нарисовать персонаж нового мультфильма.	1
7	Съёмки .	1
12	Составление рассказа от имени предмета «Ожившие предметы».	1
14	Игра «Самый внимательный»	1
19	Мультфильм «Масленица» Придумываем сюжет.	1
21	Рисуем персонажей,	1
Апрель		
2	Делаем фоны.	1
4	Съёмка.	1
9	Работа с микрофоном. Чтение текста с выражением. Эмоциями.	1
11	Озвучивание сказки.	1
16	Музыка в кадре и за кадром	1
18	Шумы. Просмотр	1
23	Подведение итогов.	1
БЛОК 2 МЗ		
25	Творческая мастерская. Кто делает мультфильмы.	1
30	Творческая мастерская. Кто делает мультфильмы.	1
Май		
2	Беседа о профессиях людей , работающих над созданием мультфильма.	1
7	Беседа о профессиях людей , работающих над созданием мультфильма.	1
14	Ожившие картинки	1
16	Ожившие картинки	1
21	Итоговое занятие. Презентация	1
24	Итоговое занятие. Презентация	1
		68

Календарный учебный график на 2023-2024 учебный год
детское объединение «Мультстудия Кадр»
7-9 лет КСОШ.№1 группа 1, группа 3
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 - 30 недель блок №1, 4 недели – блок №2

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 1 занятию 2 раза 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.

7-9 лет КСОШ №1 группа 1, группа 3

Число	Тема	Часы
БЛОК 1. ПФ		
Сентябрь		
11	Знакомство с мультипликацией. Вводное занятие. История анимации. Пикселяция.	1
15	Первая анимация в древнем мире.	1
18	Объёмные буквы. Этюд «Имя».	1
22	Съёмки этюда.	1
25	Выполняют рисунки по заданию. Мимика.	1
29	Съёмка этюда.	1
Октябрь		
2	Профессии в мультипликации. Игра «Отгадай профессию»	1
6	Этюд «Мимика». Дети передают характерные черты мимики и жесты. Съёмка..	1
9	Секреты фиксиков (1). История персонажей. Как создаётся мультфильм. Рисунок по заданию.	1
13	Смешарики , рисуем фон.	1
16	Рисовали и вырезали персонажей.	1
20	Мультфильмы рисуют художники. Рисунок по заданию.	1
23	Художники-мультипликаторы. Рисунок по заданию.	1
27	История создания. Практика создание игрушки «Тауматроп»	1
Ноябрь		
6	Аниматор и оператор. Рисунок по заданию.	1
10	Съёмки.	1
13	Осенний натюрморт Натюрморт «Осенний». Работа с композицией.	1
17	Съёмки.	1
20	Мультфильм надо озвучить. Озвучиваем мультфильм.	1
24	Музыку к мультфильмам пишут композиторы. Рисунок по заданию.	1

27	Монтажёр. Рисунок по заданию.	1
Декабрь		
1	Режиссёр. Игра на знания профессии в мультипликации.	1
4	"Чудеса под Новый год" . Этюд «Снежинки». Работа над персонажем.	1
8	Съёмки этюда.	1
11	Этюд «Снеговики» Работа над персонажем.	1
15	Съёмки этюда.	1
18	Новогодняя песня. Снимаем клип.	1
22	Вопросы деду Морозу.	1
25	Игра новогодняя. Пикселяция .	1
Январь		
12	Создание эмоций персонажа.	1
13	Съёмки.	1
19	Знакомство с микрофоном и правилами записи голоса.	1
22	Эмоции (зеркало). Этюд.	1
26	Рассказ «История кукольной анимации». Сочиняем сказку. Игра с перчаточными куклами.	1
29	Рисуем фоны	1
30	Вырезаем персонажей.	1
Февраль		
2	Написание сценария мультипликационного фильма и его особенности. Выполнение задания.	1
5	Куклы, картинки к дидактической игре «Подбери декорацию»	1
12	Этапы создания мультфильма. Этюд.	1
16	Сюжет. Выполняем рисунок по заданию.	1
19	Персонажи. Выполняем задание.	1
23	Декорации. Выполняем задание.	1
26	Озвучивание. Выполняем задание.	1
Март		
1	Предлагается по названию нарисовать персонаж нового мультфильма.	1
4	Съёмки .	1
11	Составление рассказа от имени предмета «Ожившие предметы».	1

15	Игра «Самый внимательный»	1
18	Мультфильм «Масленица» Придумываем сюжет.	1
22	Рисуем персонажей,	1
Апрель		
1	Делаем фоны.	1
5	Съёмка.	1
8	Работа с микрофоном. Чтение текста с выражением. Эмоциями.	1
12	Озвучивание сказки.	1
15	Музыка в кадре и за кадром	1
19	Шумы. Просмотр	1
22	Знакомство с микрофоном и правилами записи голоса.	1
26	Игра «Интересные эпизоды из сказки». -Озвучка знакомой сказки	1
29	Игра «Говорим разными голосами»	1
Май		
3	Съёмка	1
6	Подведение итогов.	1
БЛОК 2. МЗ		
10	Творческая мастерская	1
13	Беседа о профессиях людей , работающих над созданием мультфильма.	1
17	Кто делает мультфильмы.	1
20	Виды анимации. Презентация.	1
24	Просмотр и обсуждение современных мультфильмов, определение вида анимации.	1
25	Ожившие картинки	1
28	Понятия - стоп кадровая анимация, композиция, кадр	1
31	Итоговое занятие. Презентация	1
	Итого:	68

Календарный учебный график на 2023-2024 учебный год
детское объединение «Мультстудия Кадр»
7-9 лет РЦДО группа 1
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 - 30 недель блок №1, 4 недели – блок №2

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.

Число	Тема	Часы
БЛОК 1. ПФ		
Сентябрь		
12	Знакомство с мультипликацией. Вводное занятие. История анимации. Пикселяция.	2
19	Первая анимация в древнем мире. Объёмные буквы. Этюд «Имя».	2
26	Съёмки этюда. Выполняют рисунки по заданию. Мимика.	2
Октябрь		
3	Профессии в мультипликации. Игра «Отгадай профессию». Этюд «Мимика». Дети передают характерные черты мимики и жесты. Съёмка	2
10	.Секреты фиксиков (1). История персонажей. Как создаётся мультфильм. Рисунок по заданию.	2
17	Смешарики , рисуем фон.Рисовали и вырезали персонажей.	2
24	Мультфильмы рисуют художники. Рисунок по заданию. Художники-мультипликаторы. Рисунок по заданию.	2
31	История создания. Практика создание игрушки «Тауматроп».Подготовка титров, фонов, названия.	2
Ноябрь		
7	Аниматор и оператор. Рисунок по заданию.Съёмки.	2
14	Осенний натюрморт Натюрморт «Осенний». Работа с композицией.Съёмки.	2
21	Мультфильм надо озвучить. Озвучиваем мультфильм. Музыку к мультфильмам пишут композиторы. Рисунок по заданию.	2

28	Монтажёр. Рисунок по заданию.	2
Декабрь		
5	Режиссёр. Игра на знания профессии в мультипликации. "Чудеса под Новый год" . Этюд «Снежинки». Работа над персонажем.	2
12	Съёмки этюда.Этюд «Снеговики» Работа над персонажем.	2
19	Съёмки этюда.Новогодняя песня. Снимаем клип.	2
26	Вопросы деду Морозу. Игра новогодняя. Пикселяция . Новогодний карнавал.	2
Январь		
9	Создание эмоций персонажа.Съёмки. Эмоции (зеркало). Этюд.	2
16	Знакомство с микрофоном и правилами записи голоса.	2
23	Рассказ «История кукольной анимации». Сочиняем сказку. Игра с перчаточными куклами.	2
30	Рисуем фоны. Вырезаем персонажей.	2
Февраль		
6	Написание сценария мультипликационного фильма и его особенности. Выполнение задания. Куклы, картинки к дидактической игре «Подбери декорацию»	2
13	Этапы создания мультфильма. Этюд. Сюжет. Выполняем рисунок по заданию.	2
20	Персонажи. Выполняем задание. Декорации. Выполняем задание.	2
27	Озвучивание. Выполняем задание.	2
Март		
5	Предлагается по названию нарисовать персонаж нового мультфильма. Съёмки .	2
12	Составление рассказа от имени предмета «Ожившие предметы». Игра «Самый внимательный»	2
19	Мультфильм «Масленица» Придумываем сюжет.	2

	Рисуем персонажей,	
Апрель		
2	Делаем фоны. Съёмка. Работа с микрофоном.	2
9	Чтение текста с выражением. Эмоциями. Озвучивание сказки.	2
16	Музыка в кадре и за кадром. Шумы. Просмотр	2
23	Знакомство с микрофоном и правилами записи голоса. Игра «Интересные эпизоды из сказки».-Озвучка знакомой сказки	2
30	Игра «Говорим разными голосами» Подведение итогов.	2
БЛОК 2. МЗ		
Май		
7	Творческая мастерская. Кто делает мультфильмы.	2
14	Беседа о профессиях людей , работающих над созданием мультфильма.	2
21	Ожившие картинки	2
28	Итоговое занятие. Презентация	2
	Итого:	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