Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа №1» г.Белева Тульской области.

РАССМОТРЕНО

на заседании МО №2

№1 от «28» августа 24 г.

СОГЛАСОВАНО

на заседании педсовета

№1 от «30» августа 24 г.

УТВЕРЖДЕНО

приказом МБОУ "СОШ №1"
г.Белева Тульской области

141/ОД от «01» сентября 24 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

Уровень программы: стартовый (ознакомительный)

Направление: техническое.

Название: «Школьная мультипликация»

Срок реализации: 1 год.

Возраст: 11 -18 лет.

Количество часов: 34 ч.

***Составитель :
Иванова Н.В.
учитель математики***

г.Белёв, 2024г.

РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ОБРАЗОВАНИЯ: ОБЪЕМ, СОДЕРЖАНИЕ, ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Пояснительная записка

Мультипликация как вид детского творчества существует уже, по крайней мере, два десятка лет - как в нашей стране, так и во многих странах мира. Проводимые на различных уровнях смотры, конкурсы, фестивали поэтому, увлекательному виду деятельности вызывают большой интерес детей и взрослых. Благодаря новым компьютерным технологиям искусство мультипликации стало делом, доступным для многих. Мультфильмы теперь с успехом делают и дети.

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 рук 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». Все дети любят смотреть мультики. Мультфильмы помогают им узнавать мир, развивают воображение, пространственное мышление, логику, расширяют кругозор. Сделать мультик самому – это невероятно интересно! Именно для детей, желающих делать мультики, разработана данная программа в рамках технической направленности.

Работа в объединении организуется и проводится в соответствии с нормативными документами:

- Федеральный Закон от 29.12.2012г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федеральный закон РФ от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации»;
- Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 года (распоряжение Правительства РФ от 29 мая 2015 г. № 996-р);
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от № 28 "Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи";
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.368521 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания» *(ред. VI. Гигиенические нормативы по устройству, содержанию и режиму работы организаций воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи)*);
- Паспорт федерального проекта "Успех каждого ребенка" (утвержден на заседании проектного комитета по национальному проекту "Образование" 07 декабря 2018 г., протокол № 3);
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09 ноября 2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03 сентября 2019 г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 г. № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями,

осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;

- Устав МБОУ «СОШ №1» г. Белева Тульской области; и с учетом возрастных и индивидуальных особенностей обучающихся на занятиях технической направленности и спецификой работы учреждения.

Программа «Студия мультипликации» составлена с учётом интересов, возрастных особенностей детей и учебно-материальной базы учреждения.

Направленность программы: техническая.

Программа создает условия, обеспечивающие развитие творческих способностей детей в анимационной деятельности с учетом их возможностей. Программа ориентирована на изучение основных графических и мультимедийных компьютерных программ в рамках их широкого использования, а также специальных профессиональных возможностей. При этом главное внимание уделяется не масштабу или объему информационного блока, а способам его освоения, развитию познавательного и творческого потенциала ребенка.

Актуальность программы предполагает:

- раскрытие индивидуальных способностей учащегося, развитие определенных способностей для адаптации в окружающем мире;
- расширение кругозора учащихся, повышение эмоциональной культуры, культуры мышления.

Актуальность программы также обусловлена ее технической значимостью. Учащиеся приобретают опыт работы с информационными объектами, с помощью которых осуществляется видеосъемка и проводится монтаж отснятого материала с использованием возможностей специальных компьютерных инструментов. Получение базовых знаний и навыков в области создания мультипликации научит планировать процесс съемки, креативно мыслить, работать в коллективе. Дополнительная образовательная программа студии мультипликации стала результатом педагогического поиска

эффективной формы детского творческого коллектива и организации его жизнедеятельности через широкую палитру видов творческой деятельности.

Условия реализации программы. Занятия проходят не только в традиционной форме, но и в форме игры, что очень привлекает и заинтересовывает детей. Ведь именно игра помогает школьникам легко и быстро усваивать учебный материал, оказывая благотворное влияние на развитие и личностно-мотивационную сферу.

Педагогическая целесообразность. При реализации программы, одной из основных педагогических технологий является игровая технология. Игра используется не только как средство развития каждого ребенка, но и как основа игровой технологии при организации всего образовательного процесса. Влияние игры на развитие личности ребенка заключается в том, что через игру он знакомится с поведением и взаимоотношениями сверстников, а также взрослых людей, которые становятся образцом для его собственного поведения, в игре ребенок приобретает основные навыки общения, качества, необходимые для установления контакта со сверстниками. Захватывая ребенка и заставляя его подчиняться правилам, соответствующим взятой на себя роли.

Игровая технология строится как целостное образование, охватывающее определенную часть образовательного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажами. В нее включаются последовательно игры и упражнения, 4 формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать, сопоставлять их; группы игр на обобщение предметов по определенным признакам; группы игр, в процессе которых у учащихся развивается умение отличать реальные явления от нереальных; группы игр, воспитывающих умение владеть собой, быстроту реакции на слово, фонематический слух, смекалку и др. При этом игровой сюжет помогает активизировать образовательный процесс и является необходимым условием эмоционально-чувственного развития учащихся, что необходимо при создании мультфильмов.

В ходе освоения образовательной программы сделан упор на приоритет развития в обучении и воспитании. Применяется технология развивающего обучения, которая предполагает взаимодействие педагога и детей на основе коллективно-распределительной деятельности, поиске различных способов решения образовательных задач посредством организации учебного диалога в исследовательской и поисковой деятельности обучающихся. На занятиях осуществляется стимулирование рефлексивных способностей ребенка, обучение навыкам самоконтроля и самооценки.

Проектная технология при реализации программы «Студия мультипликации» позволяет осуществлять активное формирование детского мышления и восприятия, основ продуктивной деятельности. Дети приобретают опыт целеполагания, поиска необходимых ресурсов, планирования собственной деятельности и ее осуществления, достижения результата, анализа соответствия цели и результата. Применение данной технологии способствует (в большей или меньшей мере) развитию у детей таких способностей как:

- исследовательские (генерировать идеи, выбирать лучшее решение);
- социальное взаимодействие (сотрудничать в процессе учебной деятельности, оказывать помощь товарищам и принимать их помощь, следить за ходом совместной работы и направлять ее в нужное русло);
- презентационные (выступать перед аудиторией; отвечать на запланированные и незапланированные вопросы; использовать различные средства наглядности; демонстрировать артистические возможности);
- рефлексивные (отвечать на вопросы: «Чему я научился?», «Чему мне необходимо научиться?»);
- менеджерские (проектировать процесс; планировать деятельность, время, ресурсы; принимать решение; распределять обязанности при выполнении коллективного дела).

Особое внимание уделяется применению личностно-ориентированной

технологии, когда главной ценностью образовательного процесса определяется сам ребенок, культура, творчество. В этом случае образование - это деятельность, которая охраняет и поддерживает детство ребенка, сохраняет, передает и развивает культуру, создает творческую среду развития ребенка, подготавливает его к жизни в современном обществе, стимулирует индивидуальное и коллективное творчество. Особенно актуальным в данном случае является соблюдение принципа природосообразности.

Особенности организации программы

Основная форма занятия – комплексное учебное занятие, включающее в себя вопросы теории и практики, при организации которого органически сочетаются индивидуальные и групповые формы работы с учащимися.

Программа данного курса представляет систему занятий для детей от 8 до 11 лет и рассчитана на 1 год обучения. Набор детей в объединение осуществляется по желанию и заявлению родителей. Учитывая возрастные и индивидуальные особенности, занятия проводятся: 1 раза в неделю по 1 академическому часу. Состав группы составляет 10 человек и является постоянным. Программа рассчитана на 34 часа в год. Темы и занятия распределяются с учётом возрастных и психологических особенностей обучающихся.

Теоретическая часть занятий проводится в форме бесед, мультимедийных занятий с просмотром иллюстративного материала и мультипликационных фильмов. Основная форма работы в студии – практические занятия. Практическая часть состоит из следующих разделов:

1. Тематическое рисование (рисунок по заданной теме). Ученики выбирают наиболее выразительные сюжеты тематической композиции, проводят подготовительную работу (эскизы, наброски и зарисовки). Рисование воспитывает организованность и внимание, развивает пространственное мышление и воображение;
2. Декоративно-прикладное творчество. Учащиеся знакомятся со

спецификой различных материалов (пластилин, бумага, крупа, и т.д.) и самостоятельно учатся работать с ними;

3. Анимационный тайминг: раскадровка сюжета, анимационное действие, съемка.

Форма обучения: групповая, очная, очно-заочная, очно-дистанционная, очно-электронная, их сочетание. В случае перехода на электронное обучение с применением дистанционных технологий основные формы проведения учебных занятий - практические занятия, мастер-классы, онлайн-конференции, видеоконференции. Обучение может быть организовано в режиме вебинара, через электронную почту. Контроль самостоятельных занятий и проверка заданий может осуществляться педагогом как в очном, онлайн-режиме, так и по электронной переписке. Индивидуальные консультации педагог может проводить на базе ресурса Skype, ZOOM, WhatsApp.

Адресат программы.

Работа в объединении «Студия мультипликации» строится на принципе индивидуального подхода, возрастные рамки: 8-11 лет (мальчики и девочки). Возрастные, психофизиологические особенности детей, базисные знания, умения и навыки соответствуют данному виду деятельности. Многие исследователи рассматривают этот возраст как период «зенита любознательности». Им свойственна повышенная активность, стремление к деятельности, происходит уточнение сфер интересов, увлечений. Период благоприятен для поиска себя в разных видах деятельности. Дети данного возраста активно начинают интересоваться своим собственным внутренним миром и оценкой самого себя, учебная деятельность от игровой постепенно переходит к учебной, приобретает смысл, как работа по саморазвитию и самосовершенствованию.

Размер учебной группы - 10 человек.

В объединении могут заниматься дети с ограниченными возможностями здоровья, не имеющие противопоказаний по состоянию здоровья.

При зачислении учащихся среди учебного года на полный курс дополнительной общеразвивающей программы, реализуемой с 1 сентября, а также в случае длительного отсутствия учащегося по причине болезни или длительного санаторного лечения предусмотрен индивидуальный маршрут обучения в режиме ускоренного обучения в очно-заочной форме.

Цель программы – развитие интеллектуальных способностей, формирование у школьников устойчивого интереса и положительной мотивации к обучению, развитие творческой личности учащегося, способной к самоопределению и самореализации, через эстетическую, нравственную и духовную силу изобразительного искусства посредством анимационной и мультипликационной деятельности.

Задачи программы:

Предметные:

- обучение основам изобразительной грамоты и формирование художественных знаний, умений и навыков;
- формирование определенных навыков и умений в деятельности мультипликатора; закрепить их в анимационной деятельности;
- обучение различным видам анимационной деятельности с применением различных художественных материалов;
- познакомить учащихся с основными видами мультипликации;
- освоить перекладную рисованную, пластилиновую и кукольную анимации;
- создать в этих техниках и озвучить мультфильмы;
- научить различным видам анимационной деятельности с применением различных художественных материалов;
- познакомить учащихся с основными технологиями создания мультфильмов;
- планированию общей работы, разработке и изготовлению марионеток, фонов и декораций;
- установке освещения, съёмке кадров, озвучиванию и сведению

видео и звукорядов;

- обучить компьютерным технологиям как основе научно-технического прогресса в создании мультипликации.

Метапредметные:

- расширять представление об окружающем мире;
- развивать творческие склонности и способности детей;
- развитие образного мышления, художественно-творческих, способностей личности ребенка;
- создавать мотивацию к использованию собственных умений, интереса к решению учебных и жизненных задач;
- развивать речь;
- формировать навыки творческого мышления;
- развивать коммуникативные умения: умение общаться и взаимодействовать в коллективе, работать в парах, группах, уважать мнение других.

Личностные:

- формирование нравственных качеств личности ученика, эмоционально-эстетического восприятия окружающего мира;
- формирование внимания, аккуратности, целеустремленности;
- формирование этических норм в межличностном общении;
- воспитывать умение работать в группе;
- самостоятельно оценивать и анализировать свою деятельность и деятельность других детей;
- воспитывать положительное отношение к сверстникам и взрослым;
- воспитывать интерес к получению новых знаний;
- воспитывать культуру общения в группе и за ее пределами;
- воспитывать ответственность;
- воспитывать уважение к труду.

Важнейшие принципы построения программы:

- научность и доступность: использование на занятиях доступных для детей понятий и терминов, учет уровня подготовки, опора на имеющийся у учащихся опыт - «от простого - к сложному»;
- системность, последовательность и доступность в освоении технических приемов: изучение нового материала опирается на ранее приобретенные знания;
- гуманистический характер отношений педагога и ребенка: ребенок рассматривается как активный субъект совместной с педагогом деятельности, основанной на реальном сотрудничестве, уважении личности и демократическом стиле взаимоотношений педагога с детьми;
- образовательный процесс строится, следуя природе развития личности ребенка, с учетом имеющегося потенциала на основе закономерностей внутреннего развития;
- разнообразие и приоритет практической деятельности;
- принцип разноуровневого построения содержания программы;
- принцип индивидуального и дифференцированного подхода в обучении;
- принцип осмысленного подхода учащихся к творческой работе, ходу ее осуществления и конечному результату.

Учебно-тематический план

Поурочное планирование

№	Тема	ууд	Дата проведения
1	Вводное занятие: «Путешествие в мир мультипликации» Инструктаж по технике безопасности.	Мотивационная основа творческой деятельности, включающая социальные, учебно-познавательные и внешние мотивы. Учебно-познавательный интерес к новому учебному материалу. Осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий с использованием Internet. Осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий с использованием Internet.	
2	Все об анимации: кто рисует мультики - человек или компьютер? Немного об истории анимации.		
3	Примеры программ для создания анимации.		
4	Парад мультпрофессий.		
5-6	Работа с фотоаппаратом и видеокамерой.	Умение работать с различными видами информации (в том числе текстовой, графической, звуковой, видеоинформацией), навыки работы с цифровым фотоаппаратом и видеокамерой. Аккуратность и собранность при работе с техникой.	
7	Особенности фотографии, создание различных изображений. Копирование фотографий на ПК.		
8	Особенности видеосъёмки, видеосъёмка сюжетов. Копирование видеофайлов на ПК.		Самостоятельность при выполнении заданий. Умение принимать и сохранять учебную задачу,

		планировать своё действие в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации в сотрудничестве с учителем, вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учёта характера сделанных ошибок.	
9	Работа в видеоредакторе Pinnacle: открытие созданных файлов.	Умение работать в инструментальных компьютерных средах для работы с информацией разного вида.	
10	Раскадровка имеющихся файлов-кадров, их повторение в циклическом порядке.	Аккуратность и собранность при работе с техникой. Самостоятельность при выполнении заданий.	
11	Установление временных рамок воспроизведения.	Умение принимать и сохранять учебную задачу, определять последовательность выполнения действий.	
12	Наложение звука, титры, запись и сохранение клипа. Воспроизведение.	Навыки создания анимационных объектов в подходящей для среднего школьного возраста компьютерной программе. Навыки покадровой съёмки и монтажа кадров с заданной длительностью. Освоить операции редактирования видеоряда: разделение видеосфрагмента, удаление видеосфрагмента, наложение титров, спецэффектов, голосового и музыкального сопровождения.	

13	Работа над созданием проектов-мультфильмов: Обсуждение и выбор темы проекта.	Создание завершенных групповых творческих проектов с использованием освоенных инструментальных компьютерных сред.	
14	Проработка сюжета. Разработка сценария. Создание набросков-планов на бумаге.	Сотрудничество в коллективной информационной деятельности.	
15	Проработка образов и изготовление персонажей.	Позитивное восприятие компьютера как помощника в учёбе, как инструмента творчества, самовыражения и развития.	
16	Создание декораций.	Понимание необходимости оценки и самооценки выполненной работы по предложенным критериям.	
17	Подбор освещения, компоновка кадра.	Установка на позитивную социальную деятельность в информационном обществе.	
18	Организация фиксации. Процесс съёмки.	Стремление выразить свои творческие способности в мультипликации, фото и видеосъёмке.	
19	Обсуждение фотографий с художественной и смысловой точек зрения, создание коллекции фотографий к проекту.	Аккуратность и собранность при работе с техникой.	
20	Видеосъёмка сюжетов для групповых и индивидуальных проектов.	Умение принимать и сохранять учебную задачу, планировать своё действие в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации; вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учёта характера сделанных ошибок.	
21	Отсмотр материала.		
22	Формирование фильма из последовательности кадров.	Умение договариваться и приходить к общему решению в	

23	Открытие созданных файлов; раскадровка имеющихся файлов-кадров, их повторение в циклическом порядке.	совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов, учитывать и координировать в сотрудничестве отличные от собственной позиции других людей. Навыки неписьменного повествования языком компьютерной анимации и мультипликации. Умение осуществлять под руководством учителя элементарную проектную деятельность в малых группах: разрабатывать замысел мультфильма, искать пути его реализации, воплощать его в продукте, демонстрировать готовый продукт.	
24	Монтаж фото и видео материалов по сценарному плану.		
25	Установление временных рамок воспроизведения.		
26	Аудиозапись рассказа, соответствующего видеоряду.		
27	Создание заставок, титров, звукового и музыкального сопровождения.		
28	Формирование проигрываемого видео-файла.		
29	Работа над созданием проектов – мультфильмов.		
30	Работа над созданием проектов – мультфильмов.		
31	Работа над созданием проектов – мультфильмов.		
32	Защита проектной работы.		
33	Обсуждение готовых работ, размещение в информационной среде.		
34	Подготовка общешкольного мероприятия.		

Содержание учебного плана

Тема №1. «Теоретические основы мультипликации»

Теория. Знакомство со студией (кабинетом) мультипликации «Мир мультиков». Знакомство с планом работы объединения. Порядок и содержание занятий, демонстрация мультфильма «Мультприветствие» снятого с помощью программы «Zu3D.

«Мультипликатор». Правила поведения в кабинете во время занятий. Инструктаж по технике безопасности Условия безопасной работы.

Практическая работа. Рисование на свободную тему с целью выявления умений, навыков и интересов обучающихся.

Формы контроля. Тест-опрос «Знаешь ли ты правила». Фронтальный опрос. Рефлексия настроения.

Тема №2 «Первые шаги к созданию мультфильма»

Теория. Выбор темы мультфильма из предложенных сказок. Создание плана пошаговых действий для мультфильма. Обсуждение сценария, декораций и героев.

Беседа по созданию героев мультфильма. Что такое декорации? Виды декораций. Продумывание декораций для мультфильма. Повтор правил работы с ножницами и ножом. Беседа по созданию героев мультфильма. Распределение ролей. Пробы. Репетиции. Повтор правил работы с ножницами и ножом.

Практическая работа. Запись пошаговых действий. Подбор материала для изготовления героев мультфильма и декораций. Изготовление героев, декораций.

Формы контроля. Фронтальный опрос. Рефлексия настроения.

Тема №3 «Пластилиновая анимация»

Теория. Просмотр и обсуждение пластилиновых мультфильмов. Придумывание сюжета к мультфильму на тему «Новый год». Раскрывание сценария.

Практическая работа. Съёмка мультфильма. Рисование сцен к мультфильму. Составление и запись сценария на листе бумаги. Описание героев, их характеров и действий на сцене.

Формы контроля. Вопрос-ответ. Упражнение «Цепочка желаний». Рефлексия

деятельности (знаю, понимаю, умею).

Тема №4 «Кукольная анимация»

Теория. Объяснение создания кукольной анимации. Придумывание сюжета к мультфильму на тему «Загадочный космос». Придумывание героев, их действий на сцене, заднего фона.

Практическая работа. Просмотр кукольных мультфильмов. Обсуждение. Рисование на тему «Космос». Написание сценария, рисование героев, сцены.

Формы контроля. Фронтальный опрос. Ребята по кругу высказываются одним предложением, выбирая начало фразы из рефлексивного экрана на доске: Сегодня я узнал..... Я понял, что..... Я смог.... У меня получилось....Теперь я могу..... Я выполнял задания... Я научился ...

Тема №5 «Рисованная анимация»

Теория. История создания рисованной анимации. Знакомство с программами для съемки фильмов. Знакомство с программой для рисования в автофигурах OpenOffice. Правила поведения в компьютерном классе. Объяснение процесса съемки. Определение, что снимать и как.

Практическая работа. Просмотр рисованных мультфильмов. Обсуждение. Рисование животного в программе OpenOffice. Создание рисованных мини-мультфильмов в программе Zu3D. «Мультипликатор», например, «Прыгающий мяч», «Живые карандаши» и др. (Самостоятельная работа)

Формы контроля. Рефлексия деятельности. Вопрос-ответ. Метод «Ресторан». Я съел бы еще этого...Больше всего мне понравилось...Я почти переварил...Я переел... Пожалуйста, добавьте...

Планируемые результаты освоения учащимися программы

Предметные:

- правила безопасности труда и личной гигиены при обработке различных материалов;
- обучающиеся должны знать различные виды декоративного творчества в анимации (рисунок, лепка, природный и другие материалы);

- обучающиеся должны знать виды мультфильмов (по жанру, по метражу, по технике исполнения);
- знать этапы создания мультфильма;
- историю создания первого мультфильма;
- обучающиеся должны знать содержание деятельности профессий мультипликационной анимации;
- уметь передавать движения фигур человека и животных, других персонажей мультфильма;
- правила и подходы создания сценария;
- профессиональные анимационные термины (монтаж, хронометраж, подложка и т.д.).

Метапредметные:

- обучающиеся должны уметь изготавливать персонажей мультфильмов из разных материалов (пластилина, бумаги и т.п.);
  - обучающиеся должны уметь пользоваться компьютерными графическими инструментами для создания и монтажа мультфильма;
  - самостоятельно комбинировать различные приемы для достижения выразительности образа.
- Личностного развития:
- обучающиеся должны уметь определять порядок действий, планировать этапы своей работы;
  - обучающиеся должны уметь проявлять творчество в создании своей работы.

Планируемые результаты программы

Учащиеся, завершившие освоение дополнительной общеобразовательной программы, овладеют следующими компетенциями:

1. Когнитивная компетенция – готовность обучающегося к самостоятельной познавательной деятельности, умение использовать имеющиеся знания, организовывать и корректировать свою деятельность, наблюдать,

сравнивать и проводить эксперимент.

2. Информационная компетенция – готовность обучающегося работать с информацией различных источников, отбирать и систематизировать её, оценивать её значимость для адаптации в обществе и осуществление социально-полезной деятельности в нём.

3. Коммуникативная компетенция – умение вести диалог, сдерживать негативные эмоции, представлять и корректно отстаивать свою точку зрения, проявлять активность в обсуждение вопросов.

4. Социальная компетенция – способность использовать потенциал социальной среды для собственного развития, проявлять активность к социальной адаптации в обществе и самостоятельному самоопределению.

5. Креативная компетенция – способность мыслить нестандартно, умение реализовывать собственные творческие идеи, осваивать самостоятельные формы работы.

6. Ценностно-смысловая компетенция – готовность видеть и понимать окружающий мир, ориентироваться в нём, сознавать свою роль и предназначение, уметь выбирать целевые и смысловые установки для своих действий и поступков.

7. Компетенция личностного самосовершенствования – готовность осуществлять физическое, духовное и интеллектуальное саморазвитие.

Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение программы:

- **Мультстудия– «Создай Мультфильм»** комплект оборудования, инструментов и программного обеспечения для создания мультипликационных фильмов (ноутбук, микрофон, веб-камера, наборы для песочной терапии, тематические фоны, методическое пособие, хромакей, наборы для кукольного театра);

- **Мультстудия профессиональная максимальная** – представляет собой комплект оборудования и инструментов для создания мультипликационных фильмов, позволяет снимать как плоскостную, так и объемную анимацию.

- **Интерактивный комплекс с предусмотренным программным комплектом интерактивных игр** – программно-аппаратный комплекс представляет собой конструктивно-единое, целое изделие, состоящее из интерактивной сенсорной доски (панели) со встроенным компьютером в комплекте с программным обеспечением;

- **Мобильная стойка** предназначена для установки интерактивной панели;

- **Ноутбук** с встроенными Wi-Fi, Bluetooth, микрофоном, колонками, интегрированная веб-камерами т.д.

Программные средства:

- Операционная система Microsoft Windows;
- Camtasia Фоторедактор для Windows
- Файловый менеджер (в составе операционной системы или др.);
- Антивирусная программа;
- Программа-архиватор;
- Пакет офисных приложений MSOffice.

Кадровое обеспечение: педагог дополнительного образования, имеющий профессиональное высшее образование или среднее профессиональное образование в рамках укрупненных групп направлений подготовки высшего образования и специальностей среднего профессионального образования «Образование и педагогические науки» или высшее образование либо среднее профессиональное образование в рамках направления подготовки высшего образования и специальностей среднего профессионального образования при условии его соответствия дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе (Профессиональный стандарт №513).

Формы аттестации

Входная и заключительная диагностика проводятся (в начале и в конце года).

- Входной контроль проводится в начале учебного года. Отслеживается уровень подготовленности обучающихся. Проводится в форме собеседования и выполнения практических заданий. После анализа результатов первоначального контроля проводится корректировка тематических планов, пересматриваются

учебные задания, если это необходимо (приложение 1).

- Итоговый контроль проводится в конце учебного года. Цель его проведения - определение уровня усвоения программы каждым учеником. Формы проведения: опрос учащихся, итоговая выставка детских работ в коллективе (приложение 2).

Формы контроля:

- самостоятельные работы в различных техниках мультипликации;
- творческие задания;
- анкетирование;
- презентации творческих проектов;
- выпуск анимационных фильмов.

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов:

журнал посещаемости, аналитическая справка, аналитический материал, материал анкетирования и тестирования, портфолио, дипломы об участии в конкурсах и олимпиадах, фото, отзыв родителей.

Результативность деятельности по программе, также определяется результатами участия в конкурсах, конференциях, олимпиадах и соревнованиях. Дети, обучающиеся по программе, становятся победителями районных, зональных, региональных, всероссийских конкурсов и конференций.

Оценочные материалы

Программа предполагает оценку не только творческого, но и личностного характера.

На каждом занятии ведется наблюдение за выполнением упражнений, индивидуальная работа с обучающимися.

Кроме всего проверяется теоретическая подготовка обучающихся (тестирование, опрос). В конце каждого полугодия проводится контрольное занятие, где проверяется уровень знаний и умений обучающихся, развитие творческих способностей и личный рост.

Критерии оценки уровня теоретической подготовки:

- высокий уровень – обучающийся освоил практически весь объём знаний 100-80%, предусмотренных программой за конкретный период; специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием;

- средний уровень – у обучающегося объём усвоенных знаний составляет 70-50%; сочетает специальную терминологию с бытовой;

- низкий уровень – обучающийся овладел менее чем 50% объёма знаний, предусмотренных программой; как правило, избегает употреблять специальные термины.

Критерии оценки уровня практической подготовки:

- высокий уровень – обучающийся овладел на 100-80% умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период; работает с оборудованием самостоятельно, не испытывает особых трудностей; выполняет практические задания с элементами творчества;

- средний уровень – у обучающегося объём усвоенных умений и навыков составляет 70-50%; работает с оборудованием с помощью педагога; в основном, выполняет задания на основе образца;

- низкий уровень - обучающийся овладел менее чем 50% предусмотренных умений и навыков, испытывает серьёзные затруднения при работе с оборудованием; в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания педагога.

Методы отслеживания результативности:

- педагогическое наблюдение;
- педагогический мониторинг;
- начальная диагностика;
- текущая диагностика;
- промежуточная диагностика;
- итоговая диагностика;

Формы отслеживания результативности:

- опрос;
- тестирование;

- наблюдение;
- анкетирование;
- самостоятельная практическая работа;
- выставки работ обучающихся;
- соревнования радиоуправляемых моделей.

Система контроля знаний и умений учащихся представляется в виде учёта результатов по итогам выполнения проектов программы.

Представление проектов

По окончании работы над проектом учащиеся с удовольствием делятся своими решениями и открытиями. Это отличная возможность для развития их навыков общения.

Методические материалы

Методы обучения. При организации занятий необходимо учитывать возрастные особенности учащихся: теоретическая часть занятия небольшая, с использованием интерактивных средств обучения (просмотр фото, видео материалов, рассказ-беседа). Практическая работа включает в себя создание моделей механизмов и роботов с использованием схем, фотографий или инструкций педагога и программирование моделей. Тестирование и демонстрация моделей, с целью проверки работоспособности модели. Игровая часть (конкурсы, соревнования) занятия обязательна, так как она способствует закреплению полученных знаний и повышению мотивации и интереса к занятиям.

Эффективность обучения основам мультипликации зависит и от организации занятий, проводимых с применением следующих методов по способу получения знаний:

1. Объяснительно-иллюстративный - предъявление информации различными способами (объяснение, рассказ, беседа, инструктаж, демонстрация, работа с технологическими картами и др.);
2. Эвристический - метод творческой деятельности (создание творческих моделей и т.д.);
3. Проблемный - постановка проблемы и самостоятельный поиск её

решения обучающимися;

4. Программированный - набор операций, которые необходимо выполнить в ходе выполнения практических работ (форма; компьютерный практикум, проектная деятельность);

5. Репродуктивный - воспроизводство знаний и способов деятельности (форма: соби́рание моделей и конструкций по образцу, беседа, упражнения по аналогу);

6. Частично - поисковый - решение проблемных задач с помощью педагога;

7. Поисковый - самостоятельное решение проблем;

8. Метод проблемного изложения - постановка проблемы педагогам, решение ее самим педагогом, соучастие обучающихся при решении.

И все-таки, главный метод, который используется при изучении мультипликации это метод проектов.

Под **методом проектов** понимают технологию организации образовательных ситуаций, в которых учащиеся ставят и решает собственные задачи, и технологию сопровождения самостоятельной деятельности учащегося.

Проектно-ориентированное обучение — это систематический учебный метод, вовлекающий учащихся в процесс приобретения знаний и умений с помощью широкой исследовательской деятельности, базирующейся на комплексных, реальных вопросах и тщательно проработанных заданиях.

В процессе реализации программы используются такие методические приемы, как мотивация и стимулирование, когда на первых занятиях педагог формирует интерес учащихся к обучению и к себе, создавая ситуацию успеха, используя при этом: словесные, наглядные, аудиовизуальные, практические занятия; познавательные игры; методы эмоционального стимулирования; творческие задания; анализ, обобщение, систематизация полученных знаний и умений; проблемные поисковые формы занятий; выполнение работ под руководством педагога; дозированная помощь; самостоятельная работа; подготовка к экспериментальной работе; контроль в виде экспертизы, анализа и

коррекции.

Педагогические технологии: технология группового обучения, технология коллективного взаимообучения, технология развивающего обучения, технология проблемного обучения, технология исследовательской деятельности, технология проектной деятельности, технология игровой деятельности, коммуникативная технология обучения, технология портфолио, технология решения изобретательских задач, здоровые берегающие технологии, информационно-коммуникационные технологии.

Учебное занятие - основная форма организации образовательного процесса. На каждом занятии помимо обучающих задач реализуются воспитательные задачи.

Воспитательная работа. Воспитание – это целенаправленное управление процессом становления личности. Воспитательные задачи связаны с ориентацией обучающихся на критерии добра и зла, постановка их в ситуации нравственного выбора и конкретизация нравственных норм в реальной жизни. Педагог решает поставленные задачи в соответствии со спецификой возраста обучающихся и взаимоотношений внутри учебной группы, учитывая при этом индивидуальные особенности каждого обучающегося. Основным в воспитательной работе является содействие саморазвитию личности, реализации творческого потенциала ребенка, обеспечение активной социальной адаптации, создание необходимых и достаточных условий для активизации усилий обучающихся по преодолению собственных проблем.

Воспитательная работа осуществляется как в процессе учебных занятий, так и в процессе подготовки и участия детей в массовых мероприятиях. В течение всего года ведется работа по формированию сознательного и добросовестного отношения к занятиям, привитию организованности, трудолюбия и дисциплины. В работе с учащимися применяется широкий круг средств и методов воспитания:

- личный пример и педагогическое мастерство педагога;
- высокая организация учебного процесса;
- атмосфера трудолюбия, взаимопомощи, творчества;
- дружный коллектив;

- система морального стимулирования.

Формы организации учебного занятия. В соответствии с содержанием учебного плана и поставленным для данного занятия задачами (функциями) определяется вид занятия (диагностическое занятие, вводное занятие, практическое занятие, практикум, выездное тематическое занятие и т.д.) и выбирается форма организации образовательного процесса (коллективная, групповая, парная, индивидуальная форма или одновременное их сочетание). Теоретические занятия могут проходить в дистанционном формате.

Список использованной литературы

Учебно–методическая литература для педагога

- Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Анофриков. - Новосибирск, 2008 г.
- Бэдли Х. Как монтировать любительский фильм. Искусство / Х. Бэдли. - Москва – 1971г.
- Велинский Д.В. Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск»/Велинский Д.В.. - Новосибирск, 2004 г.
- Гейн А.Г. Информационная культура. – Екатеринбург, Центр «Учебная книга», 2003г.
- Горичева В.С., Нагибина Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. – Ярославль, 1998г.
- Иткин В. Карманная книга мульт-журюриста. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / В. Иткин. – Новосибирск, 2006 год.
- Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. –Москва.,1990 г.
- Курчевский В. Быль и сказка о карандашах и красках. – М.1980г.
- Леготина С.Н. Элективный курс «Мультимедийная презентация. Компьютерная графика. – Волгоград, ИТД «Корифей», 2006г.
- Михайшина М. Уроки рисования. – Минск, 1999г.
- Михайшина М. Уроки живописи. – Минск, 1999г.
- Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Предметы. – Минск, 2000г.
- Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Растения. – Минск, 2000г.
- Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Пейзаж. – Минск, 2000г.
- Сокольникова Н.М. Основы рисунка. – Обнинск: Титул, 1996г.
- Сокольникова Н.М. Основы композиции. – Обнинск: Титул, 1996г.
- Упковский А.А. Цвет в живописи. – М., 1983г.
- Хоаким Чаварра, Ручная лепка. – М., 2003г. 20.Энциклопедический словарь юного художника. – М., 1983г.
- Игры из пластилина. – Смоленск: Русич, 2000. -160 с. – («Легко и просто»).
- Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – Москва.,1990

Ресурсы Интернета:

<http://www.lbz.ru/> – сайт издательства Лаборатория Базовых Знаний; <http://www.college.ru/> – Открытый колледж; <http://www.klyaksa.net.ru> – сайт учителей информатики; <http://www.rusedu.info> – архив учебных программ.

Литература для родителей и обучающихся:

- Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И.Курдюкова. – М, 2007.
- Курчевский В. Быль и сказка о карандашах и красках. – М., 2008.
- Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск»/Велинский Д.В.. - Новосибирск, 2004 г.
- Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. –Москва.1990 г.
- Курчевский В. Быль и сказка о карандашах и красках. – М.1980г.
- Леготина С.Н. Элективный курс «Мультимедийная презентация. Компьютерная графика. – Волгоград, ИТД «Корифей», 2006г.
- Михайшина М. Уроки рисования. – Минск, 1999г.
- Михайшина М. Уроки живописи. – Минск, 1999г.
- Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Предметы. – Минск, 2000г.
- Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Растения. – Минск, 2000г.
- Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Пейзаж. – Минск, 2000г
- Смыковская Т.К., Карякина И.И. MicrosoftPowerPoint: серия «Первые шаги по информатике», учебно-методическое пособие – Волгоград, 2002г.
- Сокольникова Н.М. Основы рисунка. – Обнинск: Титул, 1996г.
- Сокольникова Н.М. Основы композиции. – Обнинск: Титул, 1996г.

**Контрольно-диагностическое мероприятие по программе
«Студия мультипликации»**

Тестирование

Фамилия   Имя   Отчество   Возраст

Группа № _____

1. В каком мультфильме персонаж напевал песенку: «Кто ходит в гости по утрам, тот поступает мудро!»?
  - Чебурашка и крокодил Гена
  - Винни-Пух
  - Приключения Домовёнка
2. Какую фразу произносил кот Леопольд, обращаясь к мышам в мультфильме «Приключения кота Леопольда»?
  - Ребята, хватит шалить!
  - Ребята, давайте жить дружно!
  - Ну погодите!
3. Как звали персонажа из рассказа Н. Н. Носова, который мечтал слетать на Луну?
  - Скуби – Ду
  - Незнайка
  - Питер Пен
  - Том и ...?
  - Мерри Джерри Гэрри
4. Какая героиня мультфильма потеряла хрустальную туфельку?
  - Рапунцель
  - Золушка
  - Снежная королева
5. Как называется мультфильм про сильных молодцев?
  - Шрэк
  - Три богатыря
  - Вверх!
6. Кому из героев мультфильма принадлежит фраза, ставшая впоследствии крылатой: «Ну, заяц, погоди!»
  - Зайцу
  - Волку
  - Бегемоту
7. Кем работал крокодил Гена в зоопарке?
  - Крокодиллом
  - Сторожем
  - Дворником
8. В ящике с какими фруктами нашел Чебурашку продавец фруктов?
  - С мандаринами
  - С апельсинами
  - С бананами
9. Какую песенку пел Гена в свой день рождения?
  - Голубой вагон
  - Пусть бегут неуклюже
  - Улыбка

**Контрольно-диагностическое мероприятие программе
«Студия мультипликации»**

ОПРОС

1. Какие техники в мультипликации Вы знаете?
2. Объясните принцип техники перекладки?
3. Какие студии мультипликации Вы знаете?
4. Пикселизация — это ...?
5. Этапы создания мультфильма ?
6. Что такое раскадровка и для чего она нужна?
7. Какие мультфильмы ,созданные при помощи кукольной анимации, вы знаете ?
8. Нравится ли вам профессия мультипликатора ?
9. Техника мультипликации — рисованная анимация . Принцип?
10. В какой технике вам нравится больше всего работать?