

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, разноуровневая)

Возраст детей: 8-16 лет
Срок реализации программы: 1 год
Автор – составитель:
педагог дополнительного образования
Осокина И.В.

г. Кировск

2023

Оглавление.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА.....	3
НАПРАВЛЕННОСТЬ ПРОГРАММЫ.....	3
АКТУАЛЬНОСТЬ ПРОГРАММЫ	3
ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ЦЕЛЕСООБРАЗНОСТЬ ПРОГРАММЫ	4
ОТЛИЧИТЕЛЬНАЯ ОСОБЕННОСТЬ ПРОГРАММЫ	4
ЦЕЛЬ ПРОГРАММЫ.....	4
ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ	5
АДРЕСАТ ПРОГРАММЫ	5
ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ.....	5
Уровни программы	5
Срок освоения общеразвивающей программы	6
Режим занятий	6
ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ	6
ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ	7
УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН.....	8
СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ	9
Модуль 1. История появления анимационной индустрии (6 ч)	9
Модуль 2. Мультфильм как вид искусства (20 ч).	10
Модуль 3. Виды мультипликации (18 ч).....	10
Модуль 4. Азбука Анимации (16 ч)	11
Модуль 5. Творческая мастерская (8 ч)	12
РЕАЛИЗАЦИЯ ПРОГРАММЫ В РЕЖИМЕ ДИСТАНЦИОННОГО ОБУЧЕНИЯ	12
ТЕХНИЧЕСКОЕ ОСНАЩЕНИЕ ЗАНЯТИЙ	13
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ	13
<i>Учебные пособия для педагога.....</i>	<i>13</i>
<i>Учебные пособия для обучающихся.....</i>	<i>13</i>
<i>Информационное интернет-обеспечение.....</i>	<i>13</i>
ПРИЛОЖЕНИЕ 1. ДИАГНОСТИКА.....	15
ПРИЛОЖЕНИЕ 2. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ.....	17
ПРИЛОЖЕНИЕ 3. УМК.....	18
ПРИЛОЖЕНИЕ 4. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ.....	19
ПРИЛОЖЕНИЕ 5. КУГ	21

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

Направленность программы

Техническая

Актуальность программы

Актуальность программы заключается в том, что в настоящее время мультипликационные фильмы находятся на пике популярности. Создание мультфильма с помощью изобразительных и технических средств увлекает учащихся разных возрастов.

Мультипликация представляет собой сложный и многоструктурный процесс, построенный на объединении разных направлений работы: художественного, технического, научного,

исследовательского. Работая над созданием мультфильма, любой учащийся может найти применение своим способностям: работа с текстами (сочинение сценариев, адаптация сказок, стихотворений и т.д.), художественное творчество (рисование, лепка, конструирование и моделирование), а также работа с техникой (съемка, монтаж).

Таким образом, мультипликация предоставляет большие возможности для развития способностей, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда учащихся, что является одним из актуальных аспектов Концепции дополнительного образования.

Педагогическая целесообразность программы

Педагогическая целесообразность программы заключается в создании условий для проявления учащимися творчества, инициативы, формирования навыков самоорганизации, самообслуживания, коммуникации. На занятиях учащиеся придумывают истории, анализируют, выявляют причину происходящего и способы решения. Создание мультфильмов по своему сюжету, несомненно, будет способствовать развитию творческого потенциала личности, профессионального самоопределения в будущем.

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

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

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.

Отличительная особенность программы

Отличительная особенность данной программы заключается в следующем:

- содержание занятий построено на взаимодействии различных видов искусства (живопись, декоративно-прикладное искусство, литература, музыка, театр), объединенных общей целью и результатом – созданием мультипликационного фильма;
- использование системы заданий и упражнений, раскрывающих изобразительно-выразительные возможности искусства мультипликации;
- применение системно-деятельностного подхода при подаче как теоретического, так и практического материала с обязательной демонстрацией мультипликационных кино, слайд-фильмов, а также практической деятельности с использованием технических средств

Цель программы

Формирование личности, обладающей художественно-образным мышлением, творческими и интеллектуальными способностями посредством просмотра, изучения и создания мультфильмов.

Задачи программы

Обучающие:

- познакомить с историей возникновения и видами мультипликации;
- познакомить с технологией создания мультипликационного фильма;
- обучить основам мультипликации (рисованная, пластилиновая, предметная, анимация с съпучими материалами);
- сформировать навыки работы с ПК и цифровым фотоаппаратом.

Развивающие:

- развить у учащихся 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.

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 8 до 16 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.

Программа разработана с учетом современных образовательных технологий:

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

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 предполагает участие учащихся в создании небольших мультипликационных этюдах. Участие в проектной, выставочной деятельности и конкурсах в своей возрастной категории.

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 создание небольших мультипликационных работ. Коллективная исследовательская деятельность. Активное участие в проектной, выставочной, концертной деятельности в составе коллектива и индивидуально

Продвинутый уровень:

Предполагает использование форм организации материала, обеспечивающих доступ к сложным (возможно узкоспециализированным) и нетривиальным разделам. В данной программе продвинутый уровень предусматривает работу с детьми направленную на углубленное изучение материала с выполнением творческих и проектных заданий. Активное участие в проектной, выставочной, концертной деятельности в составе коллектива и

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)

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:

Стартовый уровень:

– проявлять трудолюбие, аккуратность, усидчивость, терпение, умение доводить до конца начатое дело;

- проявлять интерес к познанию мультипликационного творчества.

Базовый уровень:

- проявлять устойчивую мотивацию к познанию и творчеству;

– проявлять культуру взаимоотношений;

- проявлять устойчивый интерес к познанию создания мультфильма

Продвинутый уровень:

- проявлять устойчивую мотивацию к самореализации и творчеству;

- проявлять устойчивый интерес к познанию техник создания и съемок мультфильма;

- умение добиваться успеха и правильно относиться к успехам и неудачам

Метапредметные:

К концу обучения по данной программе учащийся способен:

Стартовый уровень:

- проявлять навыка самообслуживания;

- уметь эмоционально воспринимать действительность;

– проявлять способности контролировать свои учебные действия

- уметь конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха;

Базовый уровень:

- уметь контролировать учебные действия;
- проявлять креативность (фантазия, вкус);
- участвовать в совместном с педагогом планировании деятельности
- вносить коррективы в действие после его завершения на основе оценки и учета характера сделанных ошибок

Продвинутый уровень:

- экспериментировать в процессе творчества;
- проявлять фантазию и эстетический вкус;
- уметь самостоятельно планировать свою деятельность
- планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условием её реализации в процессе познания;
- самостоятельно учитывать выделенные педагогом ориентиры действия в новом материале;
- вносить коррективы в действие после его завершения на основе оценки и учета характера сделанных ошибок;
- проводить самоанализ своей деятельности и уметь анализировать работу своих товарищей

Предметные:

К концу обучения по данной программе учащийся *будет знать:*

- Историю 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;
- 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:

- **Текущий контроль, промежуточная аттестация.**

Проводимая диагностика способствует:

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

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.

Форма проведения: педагогическое наблюдение, опрос, конкурс, опрос, творческая работа, защита видеоматериала, анкетирование

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-тематический план

№	Название модуля	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего
	БЛОК 1. ПФ (в рамках системы персонифицированного финансирования)			
1.	История появления анимационной индустрии	3	3	6
	1.1 Вводное занятие	1	1	2
	1.2 История мультипликации	2	2	4
2.	Мультфильм как вид искусства	4	16	20
	2.1 Мультфильм как вид искусства	1	3	4
	2.2 Анимация: биомеханика.	1	7	8
	2.3 Мимика, эмоции	1	3	4
	2.4 Аппликация. Виды аппликации	1	3	4
3	Виды мультипликации	5	13	18

	3.1 Предметная мультипликация	1	3	4
	3.2 Сыпучая анимация	1	1	2
	3.3 Техника плоской перекладки	1	3	4
	3.4 Пластилиновая мультипликация	1	3	4
	3.5 Песочная анимация	1	3	4
4.	Азбука Анимации	3	13	16
	4.1 Этапы создания мультфильмов	1	7	8
	4.2 Тематические мультфильмы	1	5	6
	4.3 Итоговое занятие	1	1	2
	БЛОК 2. МЗ (в рамках муниципального задания)			
5.	Творческая мастерская	3	5	8
	5.1 Творческая мастерская. Кто делает мультфильмы	1	3	4
	5.2 Ожившие картинки	1	1	2
	5.3 Итоговое занятие. Презентация	1	1	2
	Итого:	18	50	68

Содержание программы

БЛОК 1. ПФ (в рамках системы персонифицированного финансирования)

Модуль 1. История появления анимационной индустрии (6 ч)

Цель изучения модуля

Познакомить учащихся с понятием мультипликации и ее историей .

Содержание модуля

1.1 Вводное занятие

Теория: Инструктаж по правилам поведения и техники безопасности на занятиях.

1.2 История мультипликации

Теория: История жанра мультипликации. Оптические иллюзии и фокусы.

Практика: Наскальные рисунки, волшебный фонарь. Простейшие аппараты для передачи движения и их применение. Театр теней.

Модуль 2. Мультфильм как вид искусства (20 ч).

Цель изучения модуля

Познакомить учащихся с технологией создания мультипликационных фильмов.

Содержание модуля

2.1 Мультфильм как вид искусства

Теория: Пейзаж - фон для мультфильма.

Практика: Чёрно-белый фон. Рисуем пейзаж космоса карандашами. Яркий цветок. Рисуем восковыми мелками. Рисуем город. Рисуем луг. Гуашь.

3.2 Анимация: биомеханика.

Теория: Что такое Биомеханика. Базовые принципы анимации. Раскадровка.

Практика: Походка. Походка сквозь кадр. Характер движения. Бег человека. Биомеханика животных. Походка животного. Бег животного. Смешные образы. Грустные образы. Добрые и злые. Изображение веселых человечков. Сказочный персонаж: добрый и злой. Коммиксы, раскадровка по сказкам, поговоркам.

2.3 «Мимика, эмоции»

Теория: Что такое эмоции. Как эмоции влияют на мимику. Общеэстетические приёмы, которые нужны для создания художественного образа.

Практика: Игра «Угадай эмоцию» Рисуем разные эмоции на лицах. Создаем перекидную подвижную игрушку «Эмоции». Создаём свою фантазию: придумать и одушевить. Создать художественный образ.

2.4 «Аппликация. Виды аппликации»

Теория:

Что такое аппликация. Коллаж. Виды и техника выполнения.

Практика:

Аппликация из бумаги и картона. Создаем коллаж

Предлагается по названию нарисовать персонаж нового мультфильма. Нарисовать фон.

Модуль 3. Виды мультипликации (18 ч)

Цель изучения модуля

Познакомить учащихся с видами мультипликации и технологией их создания

Содержание модуля

3.1 «Предметная мультипликация»

Теория: Знакомство с предметной анимацией.

Практика: Просмотр мультфильмов. Оживляем предметы на столе под камерой. Совместная съемка этюдов в технике предметная мультипликация «Осенний листопад»

3.2 «Сыпучая анимация»

Теория: Знакомство с техниками сыпучей мультипликации: песочная, чайная, кофейная и др. Известные авторы работ.

Практика: Просмотр мультфильмов в этой технике. Съёмка этюда «Кофейная анимация»

Съёмка этюда на закрепление материала.

Съемка этюда из зёрен кофе (стартовый уровень) Съемка этюда из песка (базовый уровень)

Съемка этюда в комбинированной технике: предметная и сыпучая

3.3 «Техника плоской перекладки»

Теория: Знакомство с техникой перекладка. Виды, особенности съёмки. Материалы для работы.

Практика: Просмотр работ в технике плоская перекладка. Создание простой плоской игрушки, съёмка простого показательного этюда (стартовый уровень)

Создание плоской марионетки с одной подвижной частью, съёмка простого показательного этюда (базовый уровень)

Создание плоской марионетки с несколькими подвижными частями, съёмка простого показательного этюда (углубленный уровень)

3.4 «Пластилиновая мультипликация»

Теория: Знакомство с техникой создания мультфильмов из пластилина. Известные мультики в этой технике.

Практика: Просмотр мультфильмов в этой технике. Создание простого персонажа, съёмка показательного этюда (стартовый уровень)

Создание двух персонажей, съёмка показательного этюда (базовый уровень)

Создание трёх и более персонажей, съёмка показательного этюда (углубленный уровень)

3.5 Песочная анимация

Теория: Знакомство с техникой песочной анимации

Практика: Вводное занятие. Инструктаж. Основные техники рисования на песке

Упражнение на синхронность рук

Модуль 4. Азбука Анимации (16 ч)

Цель изучения модуля

Создание мультфильма.

Содержание модуля

4.1 Этапы создания мультфильмов

Теория: Определение общей идеи мультфильма. Выбираем сказку, поговорку. Выполняем задание. Выбор темы. Первоначальное представление о развитии любого сюжета по «принципу горки»: завязка-кульминация-развязка.

Знакомство с раскадровкой.

Работа над сюжетом. Просмотр мультфильмов с остановкой в ключевых точках, для придумывания новой ветки сюжета детьми.

Как озвучить мультфильм

Практика:

Обсуждение сценария будущего мультфильма, составление схемы сюжета и примерной раскадровки. Рисуем комикс.

Игра «Раскадруй считалочку»

Изготовление героев

Изготовление фонов

Покадровая съёмка

Подобрать музыку, звуковые эффекты, актёрские навыки.

Озвучивание сказок

Озвучивание мультфильма

4.2 Тематические мультфильмы

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

Практика: Написание сценария к «Буктрейлеру». Выбор анимации. Раскадровка.

Съёмка буктрейлера

Изготовление героев
Изготовление фонов
Озвучивание
Монтаж звука.

Выбор техник и разработка сюжета. Работа в командах. Каждая команда готовит и снимает отдельную сцену всего сюжета.

Подготовка и создание коротких этюдов в различных техниках по этапам на тему.

4.3 Итоговое занятие

Практика:

Подведение итогов.

БЛОК 2. МЗ (в рамках муниципального задания)

Модуль 5. Творческая мастерская (8 ч)

Цель изучения модуля

Развитие творческих способностей детей через освоения процесса создания мультфильма.

Содержание модуля

5.1. 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.

5.2 Ожившие картинки

Теория

Ожившие картинки

Практика

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

5.3. 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 реализацию в дистанционном режиме. Причем особенностью этого варианта является то, что процесс практического выполнения работ будет вестись учащимися непосредственно из дома.

При реализации программы в дистанционном режиме ни цели, ни задачи, ни структура, ни принципы разбиения на модули не изменяются.

В дистанционной форме программа реализуется с помощью приложения ZOOM, WhatsApp . В приложении ZOOM создаются видео конференции творческого объединения. В живой чат можно загружать готовые фотографии, подключать голосовую связь для участия в опросе и обсуждения темы.

В официальной группе творческого объединения в социальной сети «Вконтакте» размещены различные материалы, которые служат дополнительным источником информации для повышения уровня предметных компетенций.

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

1. Компьютер - 10 шт.
2. Ножницы, карандаши, фломастеры, краски, кисти, бумага, пластилин;
3. Штатив;
4. Микрофон; музыкальные колонки;
5. Мультимедийный проектор

Список литературы

Учебные пособия для педагога

1. Амонашвили Ш.А. Здравствуйте, дети! – М.: Просвещение, 1983.
2. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская киностудия. – Новосибирск, 2008.
3. Буйлова, Л. Н. Современные подходы к разработке дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ [Текст] / Л. Н. Буйлова // Молодой ученый. — 2015.
4. Марк Саймон, перевод с англ. Г.П. Ковалева. Как создать собственный мультфильм. Анимация двухмерных персонажей. – М: НТ Пресс, 2006.
5. Смолянов Г.Г. Анатомия и создания образа персонажа в анимационном фильме: учебное пособие. – М: ВГИК, 2005.
6. Майзель, С., Основы учения о цветах - М.: Мир, 1994
7. Нестеренко, О.И. Краткая энциклопедия дизайна. – М., 1994.
8. Ричард Уильямс. Аниматор: набор для выживания. Секреты и методы создания анимации, 3-D графики и компьютерных игр. – М: Эксмо, 2020.
9. Э. Элис. Взрослая книга о детской иллюстрации: как нарисовать свою яркую историю.- М.:Манн, Иванов, Фербер, 2020.- 240 с.:ил.

Учебные пособия для обучающихся

1. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская киностудия. – Новосибирск, 2008.
2. Нестеренко О.И. Краткая энциклопедия дизайна. – М., 1994. – С. 77. 2. 3.Холмянский Л.М., А.С. Щипанов «Дизайн: Книга для учащихся». - М: Просвещение, 1985. - 240 с., ил. ISBN 5-86375-116-9 Б

Информационное интернет-обеспечение

1. <http://www.drawmanga> – Иткин В. В. Как сделать мультфильм интересным
2. <http://www.klyaksa.net.ru> – сайт учителей информатики;
3. <http://www.rusedu.info> – архив учебных программ;
4. https://youtu.be/1t5Q_ORJaIY - что такое анимация и как она появилась
5. <https://youtu.be/-VUNZjQQli> - сборник лучших советских мультиков для детей
6. <https://youtu.be/LhhZFickMNU> - история анимации
7. <https://youtu.be/cJ3Z6A6s8IU> - история анимации
8. <https://youtu.be/GX6PQmUozRs> - история анимации (Э.Мейбридж)

9. https://russia.tv/video/show/brand_id/5275/episode_id/98791/video_id/98791/ - есть такая профессия мультипликатор.
10. <https://youtu.be/8Bamy0H4vM> - мультик нарисованные в блокноте
11. <https://4tololo.ru/content/7738> - аниматоры Диснея корчили рожи в зеркало, чтобы изобразить эмоции своих персонажей
13. <http://de-ussr.ru/spravochnik/yunzrit/kadr-plan-rakurs.htm> - кадр, план, ракурс
14. <https://my.mail.ru/mail/skazkao1/video/49/3817.html?from=videoplayer> - "Гофманиада". Как снимают мультфильмы?
15. <https://youtu.be/wpHJikeus7g> - как делали "Незнайку на Луне"
16. <http://esivokon.narod.ru/index.html> - Проект «Если вы любите мультипликацию»
17. <http://uroki-flash-as3.ru/> - видео-уроки по Adobe Premiere Pro»

Критерии уровней сформированности образовательной деятельности учащихся.

• **Высокий уровень** – учащийся освоил практически весь объем знаний и овладел практически всеми умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период. Способен самостоятельно организовать рабочее место, соблюдает правила техники безопасности в течение работы, аккуратно оформляет работу. Терпелив, активен, постоянно проявляет интерес к творчеству.

• **Средний уровень** - учащийся освоил половину объема знаний и овладел половиной умений и навыков, предусмотренных программой за конкретный период, выполняет задания на основе образца. Ему необходимо побуждение извне для приобщения к делам Центра.

• **Низкий уровень** - учащийся освоил менее половины объема знаний и овладел менее половины умений и навыков, чем предусмотрено программой за конкретный период, в состоянии выполнить лишь простейшие практические задания педагога.

Протокол промежуточной аттестации

Дата проведения _____

Всего учащихся _____, присутствуют _____, отсутствуют _____

Результаты:

	Кол-во учащихся в группе	% от общего кол-ва учащихся в группе
Всего учащихся		
Высокий уровень		
Средний уровень		
Низкий уровень		

Вывод: _____

Какая помощь необходима: _____

Диагностическая карта творческого роста, результатов обучения и личностного развития учащихся (__-го года обучения) 20__-20__учебный год объединения

№	Ф.И. учащегося	1. Теоретическая подготовка		2. Практическая подготовка			3. Общеучебные умения и навыки			4. Предметные или творческие достижения			
		1.1 Теоретические знания по основным разделам программы	1.2 Владение специальной терминологией	2.1 Практические умения и навыки, предусмотренные программой	2.2 Владение специальным оборудованием и оснащением	2.3 Творческие навыки	3.1 Учебно-организационные умения и навыки	3.2 Учебно-интеллектуальные умения	3.3 Учебно-коммуникативные умения	Муниципальный уровень (городской, районный)	Областной, зональный, региональный уровень	Федеральный, российский уровень	Международный уровень
1													
2													
3													
4													
5													
6													
7													
8													
9													
10													
11													
12													
13													

14													
15													

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.	История появления анимационной индустрии.				
1.1	Вводное занятие..	Учебное занятие	Репродуктивный Частично-поисковый	Технические средства: компьютеры, проектор, подключенный к ПК,	Наблюдение. Опрос
1.2	История жанра мультипликации				
2.	Мультфильм как вид искусства				
2.1	Мультфильм как вид искусства	Учебное занятие Мастер-класс	Репродуктивный Частично-поисковый Исследовательский	Технические средства: компьютеры, проектор, подключенный к ПК, ИЗО-материалы	Наблюдение. Опрос
2.2	Анимация: биомеханика.				Опрос
2.3	Мимика, эмоции				Творческое задание
2.4	Аппликация. Виды аппликации				Творческое задание
3	Виды мультипликации				
3.1	Предметная мультипликация	Учебное занятие	Репродуктивный Частично-поисковый	Технические средства:	Творческий проект

3.2	Сыпучая анимация	Мастер-класс Игровое занятие	Исследовательский	компьютеры, проектор, подключенный к ПК, ИЗО-материалы	Творческий проект
3.3	Техника плоской перекладки				Творческий проект
3.4	Пластилиновая мультипликация				Творческий проект
3.5	Песочная анимация				Творческий проект
4.	Азбука Анимации				
4.1	Этапы создания мультфильмов	Учебное занятие	Репродуктивный Частично-поисковый Исследовательский	Технические средства: компьютеры, проектор, подключенный к ПК, ИЗО-материалы	Наблюдение, опрос
4.2	Тематические мультфильмы				Творческий проект
4.3	Итоговое занятие				Опрос
	БЛОК 2. МЗ (в рамках муниципального задания)				
5.	Творческая мастерская				
5.1	Творческая мастерская. Кто делает мультфильмы	Учебно-игровое занятие	Репродуктивный Частично-поисковый Исследовательский	Технические средства: компьютеры, проектор, подключенный к ПК, ИЗО-материалы	Наблюдение, опрос
5.2	Ожившие картинки				Творческий проект
5.3	Итоговое занятие. Презентация				Опрос

Приложение 3. УМК

Учебно-методический комплекс

№	Наименование элемента	Состав (перечень содержимого)	Расположение
1	Программа ДО	Программа является основным документов УМК и представляет собой подробное описание учебного процесса, учебно-тематический план входящих модулей, а также все необходимые таблице 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 занятию
2.2	Демонстрационные материалы	Представляют собой объекты для наглядной демонстрации материала в процессе учебного занятия: - карточки опроса; - иллюстрации по этапам работы - игровые предметы для демонстрации - памятки	Находятся в ведении педагога

Приложение 4. Методические рекомендации

Сюжеты должны быть увлекательными, развивающими фантазию и творческие способности, способствующими формированию положительных черт характера ребенка. Выбор мультфильма или его фрагментов делает педагог, исходя из целей показа и имеющихся в его распоряжении фильмов (см. Перечни мультфильмов, рекомендуемых для просмотра).

Демонстрируются мультфильмы на экране или мониторе телевизора.

Формирование навыков восприятия киноискусства предполагает не только просмотры и обсуждение фильмов, но и выполнение разнообразных упражнений и творческих заданий, помогающих освоить язык экрана. Педагог перед просмотром дает детям конкретное задание, связанное с темой занятия. Например, обсуждение просмотренного мультфильма может идти по таким вопросам:

1. Сюжет (история): какая в мультфильме идея? Все ли тебе было понятно в мультфильме? Что в истории было для тебя самым интересным? «Зацепила» ли история тебя лично? С самого ли начала? Фильм получился слишком длинный, слишком короткий? Или – в самый раз? Можно ли из мультфильма вырезать что-то лишнее? Какие были в мультфильме смешные моменты, грустные, трогательные, страшные? Какими средствами это удалось автору выразить?

2. Герои: что в облике героев тебе запомнилось больше всего. Есть ли у героев в облике что-то очень особенное: «свои» движения, походка, мимика, голос? Какой у героя характер? Насколько этот характер сложен? Или сложность здесь вовсе не нужна? Используются ли в мультфильме необычные превращения героев? Или, может быть, именно в этом мультфильме 31 превращать или создавать необыкновенного, фантастического

героя вовсе необязательно? Вызывает ли герой сочувствие, сопереживание? Или вспоминается ли вам что-то из вашей жизни, похожее на то, что было в мультфильме? Как бы ты определил, что несут в мир герои этого мультфильма.

3. Монтаж (история в движении): какие сцены тебе запомнились? Достаточно ли разнообразны монтажные планы в мультфильме? Выразительны ли крупные планы, передают ли они настроение и характер героя. Много ли в мультфильме движения? Какие удачные примеры движения ты запомнил? Каков темп мультфильма – быстрый или медленный? Соответствует ли это общей задаче автора и общей атмосфере фильма? Есть ли в мультфильме разговоры героев. Как они сняты?

4. Изображение: какая техника использована в мультфильме? Какие возможности этой техники использованы? Какие картинки кадров остались в твоей памяти. Хорошо ли картинка читалась? Успел ли ты все на ней разглядеть? Соответствует ли выбранное автором цветовое решение задаче фильма?

5. Звук: что тебе понравилось в звуковом оформлении мультфильма? Что ты можешь сказать о каждом из звуковых планов? Всегда ли хорошо слышен (и хорошо понятен) голос? Какую роль в мультфильме играет музыка? Были ли в мультфильме интересные и необычные шумы?

Анализ и самоанализ созданного детьми на занятиях мультфильма проходит по этим же вопросам.

При анализе и оценке готовых творческих работ используются зрительские карты для обсуждения просмотренных мультфильмов с критериями самооценки/ взаимооценки.

Критерии оценивания проекта

- Актуальность;
- Соответствие содержания сформулированной теме, поставленным целям и задачам;
- Владение предметными знаниями, нормативной базой, современными технологиями
- Чёткость изложения материала, лаконичность, наглядность
- Полнота раскрытия выбранной темы проекта;
- Значимость материала для других
- Качество оформления работы (единый стиль, наличие фотоматериалов, зарисовок, списка используемых источников информации).
- Обоснованность выбранных методик для проведения исследований;

Критерии оценивания работы учащихся

1. Степень самостоятельности в выполнении различных этапов работы над проектом.
2. Степень включенности в групповую работу и чёткость выполнения отведённой роли;
3. Практическое использование предметных и общешкольных ЗУН;
4. Количество новой информации, использованной для выполнения проекта;
5. Степень осмысления использованной информации;
6. Уровень сложности и степень владения использованными методиками;
7. Оригинальность идеи, способа решения проблемы;

8. Осмысление проблемы проекта и формулирование цели проекта или исследования; 9. Уровень организации и проведения презентации: устного сообщения, письменного отчёта, обеспечения объектами наглядности;
10. Владение рефлексией;
11. Творческий подход в подготовке объектов наглядности презентации; 12. Социальное и прикладное значение полученных результатов.

Приложение 5. КУГ

Календарный учебный график на 2023-2024 учебный год
детское объединение «Мультстудия Кадр»
группа № 1 (8-16 лет)
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 - 15.09.2023 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.

месяц	№ занятия	Тема	Число	Кол-во часов
		Блок №1 (ПФ)		
Сентябрь	1	История жанра мультипликации. Вводное занятие. Инструктаж по правилам поведения и техники безопасности на занятиях.	15	2
	2	Оптические иллюзии и фокусы. Наскальные рисунки, волшебный фонарь.	22	2
	3	Простейшие аппараты для передачи движения и их применение. Театр теней.	29	2
Октябрь	1	Мультфильм как вид искусства Пейзаж - фон для мультфильма. Чёрно-белый фон. Рисуем пейзаж космоса карандашами	6	2
	2	Яркий цветок. Рисуем восковыми мелками, Рисуем город. Рисуем луг. Гуашь.	13	2
	3	Что такое Биомеханика	20	2

		Походка. Походка сквозь кадр. Характер движения. Бег человека.		
	4	Биомеханика животных. Походка животного. Бег животного. Базовые принципы анимации.	27	2
Ноябрь	1	Смешные образы. Грустные образы. Добрые и злые. Изображение веселых человечков. Сказочный персонаж: добрый и злой	10	2
	2	Раскадровка. Коммиксы, раскадровка по сказкам, поговоркам.	17	2
	3	Мимика, эмоции. Что такое эмоции. Как эмоции влияют на мимику. Игра «Угадай эмоцию» Рисуем разные эмоции на лицах. (стартовый уровень)	24	2
Декабрь	1	Создаем перекидную подвижную игрушку «Эмоции» Общеэстетические приёмы, которые нужны для создания художественного образа.	1	2
	2	Создаём свою фантазию: придумать и одушевить. Создать художественный образ. «Аппликация. Виды аппликации» Что такое аппликация. Коллаж. Виды и техника выполнения.	8	2
	3	Аппликация из бумаги и картона. Создаем коллаж Предлагается по названию нарисовать персонаж нового мультфильма. Нарисовать фон.	15	2

	4	Виды мультипликации. «Предметная мультипликация» Знакомство с предметной анимацией. Просмотр мультфильмов. Оживляем предметы на столе под камерой.	22	2
	5	Совместная съёмка этюдов в технике предметная мультипликация «Осенний листопад»	29	2
Январь	1	«Сыпучая анимация» Знакомство с техниками сыпучей мультипликации: песочная, кофейная и др. Известные авторы работ. Просмотр мультфильмов в этой технике. Съёмка этюда из зёрен кофе (стартовый уровень) Съёмка этюда из песка (базовый уровень) Съёмка этюда в комбинированной технике: предметная и сыпучая	12	2
	2	«Техника плоской перекидки» Знакомство с техникой перекидка. Виды, особенности съёмки. Материалы для работы. Просмотр работ в технике плоская перекидка. Создание простой плоской игрушки, съёмка простого показательного этюда (стартовый уровень)	19	2
	3	Создание плоской марионетки с одной подвижной частью, съёмка простого показательного этюда (базовый уровень) Создание плоской марионетки с несколькими подвижными частями, съёмка простого показательного этюда (углубленный уровень)	26	2
Февраль	1	«Пластилиновая мультипликация» Знакомство с техникой создания мультфильмов из пластилина. Известные мультики в этой техники. Просмотр мультфильмов в этой технике. Создание простого персонажа, съёмка показательного этюда (стартовый уровень)	2	2
	2	Создание двух персонажей, съёмка показательного этюда (базовый уровень) Создание трёх и более персонажей, съёмка показательного этюда (углубленный уровень)	9	2

	3	Песочная анимация Знакомство с техникой песочной анимации Вводное занятие. Инструктаж. Основные техники рисования на песке	16	2
	1	Упражнение на синхронность рук Съёмка этюда на закрепление материала.	1	2
	2	Азбука Анимации . Этапы создания мультфильмов Определение общей идеи мультфильма Выбираем сказку, поговорку. Выполняем задание. Выбор темы. Первоначальное представление о развитии любого сюжета по «принципу горки»: завязка-кульминация-развязка.	15	2
Март	3	Обсуждение сценария будущего мультфильма, составление схемы сюжета и примерной раскадровки. Рисуем комикс. Знакомство с раскадровкой. Работа над сюжетом. Просмотр мультфильмов с остановкой в ключевых точках, для придумывания новой ветки сюжета детьми. Игра «Раскадруй считалочку»	22	2
	4	Изготовление героев Изготовление фонов Покадровая съёмка Как озвучить мультфильм	29	2
Апрель	1	Подобрать музыку, звуковые эффекты, актёрские навыки. Озвучивание сказок Озвучивание мультфильма	5	2
	2	Тематические мультфильмы План работы: обсуждение темы, выбор техники, написание сценария, схема сюжета, раскадровка, съёмка, монтаж. Распределение сцен между командами (3-5 человек). Просмотр работ победителей сверхкоротких роликов на последних мульт-фестивалях. Написание сценария к «Буктрейлеру». Выбор анимации. Раскадровка Съёмка буктрейлера	12	2

	2	Изготовление героев Изготовление фонов Озвучивание монтаж звука.	19	2
	3	Выбор техник и разработка сюжета. Работа в командах. Каждая команда готовит и снимает отдельную сцену всего сюжета. Подготовка и создание коротких этюдов в различных техниках по этапам на тему.	26	2
май	4	Подведение итогов.	3	2
		Блок № 2. МЗ		
май	1	Творческая мастерская. Кто делает мультфильмы.	10	2
	2	Беседа о профессиях людей , работающих над созданием мультфильма.	17	2
	3	Ожившие картинки	24	2
	4	Итоговое занятие. Презентация	31	2
				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