Управление образования Киселевского городского округа
Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Центр развития творчества детей и юношества»

Принята на заседании
Педагогического совета
От «02» июня 2023 г.
Протокол № 3

Утверждаю:
Директор МБУ ДО ЦРТДЮ
_____/Т.А. Долматова/
«02» июня 2023 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности
«Волшебный мир мультипликации»

Базовый уровень

Возраст обучающихся: 11 - 15 лет
Срок реализации: 3 года

Разработчик:
Тиунова Светлана Николаевна,
педагог дополнительного образования

Киселевский городской округ, 2023

СОДЕРЖАНИЕ

РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ…….. 3
1.1 Пояснительная записка……... 3
1.2 Цель и задачи программы …….. 8
1.3 Учебно-тематический план и содержание программы ……... 9
1.3.1 Учебно-тематический план и содержание программы первого года обучения…….. 9
1.3.2 Учебно-тематический план и содержание программы второго года обучения……..... 13
1.3.3 Учебно-тематический план и содержание программы третьего года обучения……. 18
1.4 Планируемые результаты …….. 22

РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ…… 25
2.1 Календарный учебный график……... 25
2.2 Условия реализации программы…… 25
2.3 Формы аттестации/контроля…….. 28
2.4 Оценочные материалы…… 29
2.5 Методические материалы……... 29
2.6 Список литературы…….. 32

ПРИЛОЖЕНИЯ
Приложение № 1. Контрольно-оценочные материалы…… 35
Приложение № 2. Методическое сопровождение программы…… 41

РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1 Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Волшебный мир мультипликации» *технической* ***направленности*** реализуется в рамках *муниципального заказа* на услуги дополнительного образования.

Нормативно-правовое обеспечение программы.

- Конвенция о правах ребенка (принята резолюцией 44/25 Генеральной Ассамблеи от 20 ноября 1989 г.;
- Федеральный Закон Российской Федерации от 29.12.2012 № 273 «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями и дополнениями);
- Изменения в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» 273-ФЗ в части определения содержания воспитания в образовательном процессе с 1.09.2020;
- Указа Президента Российской Федерации «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года», определяющего одной из национальных целей развития Российской Федерации предоставление возможности для самореализации и развития талантов;
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23 августа 2017 г. № 816 «Порядок применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ» (зарегистрирован Министерством юстиции Российской Федерации от 18 сентября 2017 г., регистрационный № 48226);
- Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 №09-3242. «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ» (включая разноуровневые программы);
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (распоряжение правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-р);
- Региональные и муниципальные документы по ПФДО (Приказ Департамента образования и науки Кемеровской области «Об утверждении Правил персонифицированного финансирования дополнительного образования детей» (от 05.05.2019 г. № 740), Распоряжение администрации Киселевского городского округа №191-р от 22.04.19 «Об утверждении Положения о персонифицированном дополнительном образовании в Киселевском городском округе и др.);
- Муниципальное «Положение о разработке, структуре и порядке утверждения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы» (утв. УО 30.04.2023);

• Устав МБУ ДО ЦРТДЮ.

Предметные области программы: анимация и кинопроизводство, ранняя профориентация.

Актуальность программы. XXI век – век высоких компьютерных технологий,современные дети живут в мире электронной культуры, поэтому владение ПК, умение обращаться с цифровым оборудованием, свободная ориентация в просторах Интернета – это требования самого времени. Современный ребенок должен быть готов не только к получению готовой информации, он должен уметь ее производить. Тем самым обоснована а*ктуальность* данной Программы.

Программа «Волшебный мир мультипликации» способствует приобретению умений работыс информацией (сбор, получение, преобразование, создание новых информационных объектов) и активному использованию инструментов ИКТ (мультимедийные информационные источники, текстовые и графические редакторы, видеоредакторы, аудиоредакторы и др.), работа с которыми становится неотъемлемой частью повседневной жизни.

Программа *социально востребована*, т.к. удовлетворяет *заказ* потребителей на программы технической направленности. Она отвечает желаниям родителей города Киселёвска видеть своего ребенка технически образованным и общительным.

Новизна программы заключается в реализации системно-деятельностного подхода, который позволяет сформировать ИКТ– компетентности учащихся.

Отличительные особенности программы. Данная Программа является *модифицированной*, разработана на основе программ:

а) «Основы анимации и мультипликации» Самсоновой Марии Анатольевны, МБУ ДО «Созвездие» (г. Тутаев, 2018 г.);

б) «Мастерская детской мультипликации «Мультифрукт» Савиной Дарьи Александровна, МБУ ДО «Гуманитарный центр интеллектуального развития» (г. Тольятти, 2018 г.);

в) «Мир песочных фантазий» Котовой Светланы Николаевны, МБУ ДО ЦРТДЮ (г. Киселевск, 2019 г.).

Отличительной особенностью данной Программы является то, что она предполагает комплексное освоение современных компьютерных технологий в процессе видеосъёмки и монтажа небольших мультфильмов.

Содержание программы носит интегрированный характер, так как параллельно с получением технических знаний и навыков осуществляется погружение в среду декоративно-прикладного и художественного творчества. В процессе создания мультфильмов у учащихся развиваются сенсомоторные качества, связанные с действиями руки ребенка, восприятие цвета, ритма, движения, раскрываются коммуникативные способности.

Обучение происходит «от простого - к сложному». На первом годуобуче-

ния решающую роль играет руководитель, он направляет творческий поток, выполняет основные функции на этапе съёмки, звукозаписи и видеомонтажа мультфильма при реализации первых проектов. К концу обучения роль руководителя сводится к минимуму – обучающиеся самостоятельно могут создать сюжет, написать сценарий, создать героев, отснять фотоматериал, произвести запись звука, подобрать музыку, а также выполнить сведение материала в готовый анимационный фильм посредством программ, предназначенных для видеомонтажа.

Важной особенностью также является то, что к моменту освоения каждого предложенного раздела программы, учащиеся имеют готовый продукт, наглядно отражающий результат их деятельности – анимированные открытки, музыкальные клипы или небольшой мультфильм.

Предусматривается дифференцированный индивидуальный подход при назначении учебных заданий в процессе обучения, потому что создание мультфильмов – это групповой творческий процесс.

На занятиях с учащимися проводится профориентационная работа. Как и во взрослой команде мультипликаторов, в процессе создания мультфильмов дети примеряют на себя различные роли, на съёмочной площадке. В ходе работы происходит распределение функций, каждый ребёнок имеет возможность попробовать реализовать себя в качестве режиссёра, оператора, сценариста, художника-мультипликатора, диктора и аниматора. В процессе создания мультфильмов перед учащимися ставятся разнообразные творческие задачи, такие как написание сценария мультфильмов, изготовление героев и декораций, съёмка, выбор музыки, озвучивание и монтаж. Завершающим этапом создания мультфильма становится просмотр и коллективное обсуждение готовых результатов.

Уровень освоения программы – базовый.

Адресат программы: учащиеся 11-15 лет.

В программе реализован принцип учета возрастных особенностей и возможностей детей *подросткового возраста.* Подобраны соответствующие общему содержанию способы учебной деятельности учащихся. Большая роль в процессе обучения отводится принципу взаимообучения, в зависимости от ситуации каждый член группы может временно выполнять роль педагога, обучая своего товарища. При этом дети не только передают информацию, но в процессе коммуникации актуализирует имеющиеся знания, осмысливают их по – новому. Каждый решает ту задачу, которая посильна для него и решает её самостоятельно или совместно с другими.

Подростковый возраст характеризуется быстрым развитием мышечной системы, что отрицательно сказывается на сердечно-сосудистой системе. Перепады сосудистого и мышечного тонуса приводят к быстрой утомляемости и резкой смене эмоционального состояния у подростков, занятия рисованием, лепкой, песочной графикой, возможность выразить свои внутренние переживания через мультипликационную деятельность позволяют подростку найти гармонию с собой, улучшить концентрацию внимания и повысить стрессо-

устойчивость.

Важно отметить, что одним из важнейших новообразованием подросткового возраста считается чувство взрослости. Для детей данной возрастной категории одной из самых важных становится потребность в проявлении самостоятельности, они не приемлют контроль и опеку со стороны взрослых. Ребенку хочется, чтобы окружающие взрослые относилисьтеперь к нему, как к равному, видели в нем личность, считались с его позицией. Поэтому детям важна самостоятельная работа над мультфильмом по собственному замыслу или выбранному сюжету на всех его этапах, также им нравится выступать в роли учителей для учащихся младшего возраста, так как для подростка становится приоритетным мнение коллектива о себе, своих поступках, важно ощущать свою значимость в команде.

Наполняемость групп и особенности набора учащихся. Набор учащихся в объединение свободный. Количественный состав детей в группе – 10-12 человек. Формирование учебных групп осуществляется на добровольной основе, без специального отбора на основании письменного заявления родителей (законных представителей) или личного заявления учащегося (с 14 лет). Состав группы постоянный.

Допускается прием детей на 2-ой и 3-ий год обучения на основе успешного выполнения входных тестов или входных практических работ.

Объём и срок освоения программы. Программа рассчитана на 3 года обучения.Общее количество учебных часов – 648:

1 год обучения - 216 часов.
2 год обучения - 216 часов.
3 год обучения - 216 часов.

Режим занятий, периодичность и продолжительность. Занятия проводятся 3 раза в неделю по 2 часа. Занятия для детей проводятся из расчета 1 академический час – 45 минут. При проведении 2-х часовых занятий обязательны перемены, продолжительностью не менее 10 минут. Обязательны динамические паузы.

В *каникулярный период* занятия с учащимися проводятся в виде организационно-массовых и воспитательных мероприятий согласно плану организации каникул учреждения. каникулярный период режим занятий изменяется согласно плану каникулярных мероприятий, утверждённых приказом управления образования.

Форма обучения - очная**.** Программа может быть реализована с использованием дистанционных образовательных технологий.

Особенности организации образовательного процесса. Программа реализуется в условиях учреждения дополнительного образования. Содержание и условия реализации образовательной программы соответствуют возрастным и индивидуальным особенностям учащихся, и реализует право каждого ребёнка на овладение компетенциями, знаниям и умениями в индивидуальном темпе,

объёме и сложности.

В условиях перехода на дистанционное обучение программа может быть реализована с использованием дистанционных образовательных технологий. В этом случае образовательный процесс организуется в форме видеозанятий, с использованием VK Мессенджера. Видеозанятия могут отправляться учащимся по электронной почте. При необходимости педагогом проводятся индивидуальные консультации с учащимися с использованием VK Мессенджера. Контроль выполнения заданий фиксируется посредством фотоотчетов, видеоотчетов, размещаемых детьми и (или родителями) по итогам занятия в группе VK Мессенджера или на электронную почту педагога (по согласованию).

Содержание Программы предполагает интегрированный подход *воспитания и образования*, который способствует ее успешному освоению. Сочетание различных форм и методов воспитания, таких как индивидуальные и коллективные творческие проекты, открытые показы, анимационные фестивали, выставки, анализ анимационных фильмов, позволяют воспитывать самостоятельность, ответственность, умение работать в команде и планировать свою деятельность, формируют художественно-эстетический вкус и эмоционально-нравственную отзывчивость.

Педагогическая целесообразность программы заключается в раскрытии творческого потенциала учащихся посредствам мультипликации, формировании необходимой теоретической и практической базы для их дальнейшего участия в техническом творчестве и создании авторских анимационных проектов, ориентации в выборе будущей профессии**.**

1.2 Цель и задачи программы

Цель Программы: развитие творческих способностей учащихся посредством мультипликационной деятельности через создание короткометражных мультфильмов.

Задачи:

образовательные:

- познакомить учащихся с ключевыми понятиями мультипликации, историей её развития, биографиями известных мультипликаторов;
- обучить учащихся компьютерным технологиям как основе современной мультипликации;
- формировать у учащихся умения анимационной деятельности через создание короткометражных мультфильмов в различных техниках (рисованные, пластилиновые, кукольные, предметные, выполненные в технике сыпучей анимации);

развивающие:

- развивать у учащихся художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое мышление и пространственное воображе-

ние;
- развивать дикцию и выразительность речи учащихся;

воспитательные:
- прививать учащимся навыки работы в коллективе, воспитывать коммуникативные способности, ответственность, терпеливость, умение преодолеватьтрудности, достигать поставленной цели;
- воспитывать нравственные качества личности ребенка, эмоционально-эстетическое восприятия окружающего мира.

1.3. Учебно-тематический план и содержание программы

1.3.1 Учебно-тематический план и содержание программы 1-го года обучения

Цель первого года обучения: включение учащихся в деятельность, способствующую выявлению и развитию творческих способностей детей, формирование интереса к мультипликационному творчеству.

Задачи:

обучающие:
- сформировать у учащихся интерес к анимационному фильму как к произведению искусства;
- познакомить учащихся с этапами создания анимационного фильма;
- выработать у учащихся умение использовать мобильный телефон для создания мультфильма в технике покадровой съёмки;
- сформировать у учащихся навык создания персонажа, фона и декораций длясоздания мультфильма в технике рисованной и пластилиновой перекладки;
- обучать учащихся базовым навыкам фото и видеосъёмки, монтажа, озвучиванияанимационного фильма;

развивающие:
- развивать творческое воображение и фантазию, композиционноемышление, художественный вкус учащихся;
- развивать у учащихся познавательный интерес в области ИКТ;
- развивать у учащихся коммуникабельность и умение выражать свои мысли;

воспитательные:
- воспитывать умственные и волевые качества, концентрацию внимания, логичность воображения учащихся;
- воспитывать у учащихся чувство коллективизма, умение работать в группе, распределять обязанности;
- воспитывать у учащихся ценностное отношение к собственному труду, трудусверстников и его результатам.

Учебно-тематический план 1-го года обучения

№ п/п	Наименование раздела (темы)	Количество часов			Форма контроля
		Всего	Теория	Практика	
Введение в программу «Волшебный мир мультипликации»		2	1	1	Анкетирование «Что я знаю о мультфильмах»
Раздел 1. Этапы создания мультфильма		**58**	**12**	**46**	Тестирование «Искусство мультипликации»
1.1	Замысел и сценарий мультфильма	6	2	4	
1.2	Раскадровка мультфильма	8	2	6	
1.3	Озвучивание мультфильма	10	2	8	
1.4	Съёмка мультфильма	12	2	10	
1.5	Монтаж мультфильма	18	2	16	
1.6	Анализ сюжетной линии мультфильма	4	2	2	
Раздел 2. Технология создания покадровой анимации		**56**	**4**	**52**	Творческое задание «Карманный мультфильм»
2.1	Мобильная Stop motion анимация	28	2	26	
2.2	Покадровая съёмка на мультстанке	28	2	26	
Раздел 3. Мультфильмы в технике перекладки		**72**	**6**	**66**	Конкурс короткометражных мультфильмов «Первые анимационные этюды»
3.1	Перекладная рисованная анимация	36	4	32	
3.2	Перекладная пластилиновая анимация	36	4	32	
Раздел 4. Проектная деятельность мультипликатора		**26**	**4**	**22**	Групповой творческий проект
4.1	Мы - мультипликаторы	12	2	10	
4.2	Работа над проектом	14	2	12	
Итоговое занятие «Праздник мультипликации»		**2**	**1**	**1**	Творческий отчёт
ИТОГО:		**216**	**28**	**188**	

Содержание программы первого года обучения

Введение в программу «Волшебный мир мультипликации» (2 ч.).

Теория. Обзор программы. Общие сведения о ЦРТДЮ, правила поведения

в помещении и на территории. Инструктаж по технике безопасности и охране труда. Правила поведения в студии.

Практика. Вводный контроль. Игры на знакомство учащихся и организацию коллектива: «Снежный ком», «Я иду в поход…». Просмотр мультфильмов с последующим анализом техники исполнения, используемых материалов и сюжетных линий.

Форма контроля: Анкетирование «Что я знаю о мультфильмах»

Раздел 1. Этапы создания мультфильма (58 ч.).

1.1. Замысел и сценарий мультфильма (6 ч.).

Теория. Разработка сюжета от идеи к сценарию.

Практика. Поиск идеи. Этапы развития сюжета (экспозиция, завязка, развитие действия и кульминация, развязка и эпилог). Литературный и режиссёрский сценарий. Правила оформления мультфильма в текстовом редакторе.

1.2. Раскадровка (8 ч.).

Теория. Принципы составления раскадровки мультфильма. Принципы разделения мультфильма на эпизоды, выбор ключевого кадра эпизода.

Практика. Рисуем комикс Составление раскадровки. Упражнение «Делим мультфильм на эпизоды». Подбор плана и ракурса эпизода (дальний, общий, средний, крупный, сверхкрупный, деталь). Упражнение «Описываем действия, происходящего в эпизоде». Упражнение «Описание звука в эпизоде». Упражнение «Расчёт времени эпизода».

1.3. Озвучивание мультфильма (10 ч.).

Теория. Жанры мультфильмов. Специфика работы аниматора.

Практика. Упражнения на улучшение дикции, чтение скороговорок, артикуляционные упражнения. Упражнение «Чтение речи героев по ролям». Практикум «Говорим голосами мультипликационных героев».

1.4. Съёмка мультфильма (12 ч.).

Теория. Озвучка мультфильма: специфика и сложности. Профессия актёра озвучки и дубляжа. Первые звуковые фильмы. Первые отечественные звуковые фильмы. «Почта» (реж. М. Цехановский). Синхронизация музыки и шумов на примере фильма «Пароходик Вилли» (режиссёр У. Дисней).

*Практика. Р*абота с микрофоном и диктофоном. Запись аудиофайла. Обработка звука и добавление аудиоэффектов в программе «Movavi Video Editor». Работа с библиотекой шумов. Подбор фоновой музыки к сюжету сценария. Пробуем себя в роли диктора: озвучивание персонажей, запись голоса, обработка звука.

1.5. Съёмка (18 ч.).

Теория. Профессия «оператор – мультипликатор». Устройство и функциональные возможности фотоаппарата. Режимы съёмки.

Практика. Виртуальная экскурсия по киностудии «Союз Мультфильм». Установка штатива, крепление фотокамеры. Работа над освещением зоны съёмки. Настройка параметров съёмки. Фотопрактикум. Экспорт фотографий с камеры на ПК.

1.6. Монтаж (4 ч.).

Теория. Многообразие монтажных программ. Инструменты и интерфейс

программы Movavi Video.

Практика. Монтаж мультфильма: работа с кадрами, переходами, титрами, спецэффекты. Упражнения «Окно проекта», «Окно просмотра», «Монтажная линейка», «Монтаж звука».

Форма контроля: тестирование «Искусство мультипликации».

Раздел 2. Технология создания покадровой анимации (56 ч.).

2.1. Мобильная* Stop motion *анимация (28 ч.).

Теория. Эволюция анимации в стиле stop motion. Основные правила и приёмы съёмки в технике stop motion. Технические возможностей видеокамеры смартфона.

Практика. Просмотр отрывков известных и любительских мультфильмов в технике stop motion Установка монопода, закрепление телефона. Создание анимированного этюда «Ладошки-крошки» в режиме видеокамеры смартфона. Работа с мобильным приложением «Кукольная мультипликация Pro». Пратктикум «Волшебные эффекты в технике пиксиляция». Практикум «Ожившие предметы в технике Stop motion анимации».

2.2. Покадровая съёмка мультфильма на мультстанке (28 ч.).

Теория. Профессия мультипликатора. Оборудование, материалы и организация рабочего места мультипликатора.

Практика. Настройка параметров веб-камеры. Практикум «Использование программы AnimaShooter для покадровой съёмки». Упражнение «Инструменты программы AnimaShooter: прицел, сетка, калька, траектория». Практикум «Съемка кадров разного плана в AnimaShooter». Упражнение «Движение по траеткории в AnimaShooter». Съёмка анимационного этюда «Мячик». Съёмка анимационного этюда «Маятник». Практикум «Выстраиваие видеоряда, вВоспроизведение и сохранение видеофайла».

Форма контроля: творческое задание «Карманный мультфильм».

Раздел 3. Мультфильмы в технике перекладки (72 ч.).

3.2. Перекладная рисованная анимация (36 ч.).

Теория. Юрий Норштейн – знаменитый советский мультипликатор. Просмотр и анализ мультфильмов Юрия Норштейна, выполненных в технике перекладки.

Практика. Поиск идеи для авторского мультфильма. Написание сценария. Прорисовка раскадровки. Составление экспликации. Изготовление рисованных кукол – дергунчиков. Изготовление фона и декораций. Озвучивание. Проигрывание мультфильма на съёмочном столе. Съёмка мультфильма. Отбор кадров, выстраивание видеоряда. Монтаж. Подбор звуковых эффектов. Создание заставки и титров. Просмотр и обсуждение работы. Публикация мультфильма в социальных сетях.

3.2. Перекладная пластилиновая анимация (36 ч.).

Теория. История развития пластилиновой анимации. Выбор материалов, правила и техники работы с пластилином.

Практика. Видеопоказ мультипликационных фильмов в технике пластилиновой перекладки. Упражнение «Огонь» Этюд «Бабочка». Этюд «Пушка».

Создание пластилинового персонажа. Упражнением «Движение персонажа в кадре». Создание сюжета мультфильма. Изготовление фона, декораций и героев. Съёмка пластилинового мультфильма. Монтаж. Просмотр и обсуждение работы. Публикация мультфильма в социальных сетях.

Форма контроля: групповой творческий проект.

Раздел 4. Проектная деятельность мультипликатора (26 ч.).

4.1. Мы – мультипликаторы (12 ч.)

Теория. Этапы проектирования анимационного проекта. Постановка целей и задач, пути реализации, распределение обязанностей в групповой проектной деятельности.

Практика: Игра «Мозговой штурм». Игра «Генератор мультяшных идей». Практикум «Развиваем, дополняем сюжет, используя приём цепочки». Практикум «Мы сценаристы». Игра «Конструктор мультяшных героев».

4.2. Работа над групповым проектом (14 ч.)

Теория. Секреты слаженной работы в команде мультипликаторов. История успеха мультфильмов, заслуживших премию «Оскара».

Практика. Разработка раскадровку. Прорисовка эскизов персонажей. Изготовление героев. Создание фона. Создание и декораций. Озвучивание. Съёмка. Монтаж. Просмотр и обсуждение работ. Защита проекта.

Форма контроля: конкурс короткометражных мультфильмов.

Итоговое занятие «Праздник мультипликации» (2 ч.).

Теория. Подведение итогов. Награждение учащихся.

Практика. Анимационный показ. Театрализованные игры с героями мультфильмов.

Форма контроля: творческий отчёт

1.3.2. Учебно-тематический план и содержание программы 2-го года обучения

Цель второго года обучения: развитие творческих способностей учащихся через формирование навыков владения современными компьютерными технологиями для создания короткометражных рисованных анимационных мультфильмов.

Задачи:

обучающие:

- сформировать у учащихся интерес к изобразительному искусству как важному составляющему элементу рисованной мультипликации;
- познакомить учащихся с основами рисунка и законами механики движения объектов живой и неживой природы в рисованном анимационном фильме;
- выработать у учащихся умение работать над образом собственногомультипликационного героя, отображать его эмоции и характер при помощи

художественных средств;
- сформировать у учащихся навык рисования в графических редакторах GIMP, Paint и использовать их в качестве инструмента создания рисованных анимационных фильмов;
- обучать учащихся базовым навыкам работы в программах, предназначенных для создания 2D компьютерной анимации;

развивающие:
- развивать у учащихся интеллект, пространственное воображение и художественный вкус посредством художественной графики;
- развивать у учащихся навыки применения компьютерных технологий в различных областях компьютерного дизайна и анимации;
- развивать у учащихся ассоциативное мышление, навыки ориентации в пространстве, проецирования на плоскости;

воспитательные:
- прививать интерес учащимся к приобретению новых знаний, умений и навыков в области работы с графической информацией;
- воспитывать у учащихся потребность в самовыражении через индивидуальное видение предметов, создание нового и уникального продукта творческой деятельности;
- воспитывать у учащихся чувство товарищества, чувство личной ответственности вколлективной работе над анимационным фильмом.

Учебно-тематический план 2-го года обучения

№ п/п	Наименование раздела (темы)	Количество часов			Форма контроля
		Всего	Теория	Практика	
Вводное занятие «Всё, что мы знаем о мультфильмах»		2	1	1	Викторина «Знаток мультипликации»
Раздел 1. Рисованная мультипликация		**60**	**10**	**50**	Творческое задание «Харизматичный персонаж»
1.1	Классическая рисованная мультипликация	10	2	8	
1.2	Персонаж анимационного фильма	16	2	14	
1.3	Механика движения людей, животных, предметов	16	2	14	
1.4	Место действия и декорации рисованного мультфильма	10	2	8	
1.5	Спецэффекты в рисованной анимации	8	2	6	
Раздел 2. Работа в графических редакторах		**54**	**6**	**48**	Конкурс «IT- специалист»
2.1	Создание графики в ре-	12	2	10	

	дакторе Paint				
2.2	Создание графики в редакторе GIMP	22	2	20	
2.3	Рисование и дизайн в Power Point	18	2	16	
Раздел 3. Компьютерная анимация		**70**	**6**	**64**	Презентация творческой работы
3.1	Анимации в программе PowerPoint	12	2	10	
3.2	Программируемая Анимация в программе Scratch	20	2	18	
3.3	Компьютерная 2D анимация	38	2	36	
Раздел 4. Проектная деятельность художник-мультипликатора		**28**	**4**	**24**	Индивидуальный творческий проект
4.1 Я художник-мультипликатор		12	2	10	
4.2 Работа над индивидуальным проектом		16	2	14	
Итоговое занятие «Открытый показ анимационных работ»		**2**	**1**	**1**	Анимационный показ
	ИТОГО:	**216**	**28**	**188**	

Содержание программы второго года обучения

Вводное занятие «Всё, что мы знаем о мультфильмах» (2ч.).

Теория. Инструктаж по технике безопасности и охране труда. Правила поведения в студии. Повторение пройденного материала. Цели и задачи второго года обучения. Краткий экскурс в историю развития компьютерной анимации.

Практика. Вводный контроль. Командные игры на сплочение. Просмотр детских авторских мультфильмов киностудии «Поиск», анализ техники исполнения, идеи, сюжетной линии.

Форма контроля: викторина «Знаток мультипликации».

Раздел 1. Рисованная мультипликация (60 ч.).

1.1. Классическая рисованная анимация (10 ч.).

Теория. Уолт Дисней – знаменитый художник-мультипликатор. Первые отечественные рисованные ленты. Флипбук - рисованного мини-мультфильм.

Практика. Просмотр и анализ фильма «Каток» (реж. Д.Черкес, И.Иванов –Вано). Создаём эскиз флипбука. Рисуем флипбук. Съёмка флипбука. Видеомонтаж флипбука.

1.2. Персонаж анимационного фильма (16 ч.).

Теория. Профессия концепт художника. Основные средства художе-

ственной выразительности в мультипликации. Всё о скелете: каркасы, объём в мультипликации.

Практика. Виртуальная экскурсия в московский музей анимации. Рисуем фоторобот персонажа. Рисуем глаза, причёски, руки и лапы, жесты, мимику персонажа. Художественный практикум «Характер анимационных героев». Упражнение «Эмоции персонажа». Упражнение «Артикуляция героя в кадре».

1.3. Механика движения людей, животных, предметов (16 ч.).

Теория. Выразительность движения в мультипликации. Законы анимации в формулах и картинках. Фазы движения персонажа и ритм.

Практика. Художественный практикум «Рисуем движение: пешком и бегом, походка на четырёх лапах». Художественный практикум «Прыжок». Упражнение «Импульс в анимации». Упражнение «Движение одежды». Упражнение «Движение предметов».

1.4. Место действия и декорации рисованного мультфильма (10 ч.).

Теория. Фон – это место действия: задний план, средний план, ближний план. Основы цветоведения. Значение цвета в анимации.

Практика. Художественный практикум «Рисуем фон разным планом». Создаём подвижный фон – панораму. Создаём при помощи изображений цифрового формата. Рисуем декорации.

1.5. Спецэффекты в рисованной анимации (8 ч.).

Теория. Первые спецэффекты, или 10 знаковых вех в истории кино. Значение эффектов в рисованной мультипликации.

Практика. Просмотр фрагментов мультфильмов со спецэффектами. Упражнение «Рисуем облака». Упражнение «Дождь и снег в рисованной анимации». Рисуем воду: водопад, волны, брызги, отражение на водной глади. Художественный практикум «Взрыв. Дым. Огонь и движение пламени». Упражнение «Вспышкамолнии и волшебное свечение в анимации».

Форма контроля: творческое задание «Харизматичный персонаж».

Раздел 2. Работа в графических редакторах (54 ч.).

2.1. Создание графики в редакторе Paint (12 ч.).

Теория. Виды современной анимации**.** Графический редактор Paint. Интерфейс и инструменты в программе Paint.

Практика. Практикум «Настройка инструментов в Paint». Упражнение «Создание и редактирование компьютерного рисунка». Работа с различными форматами графических файлов. Упражнение «Изменение размера рисунка. Масштаб. Сетка. Пиксель». Практикум «Операции с цветом в Paint». Упражнение «Выделение, копирование и перемещение элементов рисунка». Работа с объектами, выделение и совмещение объектов. Монтаж рисунка из объектов. Творческая практическая работа.

2.2. Создание графики в редакторе GIMP (22 ч.).

Теория. Отличия векторной и растровой графики. Разрешение изображения и его размер. Цветовое разрешение и цветовые модели.

Практика. Настройка интерфейс программы GIMP и работа с файлами. Работа с инструменты рисования GIMP. Работа с инструменты выделения

GIMP. Работа со слоями изображения в GIMP. Создание изображения с художественным текстом. Ретушь и художественная обработка фотографий. Создание анимационного файла вформате gif. Создание коллажа в GIMP.

2.3. Презентация, рисование и дизайн в Power Point (18 ч.).

Теория. Назначение и функциональные возможности PowerPoint. Понятие компьютерной презентации, их назначение и применение.

Практика. Работа с объектами и инструментами Power Point. Разработка дизайна презентации. Создание слайдов с изображением. Сканирование и обработка изображений. Создание клипарта в PowerPoint. Рисование при помощи шаблонов PowerPoint. Рисование при помощи линий в PowerPoint. Создание афиши мультфильма в PowerPoint. Оформление пригласительных билетов в PowerPoint.

Форма контроля: Конкурс «IT-специалист»

Раздел 3. Компьютерная анимация (70 ч.).

3.1. Создание анимации в программе PowerPoint (12 ч.).

Теория. Жанровое многообразие анимационного кино. 10 самых популярных мультипликационных студий мира.

*Практика. Практикум «*Создание макета и сбор материалов для анимации». Создание анимированного фона в PowerPoint. Практикум «Наполнение слайдов и анимация объектов в PowerPoint». Упражнение «Настройка звукового сопровождения. Монтаж. Подгонка длительности кадров в Power Point». Практикум «Перевод файла pptx в видеоформат».

3.2. Программируемая анимация в программе Scratch (20 ч.).

Теория. Элементы программирования в анимации. Особенности и возможности программы Scratch.

Практика. Настройка интерфейс программы и панели, инструменты в Scratch. Работа с основными инструментами в Scratch: спрайт, скрипт, сцена, костюм. Работа с системой координат в Scratch. Рисование по координатам в Scratch. Разрабатываем сценарий и выбираем персонажей для анимации в Scratch. Реализуем сценарий и пишем скрипты в в Scratch. Создаем анимацию в Scratch. Запись Scratch - скринкаста. Обработка скринкаста в видеоредакторе.

3.3. Компьютерная 2D анимация (38 ч.).

Теория. Классификация компьютерной анимации. Анимированные презентации, анимационные открытки, анимационные клипы, Flash-игры, 2 D мультфильмы.

Практика. Практическая работа *«*Сравнение программам 2D анимации». Практикум «Интерфейс и опции инструментов». Работа с ключевыми кадрами. Работа с масками. Применение костей в 2D анимации. Упражнение «Выполнение привязок в 2D анимации, приёмы работы с ними». Упражнение «Переключатели в 2D и их назначение». Упражнение «Поднятие предмета, физика движения. 12 принципов анимации, эффекты растяжения и сжатия». Отработка приёма «Рисованное появление». Анимация растровых изображений. Упражнение «Анимация огня в 2D». Упражнение «Анимация артикуляции, липсинг в 2D». Упражнение «Поворот головы». Практикум «Анимация походки и бега в 2 D».

Форма контроля: презентация творческой работы.

Раздел 4. Проектная деятельность художника-мультипликатора (28 ч.).

4.1. Я художник - мультипликатор (12 ч.).

Теория. Интересная профессия художник-мультипликатор. Специализация художников в мире анимации.

Практика. Мастер-класс «Копилка идей в изображениях». Упражнение «Подбор референса». Практикум «Поиск собственного стиля рисованных персонажей». Упражнение «Вариативность цветовых решений». Практикум «Оформление индивидуального портфолио художника-мультипликатора».

4.2. Работа над индивидуальным проектом (16 ч.).

Теория. Этапы проектирования индивидуальной творческой работы. Техники креативного мышления. Оригинальность, необычность, новизна идеи.

Практика. Постановка целей и задач, пути реализации. Выбор сюжета, написание сценария. Выбор техники исполнения анимационного проекта. Съёмка. Монтаж. Озвучивание мультфильма. Защита проекта.

Форма контроля: индивидуальный творческий проект.

Итоговое занятие «Открытый показ анимационных работ» (2 ч.).

Теория. История создания авторских анимационных работ.

Практика. Просмотр и анализ анимационных работ.

Форма контроля: открытый показ.

1.3.3. Учебно-тематический план и содержание программы 3-го года обучения

Цель третьего года обучения: развитие интереса учащихся к проектной анимационной деятельности через создание мультфильмов в технике объёмной кукольной мультипликации и песочной анимации.

Задачи.

обучающие:

- познакомить учащихся с процессом, этапами и технологическими особенностями создания кукольного мультфильма;
- обучать учащихся техническим приемам и способам рисования песком для создания динамичной песочной анимации;
- выработать у учащихся навыки работы с устройствами видеозахвата, для записи видео в режиме реального времени и его обработки в программе Movavi Video.

Развивающие:

- развивать у учащихся художественно-эстетический вкус, фантазию, логическое мышление и пространственное воображение;
- развивать у учащихся осознанность выбора;
- развивать нестандартное мышление учащихся, изобретательство при выполнении анимационных проектов.

Воспитательные:

- формировать у учащихся устойчивую потребность в самореализации через анимационную творческую деятельность;
- воспитывать у учащихся нравственные качества личности, эмоционально-эстетическое восприятие окружающего мира;
- расширять представления учащихся о современных востребованных профессиях в сфере анимации и содействовать осознанному профессиональному самоопределению.

Учебно-тематический план 3-го года обучения

№ п/п	Наименование раздела (темы)	Количество часов			Форма контроля
		Всего	**Теория**	**Практика**	
Вводное занятие «Секреты создания мультфильмов»		**2**	**1**	**1**	Тестирование
Раздел 1. Объёмная мультипликация		**120**	**16**	**104**	Коллективный анализ анимационных фильмов
1.1	Пластилиновая объёмная мультипликация	40	4	36	
1.2	Кукольная мультипликация	40	4	36	
1.3	Lego - анимация	40	4	36	
Раздел 2. Нетрадиционные техники мультипликации		**60**	**4**	**56**	Самоанализ авторских анимационных работ
2.1	Техники рисования песком	30	2	28	
2.2	Самая необычная анимация	30	4	26	
Раздел 3. Творческая мультлаборатория		**32**	**4**	**24**	Коллективный творческий проект
3.1	Экспериментальная анимация	**16**	**2**	**14**	
3.2	Работа над коллективным творческим проектом	**16**	**2**	**14**	
Итоговое занятие «Фестиваль мультфильмов»		**2**	**1**	**1**	Конкурсный показ
ИТОГО:		**216**	**26**	**190**	

Содержание программы третьего года обучения

Вводное занятие «Секреты создания мультфильмов» (2 ч.).

Теория. Инструктаж по технике безопасности и охране труда. Правила поведения в студии. Цели и задачи второго года обучения. Русская школа муль-

типликации одна из самых интересных и сильных школ во всем мире.

Практика. Командные игры на сплочение. Просмотр мультфильмов, выполненных в нетрадиционных техниках анимации, анализ и обсуждение.

Форма контроля: тестирование «Технология создания мультфильмов».

Раздел 1. Объёмная мультипликация (120 ч.).

1.1. Пластилиновая объёмная мультипликация (40 ч.).

Теория. Самые известные пластилиновые мультфильмы отечественных времён и наших дней. Материалы для лепки. Пластилин – волшебник.

Практика. Поиск идеи. Написание литературного сценария. Написание режиссёрского сценария. Лепка персонажей. Изготовление декораций. Подбор и создание бутафории. Раскадровка. Проигрывание мультфильма. Запись озвучивания. Съёмка. Отбор кадров и выстраивание видеоряда. Видеомонтаж. Добавление звуковых эффектов. Заставка и титры. Просмотр и обсуждение анимационных работ.

1.2. Кукольная мультипликация (40 ч.).

Теория. Советские кукольные мультфильмы. Зарубежные кукольных мультфильмы. Современные кукольные мультфильмы. Технология изготовления кукол в XX веке и в наши дни. Секреты создания кукол для анимации.

Практика. Просмотр эпизодов кукольных мультфильмов. Поиск идеи. Написание литературного сценария. Написание режиссёрского сценария. Зарисовка эскизов кукол. Создание каркаса куклы. Создание куклы. Декорирование куклы. Изготовление элементов декораций кукольного мультфильма. Подбор и создание бутафории. Раскадровка. Проигрывание мультфильма. Запись озвучивания. Съёмка. Отбор кадров и выстраивание видеоряда. Видеомонтаж. Добавление звуковых эффектов. Заставка и титры. Просмотр и обсуждение анимационной работы.

1.3. Lego – анимация (40 ч.).

Теория. Введение в Lego-анимацию.

*Практика. Упражнение «*Постановка сцены и анимация ходьбы». Упражнение «Бег Lego-человечков». Упражнение «Прыжки в Lego-анимации». Упражнение «Движение автомобиля». Упражнение «Полёты и другие Lego-спецэффекты». Практикум «Применение технологии хромакей в Lego-анимации». Практикум Использования футажей и анимационных компьютерных спецэффектов в Lego-анимации. Поиск идеи. Написание сценария. Раскадровка. Запись озвучки. Съёмка. Отбор кадров и выстраивание видеоряда. Видеомонтаж. Подбор аудиоэффектов. Титры и заставка. Просмотр и анализ мультфильма.

Форма контроля: коллективный анализ анимационных фильмов.

Раздел 2. Нетрадиционные техники мультипликации (60 ч.).

2.1. Техники рисования песком (30 ч.).

Теория. Виды и свойства песка. Правила безопасности при работе с песком. История развития песочной анимации.

*Практика. Упражнение «*Основные техники рисования песком». Рисуем на песочном столе при помощи дополнительных инструментов и материалов.

Упражнение «Картинки из своего воображения». Упражнение «Рисуем картины песком по алгоритму». Песочная галерея «Картины по образцу работ великих художников». Рисуем сюжетную анимацию по тексту. Рисуем сюжетную анимация по музыке. Рисуем этюд «Морские водоросли и другие морские таинства в технике песочной анимации». Рисуем этюд «Сказочные птицы в технике песочной анимации». Рисуем этюд «Прекрасные, такие разные цветы в технике песочной анимации». Рисуем этюд «Прекрасный натюрморт в технике песочной анимации». Рисуем этюд «Таинственный пейзаж в технике песочной анимации». Рисуем этюд «Загадочный портрет в технике песочной анимации».

2.2. Самая необычная анимация (30 ч.).

Теория. Мультфильмы из сыпучих материалов. Теневая анимация.

Практика. Просмотр и анализ анимационных работ в технике песочной анимации. Просмотр и анализ анимационных работ в технике теневой анимации. Творческая лаборатория «Окрашиваем соль». Мастер-класс «Рисуем мультфильм цветной солью». Практикум «Создание таинственного силуэта для теневой анимации». Мастер-класс «Магия света и тени в теневой анимации». Поиск идеи для необычного мультфильма. Раскадровка. Подбор музыкального сопровождения. Прорисовка сцен мультфильма. Съёмка с прямой трансляцией на экран. Видеомонтаж. Просмотр и обсуждение работ.

Форма контроля: самоанализ авторских анимационных работ.

Раздел 3. Творческая мультлаборатория (32 ч.).

3.1. Экспериментальная мультипликация (16 ч.).

Теория. Нетрадиционные материалы для создания мультфильмов: игольчатая анимация, анимация светом, рисунки всем подряд в мире мультфильмов. Крошечный и гигантский мир анимации. Уютный мир шерстяных мультфильмов.

Практика. Просмотр и обсуждение экспериментальных мультфильмов. Создание анимационного этюда «Съедобные истории». Создание анимационного этюда «Мелом на доске». Создание анимационного этюда «Неоновые блики». Создание анимационного этюда «Мультфильм из всякой всячины». Творческая мастерская «Анимационная реклама». Практикум «Мультстанок из подручных средств».

3.2. Творческая коллективная деятельность (16 ч.).

Теория. Крупные мультстудии России: история успеха, особенности их анимационных проектов. Узнаваемые стили в мультипликации, секрет неповторимости.

Практика. Планирование этапов анимационного проекта. Выбор сюжета, написание сценария. Изготовление героев,создание фона и декораций. Съёмка, монтаж, озвучка мультфильма. Защита проекта.

Форма контроля: коллективный творческий проект.

Итоговое занятие «Фестиваль мультфильмов» (2 ч.).

Теория. Приветствие и представление участников. Награждение победителей.

Практика. Просмотр анимационных работ. Голосование. Выбор победи-

телей.

Форма контроля: конкурсный показ.

1.4. Планируемые результаты

По окончании ***первого года*** обучения учащиеся

Предметные результаты:

знают:

- историю зарождения и развития анимационного кино;
- существующие виды мультипликации;
- этапы создания мультфильма;
- технологию создания мультфильма;
- правила работы с различными художественными материалами;
- знают правила техники безопасности в процессе работы.

умеют:

- организовать рабочее место и место для съёмки мультфильма;
- работать с литературой, составлять и оформлять сценарии;
- рисовать раскадровку будущего мультфильма;
- работать с различными материалами для создания героев, фонов и декораций;
- пользоваться фотоаппаратом и штативом;
- озвучивать фильм, подбирать музыку;

владеют:

- навыком покадровой съёмки мультфильма;
- навыком отбора кадров и составления видеоряда;
- техникой бумажной перекладки;
- техникой пластилиновой перекладки;
- навыками озвучивания мультфильма;
- базовыми навыками видеомонтажа в программе Movavi Video Editor;
- навыками съемки мультфильма на мультипликационном столе посредством программы AnimaShooter Junior.

По окончании ***второго года*** обучения учащиеся

Предметные результаты:

знают:

- биографию всемирно известных мультипликаторов;
- теоретические основы компьютерной анимации и её виды.
- теоретические основы компьютерной графики и её виды;
- теоретические основы монтажа;
- форматы видео и их свойства;

умеют:

- выполнять эскизы;
- рисовать в векторных и растровых графических редакторах;
- создавать изображения в различных форматах;
- создавать анимированные gif-картинки;

- создавать компьютерную 2D анимацию;
- создавать и применять различные аудио и видео спецэффекты;

владеют:

- навыками создания рисованного короткометражного мультфильма;
- навыками работы графических редакторах Paint, GIMP;
- навыками создания анимированных презентаций и анимации;
- навыками работы в программе для создания 2D анимации.

По окончании ***третьего года*** обучения учащиеся

Предметные результаты:

знают:

- жанровое многообразие анимационных фильмов;
- анимационные термины;
- законы развития сюжета;
- закономерности движений людей, животных и предметов;
- принципы работы с временной шкалой;
- этапы реализации проектной творческой деятельности;
- виды изобразительной деятельности;
- способы работы с различными материалами, необходимыми для создания анимационного фильма;
- основы современного анимационного производства

умеют:

- выбирать наиболее выразительный сюжет тематической композиции;
- использовать средства художественной изобразительности (формат,
- свет и тень, объем, пропорции, цвет, колорит, силуэт, контур, фактура,ритм, симметрия, асимметрия, контраст, нюанс, движение, равновесие,гармония, композиция);
- создавать мультфильмы в смешанных техниках;
- умело сочетать различные материалы для реализации творческого замысла, создавать марионетку персонажа, фоны и декорации;
- создавать коллективные мультфильмы продолжительность до 5 минут;
- самостоятельно создавать мультипликационный фильм.
- активно применять информационные образовательные ресурсы в учебной деятельности и для решения различных ситуаций;
- защищать творческие проекты.

владеют:

- навыками создания собственного оригинального образа визобразительной деятельности;
- техникой объёмной пластилиновой анимации;
- техникой сыпучей анимации;
- техникой кукольной и предметной анимации;
- средствами выразительности, умениями показывать эмоции ивыразительную речь персонажей;
- навыками видеомонтожа;
- навыками записи, обработки звука и аудиомонтажа;

- навыками анализа анимационного фильма;
- навыками планирование и реализации проектной деятельности.

К концу обучения по программе будут достигнуты следующие результаты:

личностные результаты:

- установка на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям;
- морально – этическая осознанность;
- позитивное отношение к базовым ценностям общества, ценностное отношение к социальной реальности в целом.

Метапредметные результаты:

- способность осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата;
- способность оценивать правильность выполнения учебной задачи;
- способность организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с педагогом и сверстниками;
- способность работать индивидуально и в группе;
- развитое образное и пространственное мышление, творческие способности, фантазия и наблюдательность;
- осознанное стремление к освоению новых знаний и умений, к достижению более высоких и оригинальных творческих результатов.

РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1. Календарный учебный график

Год обучения	Объём учебных часов	Всего учебных недель	Режим работы	Кол-во учебных дней	Даты начала и окончания учебных периодов	Продолжительность каникул
1 год	216	36	2 ч. 3 раза в неделю	108	11 сентября – 31 мая	1-8 января
2 год	216	36	2 ч. 3 раза в неделю	108	1 сентября – 31 мая	1-7 ноября 1-8 января 25-31 марта
3 год	216	36	2 ч. 3 раза в неделю	108	1 сентября – 31 мая	1-7 ноября 1-8 января 25-31 марта

2.2. Условия реализации программы

Методическое обеспечение.

На занятиях применяются следующие *методы и приемы* обучения:

- объяснительно-иллюстративный - предъявление информации различными способами (объяснение, рассказ, беседа, инструктаж, демонстрация, работа с технологическими картами, схемами и др.);
- эвристический - метод творческой деятельности (поиск действий и написание сценариев, создание эскизов, изготовление мультипликационных героев, фонов, декораций и т.д.);
- программированный - набор операций, которые необходимо выполнить в ходе выполнения практических работ (форма: компьютерный практикум, проектная деятельность);
- репродуктивный - воспроизводство знаний и способов деятельности (форма: съёмка, звукозапись, видеомонтаж, беседа, выполнение анимационных этюдов по аналогу);
- частично - поисковый - решение проблемных задач с помощью педагога;
- метод проблемного изложения - постановка проблемы педагогам, решение ее самим педагогом, соучастие учащихся при решении;
- проектный – создание авторских анимационных фильмов и их презентация.

Содержание программы предусматривает различные *формы организации занятий* – групповые, дифференцированно-групповые, фронтальные, индивидуальные, самостоятельные.

Основная форма проведения занятий – традиционная. Также используются иные формы организации учебного занятия*:* беседа, показ мультимедийной презентации, практическая работа, решение практических заданий, анимационный проект, творческая работа, практикумы, презентация, выставка, анимационный показ, фестиваль анимационных работ.

Творчески активным учащимся предлагаются дополнительные или альтернативные задания.

Комбинированные занятия, состоящие из теоретической и практической частей, являются основной формой реализации данной Программы.

Содержание программы предусматривает различные *формы организации занятий* – групповые, дифференцированно-групповые, индивидуальные. Основной формой организации учебного процесса являются творческие занятия, так как данная форма даёт возможность повторять и закреплять пройденное, предоставляет детям свободу выбора. Также в процессе реализации программы осуществляются беседы с демонстрацией анимационных фильмов отечественных и зарубежных режиссеров, готовых детских работ, игры и викторины, предусмотрена публикация работ учащихся в Интернете. Использует репродуктивные, иллюстративные, эвристические методы.

Педагогические технологии:

- *Технология личностно-ориентированного обучения* (дифференцированное, индивидуальное) ориентирована на создание условий для включения учащихся в естественную среду деятельности. Такое обучение по-

могает пробудить интерес, раскрыть возможности каждого, организовать индивидуальную, совместную познавательную и творческую деятельность.

- *Технология сотрудничества* (групповые технологии). Данная технология удобна для решения ситуационных задач и имеет обязательные элементы: постановка учебной задачи и инструктаж, планирование в группах, индивидуальное выполнение, обсуждение результатов, подведение итогов.
- *Технология коллективного творческого дела* способствует развитию творческих способностей общественно-активной личности через организацию совместной творческой деятельности с выходом на конечный результат. Это практические задания, моделирование дорожных ситуаций, исследовательские работы.
- *Технология исследовательского (проблемного) обучения* состоит из следующих элементов: постановка проблемы, знакомство с планом, поиск решения, выбор алгоритма решения, анализ, вывод. В данном случае обязательно создание проблемных ситуаций: противоречие, различные точки зрения на вопрос, побуждение делать соревнования, обобщения, выводы.

Алгоритм учебного занятия:

1. Мотивационный элемент.
2. Объявление прогнозируемых (учебных) результатов.
3. Предоставление необходимой информации.
4. Определение круга творческих задач, распределение творческих обязанностей.
5. Практическая работа над созданием мультфильма (поиск идеи, создание эскизов, составление раскадровки, изготовление героев, фонов и декораций, съёмка, озвучивание, видеомонтаж)
6. Подведение итогов, рефлексия.

В рамках данной программы особое внимание уделяется духовно-нравственному, эстетическому, экологическому воспитанию, что соответствует реализуемой программе воспитания МБУ ДО ЦРТДЮ (http://crtdu-kis.ucoz.ru/14/programma_vospitanija_22-23.pdf)

Материально-техническое обеспечение:

Средство обучения	**Количество единиц на группу**
учебный кабинет (оснащённый)	1
ученический стол	10
стулья	20
доска для письма и размещения наглядности (магнитная)	1
экран для просмотра слайдов и мультфильмов	1
проектор	1
акустическая система	1

цифровой фотоаппарат или камера с поддержкой ручного режима управления диафрагмой и выдержкой	1
штатив для фотоаппарата	1
лампы для постановки света	3
микрофон для записи звука и шумов	1
мобильная студия звукозаписи с шумоизоляцией	1
компьютер с ПО (видеомонтаж, аудио монтаж, покадровая съёмка и т.п.)	2
видеопроектор для просмотра готовых работ и демонстрации видеоматериала;	1
мульт-станок многоуровневый для плоскостной перекладки	1
мульт-станок арена для кукольной и предметной анимации	1
монопод	1
USB флэш-карта	1
песочная студия	1
МФУ (цветная печать)	1
световой планшет	1
клеевой пистолет	1
канцелярский нож	1
набор инструментов для изготовления героев, фонов и декораций (ножницы, стека, кисти художественные)	20
офисная бумага А4	100

Интенсивность использования средств обучения соответствует реализации образовательной программы согласно календарного учебного графика по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе мультипликационной студии.

Информационное обеспечение:

- офисный пакет «Мой Офис Стандарт»;
- интернет-соединение, браузер Google Chrome;
- ПО AnimaShooter Junior, Movavi Video, GIMP, Scratch;

Кроме того, в кабинете должна быть необходимая справочная, художественная, специальная и методическая литература, как для педагога, так и для учащихся.

Кадровое обеспечение.

Реализацию программы осуществляет педагог дополнительного образования, имеющий среднее профессиональное или высшее образование (в том числе по направлению данной программы) и отвечающий квалификационным требованиям, указанным в Профессиональном стандарте «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» (Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 г. № 652н).

2.3. Формы контроля

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов.

Результатом реализации программы является определяемый уровень сформированности технических навыков работы с мультимедийным оборудованием, владение компьютерными программами и редакторами, предназначенными для обработки графических, текстовых, фото-, видео- и аудиофайлов.

Показателем уровня освоения программы является способность ребёнка самостоятельно создавать мультфильмы в различных техниках из различных материалов по собственному интересному замыслу.

Диагностика и ***контроль*** промежуточных результатов обучения осуществляется в несколько этапов:

- *вводный контроль* проводится с целью выявления образовательного уровня учащихся, на начало обучения и способствует подбору эффективных форм и методов деятельности для каждого учащегося;
- *тематический контроль* позволяет определить степень сформированности знаний, умений и навыков по темам программы, это дает возможность своевременно выявлять пробелы в знаниях и оказывать учащимся помощь в усвоении содержания материала;
- *итоговый контроль* призван определить конечные результаты обучения.

Подведением итогов реализации программы ***первого года обучения*** является *групповой творческий проект*. Учащиеся делятся на группы, и создают короткометражный мультфильм по тексту известного небольшого литературного произведения или берут за основу сценария песню, с выбором сюжета, техникой создания мультфильма и материалами для создания героев и декораций определяются самостоятельно. Дети распределяют роли, сами формулируют задачи и осуществляют процесс создания, съёмки, озвучки и мультфильма, таким образом, демонстрируя результаты усвоенных знаний и владение техническими навыками. Педагог выступает в качестве куратора проекта и наставника, помогает монтировать материал.

Подведением итогов реализации программы ***второго года обучения*** является *индивидуальный творческий проект*. Учащиеся самостоятельно создают 2D анимацию. Итоговый результат демонстрирует навыки работы с программой, предназначенной для создания анимации, показывает навыки рисования на компьютере, навыки работы со звуком, отражает общий уровень владения ПКи ИКТ технологиями.

Подведение итогов реализации программы ***третьего года обучения*** осуществляется в форме *коллективного творческого проекта*. Весь коллектив работает над созданием одного общего мультфильма продолжительностью от 3 до 5 минут. За основу мультфильма берётся собственный коллективный сценарий. Мультфильм выполняется в смешанных техниках, производится отборка и редактирование кадров в графических редакторах, осуществляется озвучка и обработка звука в аудио редакторе, производится видеомонтаж с применением компьютерной анимации.

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов.

Формой подведения итогов реализации программы является выставка-

презентация проектов.

Учащиеся могут принимать участие в конкурсах технического творчества различного уровня.

2.4 Оценочные материалы

Используются различные формы проверки знаний учащихся: тестирование, творческие задания и упражнения, конкурсы, самопрезентации, выпуск анимационных фильмов и др.

Виды контроля	1 год обучения	2 год обучения	3 год обучения
Вводный	Анкета «Всё, что я знаю о мультфильмах»	Викторина «Знаток мультипликации»	Тестирование «Технология создания мультфильмов»
Тематический	Тестирование «Искусство мультипликации»	Творческое задание «Харизматичный персонаж»	Коллективный анализ анимационных фильмов
	Творческое задание «Карманный мультфильм»	Конкурс «IT- специалист»	Самоанализ авторских анимационных работ
	Конкурс короткометражных мультфильмов «Анимационные этюды»	Презентация творческой работы «Я мультипликатор»	Конкурсный показ «Волшебный мир мультипликации»
	Групповой творческий проект «Первые шаги в мир мультипликации»	Индивидуальный творческий проект «Мой авторский мультфильм»	Коллективный творческий проект
Итоговый	Творческий отчёт «Праздник мультипликации»	Открытый показ анимационных работ	Конкурсный показ «Фестиваль мультфильмов»

2.5. Методические материалы

Дидактические материалы

- справочно-информационная литература;
- наглядные пособия (плакаты «Этапы создания мультфильма», «Сценраий», «Изготовление марионеток для перекладки», «Изготовление анимационных кукол», «Съёмка», «Монтаж»)
- схемы (фазы движения «Дуга», «Маятник», «Походка»);
- таблицы (раскадровка, сценарная таблица, цветовой круг),

- тесты;
- медиатека мультфильмов студии;
- библиотека сценариев;
- альбом раскадровок;
- анимационные кейсы мультфильмов;
- видеоматериалы по разделам и темам;
- пошаговые инструкции;
- инструкции по технике безопасности.

Методические материалы, разработанные педагогом:

Методические пособия:

- «Обучающий видеокурс «Основы песочной графики».

Методические разработки:

- «Интерактивная викторина «Знаток мультипликации»,
- «Виртуальная видео экскурсия в Московский музей анимации»,
- Виртуальная экскурсия в студию мультипликации «Забава»,
- Анимационный кейс к мультфильму для Всероссийского проекта «Азбука в стихах Николая Пунько».
- Памятки для учащихся «Практическое руководство по созданию анимационной социальной рекламы».

Конспекты открытых занятий: «Мастер-класс «Карманный мультфильм», «Мастер-класс «Сказка оживает», «План-конспект интегрированного занятия технической направленности «Волшебство оптических иллюзий и чудеса современных технологий», «Профориентационный калейдоскоп «Профессии в мире мультипликации», «Конспект открытого занятия «Motion-дизайнер – востребованная профессия в индустрии анимации», мастер-класс «Маркерный скетчинг в мультипликации. Рисуем маркерами яркого персонажа».

2.6 Список литературы

Основная литература:

- для педагога:

1. Авдулова Т. П. Психология подросткового возраста. Учебник и практикум для академического бакалавриата. – Москва: Юрайт, 2019. – 394 с.
2. Альтендорфер А. Анимация кадр за кадром. – Москва: ДМК Пресс, 2020. – 164 с.
3. Анофриков П. И. Полёт «Жар – Птицы» горизонты мультипликационной педагогики. – Новосбирск, 2018. – 436 с.
4. Байбородова Л. В. Дополнительное образование детей. Психолого-педагогическое сопровождение 2-е изд., испр. и доп. Учебник для СПО. – Москва: Юрайт, 2020. – 413 с.
5. Бордовская Н. В. Психология и педагогика: учебник для вузов. – Санкт-Петербург: Питер, 2019. – 624 с.
6. Велинский Д. В. Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки. – Новосибирск: Киностудия «Поиск», 2019. – 41 с.

7. Дмитриев А. Е. Дидактика начальной школы: учебник и практикум для академического . – Москва: Юрайт, 2019. – 253 с.

8. Землянская Е. Н. Педагогика начального образования: учебник и практикум для вузов. – Москва: Юрайт, 2020. – 247 с.

9. Казакова Р. Г. Смотрим и рисуем мультфильмы: методическое пособие. – Москва: Творческий центр СФЕРА, 2021. – 156 с.

10. Котова С. Н. Мир песочных фантазий. – Киселёвск: МБУ ДО ЦРТДЮ. Киселевск, 2019. – 51 с.

11. Куркова Н. С. Анимационное кино и видео: азбука анимации. – Москва: Юрайт, 2020. – 234 с.

12. Пунько Н. П. Секреты детской мультипликации: перекладка: метод. пособие – Москва: Наука, 2022. – 136 с.

13. Пунько Н. П. Секреты детской мультипликации: кукольная анимация: метод. пособие – Москва: Наука, 2021. – 136 с.

14. Савина Д. А. Мастерская детской мультипликации «Мультифрукт». – Тольятти: МБУ ДО «Гуманитарный центр интеллектуального развития», 2018. – 48 с.

15. Самсонова М. А. Основы анимации и мультипликации. - Тутаев: МБУ ДО «Созвездие» 2018. – 64 с.

16. Тихонова Е.Р. Рекомендации по работе с детьми в студии мультипликации. Методическое пособие. Детская киностудия «Поиск». – Новосибирск, 2019. – 45 с.

17. Трайнев В. А. Цифровые педагогические технологии. Пути и методы их оптимального использования (обобщение и практика внедрения. – Москва: Дашков и К, 2022. – 200 с.

- для учащихся:

1. Антошин М.К. Учимся рисовать на компьютере. – Москва: Айрис-пресс, 2019.

– 160 с.

2.Блофилд Р. Ты можешь снять фильм. – Москва: Эксмо, 2020. – 64 с.

3. Голиков Д. В. Анимация на Scratch. – Москва: Росмэн, 2020. – 128 с.

4. Голиков Д. В. Scratch для юных программистов. – Санкт - Петербург: БХВ - Петербург, 2019. – 192 с.

5. Дуванов А. А. Азы информатики. Пишем на компьютере. Книга для ученика. – Санкт-Петербург: БВХ-Петербург, 2019. – 208 с.

6. Дуванов А. А. Азы информатики. Рисуем на компьютере. Книга для ученика. – Санкт-Петербург: БВХ-Петербург, 2019. – 208 с.

7. Запаренко В. С. Как рисовать мультики. – Москва: Фордевинд, 2018, 128 с.

8. Леонов К. А. Основы компьютерной анимации. Москва: Просвещение, 2019. – 112 с.

9. Почивалов А. В., Сергеева Ю. Е. Пластилиновый мультфильм своими руками. Как оживить фигурки и снять свой собственный мультик. – Москва: Эксмо, 2018. – 64 с.

10. Орехов А. А. Учимся рисовать с котёнком. Дикие животные. – Москва:

ВАКО, 2018. – 16 с.

11. Орехов А. А. Учимся рисовать с котёнком. Динозавры. – Москва: ВАКО, 2018. – 16 с.

12. Орехов А. А. Учимся рисовать с котёнком. Животные на ферме. – Москва: ВАКО, 2018. – 16 с.

13. Орехов А. А. Учимся рисовать с котёнком. Люди. – Москва: ВАКО, 2018. –16 с.

14. Орехов А. А. Учимся рисовать с котёнком. Насекомые. – Москва: ВАКО, 2018. – 16 с.

15. Орехов А. А. Учимся рисовать с котёнком. Обитатели моря. – Москва: ВАКО, 2017. – 16 с.

16. Орехов А. А. Учимся рисовать с котёнком. Персонажи мультфильмов. – Москва: ВАКО, 2018. – 16 с.

17. Орехов А. А. Учимся рисовать с котёнком. Профессии. – Москва: ВАКО, 2018. – 16 с.

18. Орехов А. А. Учимся рисовать с котёнком. Птицы. – Москва: ВАКО, 2018. – 16 с.

19. Орехов А. А. Учимся рисовать с котёнком. Транспорт. – Москва: ВАКО, 2018. – 16 с.

20. Орехов А. А. Учимся рисовать с котёнком. Цветы. – Москва: ВАКО, 2018. – 16 с.

21. Орехов А. А. Учимся рисовать с котёнком. Цветы. – Москва: ВАКО, 2018. – 16 с.

22. Орехов А. А. Учимся рисовать с котёнком. Фрукты. – Москва: ВАКО, 2018. – 16 с.

23. Осипов. И. А. Скетчбук аниматора. Стартовый экспресс-курс. – Москва: Э, 2020. – 144 с.

24. Стивенс Б. Б. Ты можешь рисовать мультики. – Москва: Эксмо, 2018. – 64 с.

25.Тарапата В. В. Учимя вместе со Scratch. Программирование, игры, робототехника. – Москва: Лаборатория знаний, 2019. – 228 с.

- дополнительная учебная литература:

1. Антошин М.К. Учимся рисовать на компьютере. – Москва: Айрис-пресс, 2007. – 160 с.
2. Красный Ю. Е., Курдюкова Л. И. Мультфильм руками детей: книга для учителя. – Москва: Просвещение, 1990. – 176 с.
3. Герасимова С. А. Некоторые проблемы эстетики анимационного фильма. – Москва: 2002. – 23 с.
4. Норштейн Ю. Б. Снег на траве. – Москва: ВГИК. 2005. – 179 с.
5. Подосенина Т. А. Искусство компьютерной графики для школьников. – Санкт-Петербург: БВХ-Петербург, 2004. – 240с.
6. Познин В. Ф. Основы монтажа изображения. Санкт-Петербург, 2000. –58 с.
7. Птушко А. Мультипликационный фильм. – Москва: Гослитиздат, 2001. – 63с.

8. Тарковский, А. А. Уроки режиссуры: учебное пособие. – Москва: ВИППК, 1992. – 92 с.
9. Хитрук Ф. С. Профессия – аниматор. Том 1. Москва: Гаятри, 2007. – 304с.

- Интернет ресурсы:

1. Образовательный портал Мульт-школа.ру [Электронный ресурс] - режим доступа: https://mult-shkola.online/products (Дата обращения: 27.05. 2023 г.)
2. Иванов Вано «Рисованный фильм» [Электронный ресурс] - режим доступа: https://risfilm.narod.ru/ (Дата обращения: 5.05. 2023 г.)
3. Клуб сценаристов [Электронный ресурс] - режим доступа: http://forum.screenwriter.ru (Дата обращения: 12.05. 2023 г.)
4. Правила работы с фотоаппаратом и штативом [Электронный ресурс] - режим доступа: http://www.profotovideo.ru (Дата обращения: 10.05. 2023 г.)
5. Раскадровка [Электронный ресурс] - режим доступа: http://www.kinocafe.ru/ (Дата обращения: 17.05. 2023 г.)
6. Планета мультфильмов [Электронный ресурс] - режим доступа: http://ulin.ru/whatshow.htm (Дата обращения: 8.05. 2023 г.)
7. Основы анимации: как нарисовать движение и действия [Электронный ресурс] - режим доступа: https://design.tutsplus.com/ru/tutorials/cartoon-fundamentals-how-to-create-movement-and-action--vector-19904 (Дата обращения: 25.05. 2023 г.)

Приложение 1.

КОНТРОЛЬНО-ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

ВВОДНЫЙ КОНТРОЛЬ 1-го года обучения

Цель: оценка исходного (начального) уровня знаний и умений учащихся перед началом образовательного процесса по программе.
Форма проведения: анкетирование
Содержание:

1. Анкета

«Что я знаю о мультфильмах?»

2. Фамилия Имя _____

А 1. Любишь ли ты смотреть мультфильмы?

Б _____

В 2. Напиши название своих любимых мультфильмов?

_____

Г _____

Д

3. 3. Как ты думаешь, люди каких профессий из приведённого списка принимают участие в создании мультфильмов?

а) сценарист	д) фотограф	и) каскадёр
б) актёр	е) видеограф	к) художник - мультипликатор
в) дизайнер	ж) режиссёр	
г)видеомонтажёр	з) звукорежиссёр	

4.

5. 4. Подчеркни то слово, которое отражает твое отношение к каждому из перечисленных мультфильмов

6.

«Ёжик в тумане»	смотрел	слышал название	не смотрел
«Король Лев»	смотрел	слышал название	не смотрел
«Ну, погоди!»	смотрел	слышал название	не смотрел
«Леди и бродяга»	смотрел	слышал название	не смотрел
«Гора самоцветов»	смотрел	слышал название	не смотрел
Как приручить дракона»	смотрел	слышал название	не смотрел
«Звериполис»	смотрел	слышал название	не смотрел
Трое из Простоквашино»	смотрел	слышал название	не смотрел

Мультфильм «Пластилиновая ворона» исполнен в технике пластилиновой мультипликации. Какие ещё техники мультипликации ты знаешь?

***Форма оценки*:** уровни (оптимальный, хороший, допустимый).
Критерии оценки:
оптимальный – учащийся проявляет интерес к анимационному искусству, развёрнуто отвечает на все вопросы, имеет высокий уровень насмотренности, смотрел большое количество мультфильмов и помнит их названия и содержание, может назвать технику их исполнения, определить знаменитые цитаты мультипликационных героев.
хороший – учащийся проявляет интерес к анимационному искусству, развёрнуто отвечает на большую часть вопросов, смотрел большое количество мультфильмов и помнит названиях многих из них, может определить некоторые техники и процитировать любимых героев.
допустимый – учащийся проявляет интерес к анимационному искусству, кратко отвечает на большинство вопросов, слышал названия большинства известных мультфильмов, смотрел некоторые из них , но затрудняется соотнести цитаты и вспомнить содержание.

ВВОДНЫЙ КОНТРОЛЬ 2-го года обучения

Цель: оценка исходного (начального) уровня знаний и умений учащихся перед началом образовательного процесса по программе.
Форма проведения: викторина

Содержание:

Викторина

«Знаток мультипликации»

1. Посмотри на кадры из мультфильмов, определи в какой технике они выполнены:

_____

_____

_____

_____

_____

_____

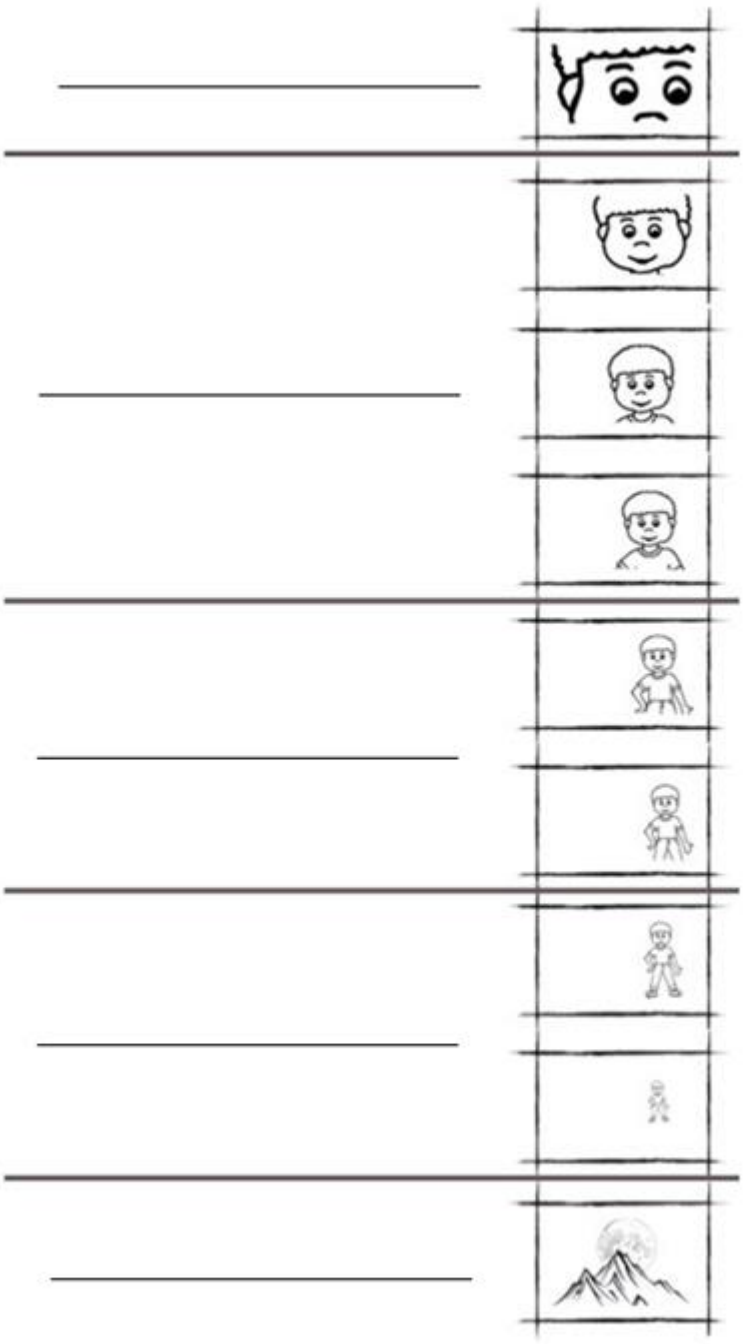
2. Как называется серия рисунков, схематично показывающая то, что будет происходить в кадре с героями мультфильма, составленная в той последовательности, в которой эти события будут происходить на экране?

   А) комикс Б) сценарий В) раскадровка

3. Расположи по порядку основные части сюжета: А) кульминация; Б) завязка; В) начало; Г) конец; Д) развитие событий; Е) развязка.

1 - ____ , 2 - ____ , 3 - ____ , 4 - ____ , 5 - ____ , 6 - ____ .

4. Определи крупность, представленных ниже планов:



1. Впиши недостающие этапы создания мультфильма.

1. Создание сценария;
2. Раскадровка;
3. _____
4. Съёмка;
5. _____
6. Монтаж.

6. Сколько кадров в секунду воспроизводится в тех мультфильмах, которые мы смотрим на экранах телевизоров и в кино?

А) 36 Б) 25 В) 18

1. О каких профессиях идёт речь? Впиши название профессий.

А) _____ - творческая профессия, связанная с созданием звуковых художественных образов, формированием драматургии звука, созданием новых звуков, их фиксацией и обработкой.

Б) _____ - обязанности специалиста данной профессии заключаются в создании рисунков ключевых фаз движения мультипликационного героя (компоновок) и определении промежуточных фаз на экспозиционном листе.

В) _____ автор сюжета для мультфильма, фильма, телесериала, киносериала, спектакля или компьютерной игры.

8. Покажи на сколько хорошо ты знаешь мультфильмы. Впиши ответы.

1) Главный герой этого мультика – мальчик, человек, которого воспитали джунгли и звери. _____ .

2) Как зовут вредную женщину, из мультфильма «Чебурашка и крокодил Гена», у которой есть крыса с человеческим именем _____

3) На каком острове оказался мультипликационный лев Алекс со своими друзьями? _____

4) Самое крупное животное из мультфильма «Ледниковый период». _____

5) Рыбка у которой очень «короткая память», подружка Немо. _____ .

6) Тролль – великан, который спас принцессу и женился на ней. _____.

7) Как звали главного героя мультфильма «Трое из Простоквашино»?

_____

8) Что подарила Сова ослику Иа-иа? _____

9) Как звали большую черную кошку – пантеру из мультфильма про Маугли?

_____

10) Как звали трех богатырей из известного российского мультика?

_____

_____

9. Дай определение:

Stop motion – это

_____

_____

_____

10. О какой технологии, применимой нередко в анимации, идёт речь? _____ - это технология, использующаяся в фото и видеосъемке, позволяющая совместить несколько разных изображений в кадре, либо красиво скомбинировать компьютерную графику и живую съемку. Это сильно уменьшает стоимость съемок и дает возможность показать несуществующий объект или сцену. Хромакей представляет собой фон из синей или зеленой ткани

Форма оценки: уровни (оптимальный, хороший, допустимый).
Параметры оценки: выбор правильного ответа, соотнесение ответов, развёрнутый ответ.
Критерии оценивания результата:
оптимальный – учащийся правильно ответил на все вопросы викторины;
хороший – ответы учащегося содержат 1-2 ошибки;
допустимый – ответы учащегося содержат 3-4 ошибки;

ТЕМАТИЧЕСКИЙ КОНТРОЛЬ 1-го года обучения

Цель: оценка качества усвоения учащимися содержания дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы по ***разделу «Технология создания покадровой анимации».***
***Форма проведения*:** творческое задание «Карманный мультфильм».
Содержание:
Задание для тематического контроля: подумай, какие предметы можно найти в кармане и создай о них небольшую анимационную историю. Дай оригинальное название своему мультфильму, при помощи мобильного телефона сними

анимационный ролик в программе Stop motion studio продолжительностью от 15 до 20 секунд со скоростью воспроизведения от 12 до 25 кадров в секунду. Добавь вступительные титры и звуковое сопровождение, экспортируй проект в галерею.

***Форма оценки*:** уровень (высокий, средний, допустимый).
***Параметры оценки*:** оценивается качество и оригинальность содержания анимационных работ.
Критерии определения результата:

оптимальный – учащийся самостоятельно выполнил все требования к заданию, придумал оригинальный сюжет, создал качественную плавную анимацию предметов (кадры стабильные, при анимации предметов в кадре не встречаются руки), озвучил видеоролик, добавил вступительные титры и экспортировал анимационный проект в формате mp4 в галерею мобильного телефона.

хороший – учащийся выполнил все требования к заданию, создал анимацию предметов (кадры стабильные, при анимации предметов в кадре не встречаются руки), озвучил видеоролик, добавил вступительные титры и экспортировал анимационный проект в формате mp4 в галерею мобильного телефона, но нуждался в подсказках педагога.

допустимый – учащийся с помощью выполнил все требования к заданию, создал анимацию предметов (кадры не стабильные, при анимации предметов в кадре встречаются руки), не озвучил видеоролик или озвучил не синхронно с кадрами, отсутствуют вступительные титры, проект экспортирован в галерею мобильного телефона.

ТЕМАТИЧЕСКИЙ КОНТРОЛЬ 2го года обучения

Цель: оценка качества усвоения учащимися содержания дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы по ***разделу «Рисованная мультипликация».***

***Форма проведения*:** творческое задание «Харизматичный персонаж»
Содержание:
Задание для тематического контроля: Придумай своей уникального персонажа, с яркой внешностью и харизматичными чертами. Составь паспорт персонажа и нарисуй своего героя анфас и в профиль, изобрази персонажа в полный рост, а также нарисуй его портрет. Отобрази особенности фигуры, покажи эмоции. Заполни таблицу.

ПАСПОРТ ПЕРСОНАЖА					
Имя персонажа: **Возраст:**					
Внешность		**Черты характера**		**Поступки**	
Размер, стиль, цветовая гамма	Характер движений	Положительные	Отрицательные	Сфера деятельности, интересы	Особенности речи, коронные фразы
Фоторобот персонажа					

***Форма оценки*:** уровень (высокий, средний, допустимый).
***Критерии определения результата*:**

оптимальный – учащийся придумал уникального персонажа, развёрнуто описал в паспорте все характеристики, аккуратно и пропорционально изобразил фигуру и лицо героя, выразительно передал эмоции, прослеживается абсолютное сходство при рисовании герое в профиль и анфас;

хороший – учащийся придумал персонажа, описал в паспорте все характеристики, аккуратно изобразил фигуру и лицо героя, передал эмоции, однако наблюдаются внешние сходства с другими уже существующими героями, профиль и анфас героя имеют некоторые расхождения и неточности;

допустимый – учащийся придумал персонажа, описал в паспорте все характеристики, изобразил фигуру и лицо героя, однако наблюдаются внешние сходства и характеристики с другими уже существующими известными персонажами, профиль и анфас заметно отличаются, эмоции слабовыраженные.

ТЕМАТИЧЕСКИЙ КОНТРОЛЬ 3-го года обучения

Цель: оценка качества усвоения учащимися содержания дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы по ***разделу «Объёмная анимация».***
Форма проведения: коллективный анализ анимационного фильма.
Содержание:
Задание для тематического контроля: для коллективного анализа выбирается полнометражный мультфильм или серия короткометражных анимационных фильмов. После просмотра учащиеся дают оценку фильму по следующей схеме:

Схема анализа мультфильма:

I. Скорость предъявления видеоряда:
1) плавная и медленная смена кадров;
2) скорость смены кадров зависит от сцены (от быстрой до плавной, медленной);
3) постоянная и быстрая смена кадра

II. Количество и влияние спецэффектов:
1) спецэффектов нет, либо малое количество, они не вызывают сильного проявления эмоций;
2) умеренное количество спецэффектов, некоторые из них вызывают сильное проявление эмоций (удивление, гнев, страх и проч.);
3) большое количество спецэффектов, привлекающих внимание, вызывающих сильное проявление эмоций (удивление, гнев, страх, смех и пр.)

III. Изображение героев:
1) естественное изображение всех героев;

2) некоторые герои имеют неестественный вид, некоторые части тела искажены, но в мультфильме объяснены причины этих изменений;
3) изображение героев полностью не соответствует действительности, части тела искажены, причины данных изменение в мультфильме не уточнены

IV. Соответствие действий героев реальной жизнедеятельности
1) полное соответствие - действия героев понятны, они не требуют дополнительного уточнения;
2) некоторые действия героев требуют дополнительного уточнения;
3) полное несоответствие - действия героев непонятны, необходимы постоянные пояснения

V. Характеристика речи героев:
1) темп речи не быстрый, есть интонационные паузы, голос героев приближен к реальным, разборчив;
2) у некоторых героев темп речи быстрый, голос искажен, сложно разборчив;
3) темп речи быстрый, голос героев искажен, не похож на реальный, иногда сбивчив, сложно разборчив

VI. Доступность содержания речи героев для зрителя:
1) содержание речи доступно, не требует дополнительных пояснений;
2) некоторые слова или выражения требуют дополнительных пояснений;
3) содержание речи недоступно, требует постоянных пояснений

VII. Проявления агрессивных действий:
1) герои не проявляют агрессивных действий по отношению к себе и друг к другу;
2) присутствуют единичные проявления агрессивного поведения;
3) частая демонстрация агрессивных действий героев

VIII. Степень ответственности героев за совершенные ими негативные действия:
1) герои несут ответственность за совершенные негативные действия, наказываются, «добро побеждает зло»;
2) не все герои несут ответственность за совершенные негативные действия, условно «хорошие» герои при совершении негативных действий не наказываются;
3) герои при совершении негативных действий остаются безнаказанными, **их** поступки не объясняются

IX. Образовательная функция:
1) при просмотре мультфильма зритель приобретает знания и умения, которые впоследствии могут быть применены на практике;
2) в мультфильме нет явного акцента на образовательной функции;
3) сюжет мультфильма не только не несет в себе образовательной функции, но и всячески высмеивает возможные способы приобретения знаний и умений

X. Воспитательная функция (морально-нравственная основа):
1) герои транслируют принятые в обществе нормы морали, есть четкое разделение на «добро» и «зло»;
2) есть разделение на «добро» и «зло», но герои не всегда ведут себя в соответствие с моральными нормами;
3) поведение героев полностью противоречит моральным нормам, возможно, ведет к разрушению уже известных ребенку правил поведения, размыты границы «добра» и «зла».

Форма оценки: уровень (высокий, средний, допустимый).
Критерии определения результата:
оптимальный – учащийся даёт развёрнутое обоснование своей оценки анимационного кино по всем 10 параметрам, легко даёт объективную характеристику героям и оценивает линию их поведения;
хороший – учащийся даёт обоснование своей оценки анимационного кино по 9-8 параметрам;
допустимый – учащийся даёт обоснованную оценку анимационного кино по 7-6 параметрам, в некоторых случаях затрудняется дать оценку, с трудом может охарактеризовать героев и линию их поведения;

ПРОМЕЖУТОЧНЫЙ КОНТРОЛЬ 1-го года обучения

Цель: оценка качества усвоения учащимися содержания дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы в середине учебного года**.**
Форма проведения: письменный опрос
Содержание:
Дай определение следующим мультипликационным терминам: *мультфильм, анимация, титры, сценарий, герой, монтаж, озвучивание, кинематографический план, сцена, перекладка*.

Форма оценки: уровень (высокий, средний, допустимый).
Критерии определения результата:
оптимальный – учащийся дал правильное развёрнутое определение для всех терминов;
хороший – учащийся дал правильное развёрнутое определение от 9 до 8 терминов;
допустимый – учащийся дал правильное развёрнутое определение от 7 до 6 терминов.

ПРОМЕЖУТОЧНЫЙ КОНТРОЛЬ 2-го года обучения

Цель: оценка качества усвоения учащимися содержания дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы в середине учебного года**.**
Форма проведения: письменный опрос
Содержание:
Дай определение следующим мультипликационным терминам: *векторная графика, растровая графика, перспектива, графический редактор, градиент, разрешение, ключевой кадр, слой, шум, комикс, флипбук.*

Форма оценки: уровень (высокий, средний, низкий).
Критерии определения результата:

оптимальный – учащийся дал правильное развёрнутое определение для всех терминов;

хороший – учащийся дал правильное развёрнутое определение от 9 до 8 терминов;

допустимый – учащийся дал правильное развёрнутое определение от 7 до 6 терминов;

ПРОМЕЖУТОЧНЫЙ КОНТРОЛЬ 3-го года обучения

Цель: оценка качества усвоения учащимися содержания дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы в середине учебного года**.**
Форма проведения: письменный опрос
Содержание:
Дай определение следующим мультипликационным терминам: *анимационная техника (с указанием видов), драматический конфликт, жанр, таймлайн, наплыв, пластилиновый морфинг, кульминация, режиссёр, афиша.*

Форма оценки: уровень (высокий, средний, низкий).
Критерии определения результата:

оптимальный – учащийся дал правильное развёрнутое определение для всех терминов;

хороший – учащийся дал правильное развёрнутое определение от 9 до 8 терминов;

допустимый – учащийся дал правильное развёрнутое определение от 7 до 6 терминов;

ИТОГОВЫЙ КОНТРОЛЬ
3 год обучения

Цель: оценка качества знаний и умений за весь период обучения.
Форма проведения: фестиваль
Содержание:

Положение о проведении конкурсного итогового показа «Фестиваль мультфильмов»

1. Общие положения.

1.1. Настоящее Положение определяет порядок проведения фестиваля детского анимационного творчества (далее – Фестиваль), критерии отбора работ-участников Фестиваля, условия участия в Фестивале. Организатором Фестиваля является организация, на базе которой реализуется Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «Волшебный мир мультипликации».

1. Цель фестиваля.

2.1. Ознакомление с результатом проектной анимационной деятельности учащихся, освоивших содержание программы «Волшебный мир мультипликации», оценка мультфильмов.

3. Задачи фестиваля.

3.1. Выбор лучших анимационных работ по номинациям Фестиваля для дальнейшего направления работ- победителей на Всероссийский онлайн-фестиваль уличных мультфильмов https://cartoonfest.mobi/.

3.2. Привлечение заинтересованных детей к занятию мультипликацией в детских студиях.

4. Номинации фестиваля.

4.1.«За творческий подход к работе».

4.2. «Самый добрый мультфильм».

4.3. «Мир фантазий».

5. Условия участия в Фестивале.

5.1. Участие в Фестивале делегаций очное.

5.2. К участию в Фестивале принимаются работы, созданные детьми обучающимся по Дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы технической направленности «Волшебный мир мультипликации». На Фестиваль представляются коллективные и индивидуальные работы. Возраст участников –11 - 15 лет.

5.3. Участник Фестиваля может подать на рассмотрение только 1 работу.

5.4. Участие в Фестивале бесплатное.

5.6. Возможно присутствие на Фестивале делегаций или заинтересованных лиц без предоставления фильмов на Фестиваль.

6. Требования к работам.

6.1. Работы принимаются по электронной почте организатора, либо на USB-флеш-накопителях в формате mp4, разрешение не менее 1280x720, не позднее чем за 3 дня до проведения фестиваля.

6. 2. Хронометраж работ, включая титры, не более 2 минут.

6.3. В соответствии с законом об авторском праве автор несет ответственность

за использование в творческих проектах фрагментов чужих работ (фото, видео, музыка и др.) без согласия их создателей.
6.4. В целях пропаганды детской мультипликации организаторы имеют право демонстрировать фильмы, присланные на фестиваль.
6.5. Факт участия в фестивале свидетельствует о согласии правообладателя фильмов с данным Положением.

7. Критерии отбора.

Работы оцениваются согласно критериям «Зрительской карты»:

Зрительская карта

Название мультфильма_____
Номинация_____

№	Критерии оценки	Максимальное число баллов	Оценка
1.	Оригинальность названия мультфильма	3	
2.	Соответствие содержания названию	3	
3.	Эмоциональный восприятие	3	
4.	Использование оригинальных спецэффектов	3	
5.	Дизайн (цветовая гамма, выдержанность стиля, качество оформления заставки и титров)	3	
6.	Завершённость сюжета	3	
	ИТОГО:	18	

Требуется ли доработать мультфильм? Предложения авто-
ру_____
_____
_____

8. Жюри Фестиваля.

8.1. Все присланные на Фестиваль работы оцениваются не только членами жюри, но и присутствующими зрителями, а также авторами работ. Победители определяются за счёт суммирования баллов в результате голосования.
8.2. Работы не рецензируются.

9. Награждение победителей.

9.1. Победители в номинациях Фестиваля награждаются символическими памятными призами и дипломами.
9.2. Все участники Фестиваля награждаются сертификатами участника.

Тезаурус
Первый год обучения

- **Аниматор – это** художник, занимающийся созданием анимации.
- **Анимация** - (от фр. animation — оживление, одушевление), - это процесс создания эффекта подвижного изображения путем быстрой смены последовательности кадров, фиксирующих отдельные фазы движения объектов или их состояния, смены сцен.
- **Герой** - применительно к кинематографу персонаж фильма, наделенный ярко выраженным лицом.
- **Затемнение** - плавный монтажный переход от кадра к кадру, воспринимаемый зрителем как условный промежуток времени между двумя смежными сценами.
- **Кинематографический план** -термин, используемый в кино для обозначения масштаба изображения, чаще всего применительно к показу человека на экране. Применительно к детской мультипликации можно обозначить условно *дальний, общий, средний, крупный, сверхкрупный, деталь.* Выбор того или иного плана диктуется определенными драматургическими и актерскими задачами. Так, общий план обычно используется для того, чтобы познакомит зрителя с окружающей обстановкой, в которой действуют персонажи фильма, на среднем отчетливо видны даже незначительные их движения и хорошо различаются лица, а крупный служит для показа мимики. Иногда выделяют дальний план, рисующий среду буквально до горизонта. Соединяя друг с другом планы различной крупности, режиссер стремиться добиться наибольшей выразительности на экране всего происходящего в поле зрения.
- **Комикс** - иллюстративные и другие изображения, сопоставленные радомв продуманной последовательности для передачи информации и или получения эстетического отклика от зрителя.
- **Монтаж** - собирание целого из частей, расположение кадров в определенной последовательности, представляющее авторскую мысль в развитии. Сцепление кадров, рождающее новый смысл.
- **Мультипликация** — это вид киноискусства, произведения которого создаются методом покадровой съёмки последовательных фаз движения рисованных или объёмных объектов.
- **Мультстанок** – съемочный стол с закреплённой камерой. Конструкция отличается массивностью и габаритами. Предназначен для покадровой съемки мультипликата согласно экспозиционным листам.
- **Озвучание-** запись речи, музыки и шумов для фильма.
- **Перекладка** – техника, при которой от кадра к кадру передвигаются только некоторые объекты или их части. Перекладка –это что-то среднее между рисованным и кукольным мультфильмом. В перекладке изображение складывается не из рисунков, сделанных художником, а из перемешивания (перекладки) уже готовых фрагментов изображения, вырезан-

ных из картона. Перекладка сильно упрощает процесс создания мультфильма, который получается двухмерным, но, сделанный качественно «перекладочный» мультфильм мало уступает рисованному.

- **Пиксилляция** - собранное заново по кадрам с новым таймингом и от этого ставшее условным движение живого актера.
- **Раскадровка –** это рисованная разбивка будущего фильма на сцены и ключевые кадры. Раскадрровка выглядит как комикс, но с примечаниями режиссера и деталями сценария. Раскадровка изображает положения актеров, объектов, камер, угол обзора, атмосферу обстановки и т.п.
- **Сценарий** – это итературно-драматическое произведение, написанное как основа для постановки кино- или телефильма, и других мероприятийв театре и иных местах.
- **Сцена** — часть действия, происходящая на одном фоне. Может состоятьиз нескольких кадров, а может из одного.
- **Шумы** - в фильме это все звуки, кроме речи, музыки и голосов животных.Шумы в фильме несут как смысловую, так и эмоциональную нагрузку. Без синхронных шумов (шаги, стук лошадиных копыт, колес поезда и пр.) кадр фильма будет не более чем движущаяся картинка. Фоновые шумы часто несут эмоциональную нагрузку, создавая у зрителя ощущение присутствия покоя или dkpoisk.ru 50 тревоги. Шумы являются одним из важных выразительных средств кино.

Второй год обучения

- **Векторная графика** - способ представления объектов и изображений (формат описания) в компьютерной графике, основанный на математическом описании элементарных геометрических объектов.
- **Графический редактор** - программа (или пакет программ), позволяющая создавать, просматривать, обрабатывать и редактировать цифровые изображения (рисунки, картинки, фотографии) на компьютере.
- **Ключевой кадр** - кадр, в котором задаются изменения в анимации.
- **Растровая графика** – изображение, представляющее собой сетку пикселей - цветных точек (обычно прямоугольных) на мониторе, бумаге и других отображающих устройствах.
- **Разрешение** - количество пикселов на единицу длины (обычно дюйм).
- **Слой** - дополнительный уровень для рисования. Метафора прозрачной кальки в традиционном дизайне.
- **Флипбук –** это небольшая книжка с картинками, при перелистывании которых создается иллюзия движения

Третий год обучения

- **Драматический конфликт** - образное воплощение в сценарии и фильме противоречия, положенного в основу сюжета. Типы конфликтов многообразны: борьба между двумя или несколькими характерами или идеями, между характером и обстоятельствами и пр. В зависимости от жанра формы конфликта варьируются от ожесточенной конфронтации до ассоциативного сопоставления. Разрешение конфликта – один из опреде-

ляющих моментов художественной идеи: оно может содержать в себе победу одной из борющихся сторон, их взаимоуничтожение или гармоничный синтез, а нередко выносится за рамки фильма (открытый финал).

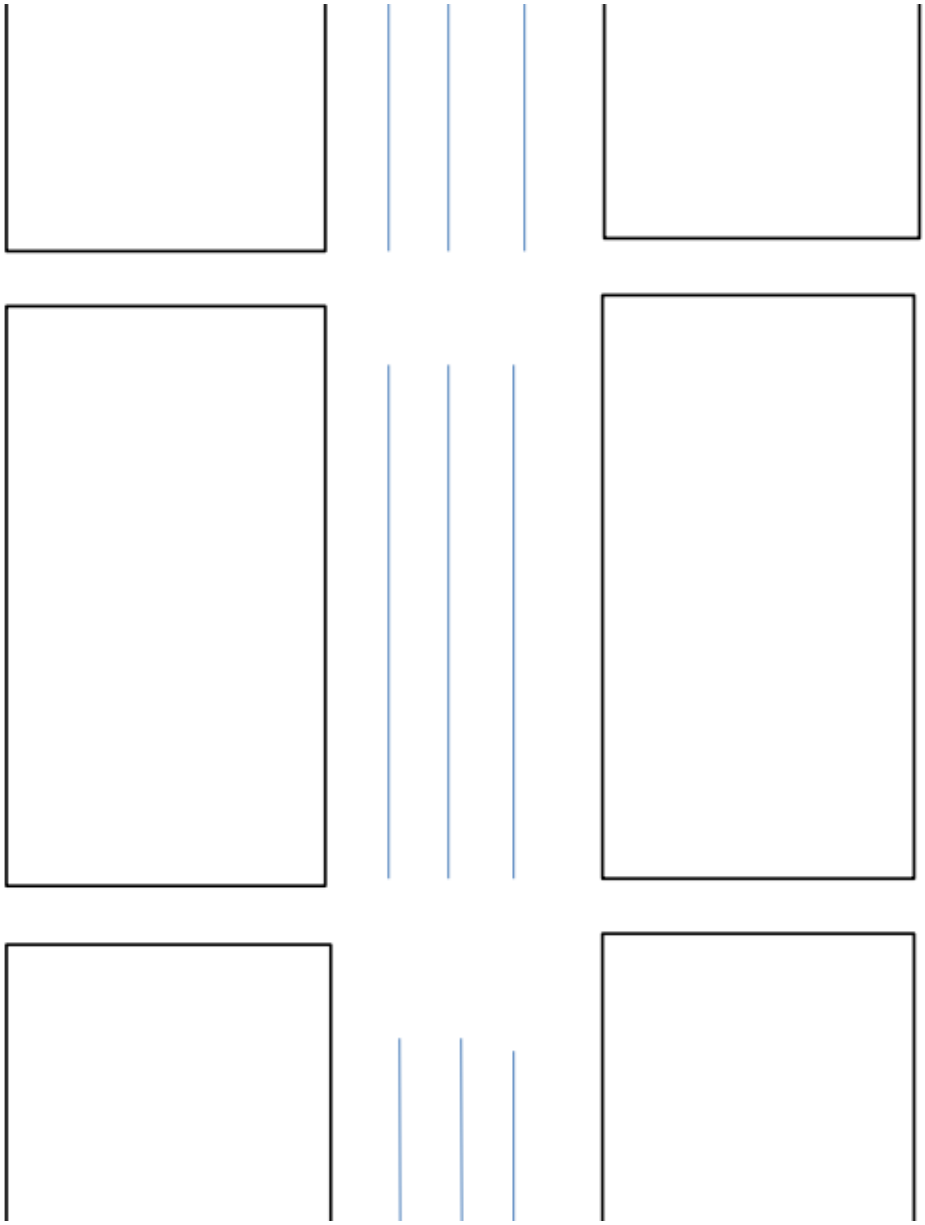
- **Жанры** - группа произведений, выделяемые на основе сходных черт их внутреннего строения. Жанровая система кино базируется на двух разнородных принципах – «литературном» и «живописном». В литературе жанры (например, трагедия, комедия, драма) различаются подходом автора к материалу. В изобразительном искусстве – сам материал, объект изображения, его характер определяют жанр: натюрморт, портрет, пейзаж и т.д. В раннем кино фильмы подразделялись на комические, авантюрные и мелодрамы. «Комические» давали возможность повеселиться, «авантюрные» завораживали ритмом погонь и бесстрашием героев, мелодрама вызывала особо обостренные переживания. То есть, такая жанровая структура основана на литературном принципе. Вместе с тем кино – искусство зрелищное. В немвелики выразительные возможности самого материала – тех событий и явлений, которые фиксирует камера. Появились новые киножанры: мюзикл, вестерн, приключенческий фильм, фантастика, детектив, исторический и пр.
- **Наплыв** - это постепенный, плавный переход изображения одной сцены фильма в следующую, смежную с ней. При наплыве яркость изображения первой сцены постепенно снижается, и по мере его исчезновения на экране высветляется, как бы наплывая на него, изображение следующей сцены. Наплыв зачастую применяется для показа изменения времени, обозначении смены обстановки или места действия. Иногда применения наплыва дает возможность избежать промежуточных кадров и монтажных перебивок.
- **Пластилиновый морфинг** – один из способов перелепки, в котором помимо деформации объекта применяется изменение цвета.
- **Режиссер** - автор, постановщик фильма, отвечающий за его создание на каждом из этапов, руководящий всем творческим и производственным процессом.
- **Эпизод** - это часть произведения, состоящая из одной или нескольких сцен, объединенных общей темой и общим драматическим конфликтом, и обладающая относительной завершенностью и самостоятельностью по отношению к фильму в целом. Главные отличительные особенности эпизода – смена отношений между действующими лицами, переход действия в новое качество, на новую ступень развития конфликта. В зависимости от места и функции эпизоды различаются кульминационные, экспозиционные (вводящие в действие), финальные и др.

Перечень отечественных мультфильмов,
рекомендуемых для просмотра в рамках программы
(* помечены мультфильмы продолжительностью более 30 минут)

1) Прекрасная Люканида, или война рогачей с усачами (первый русский мультфильм, один из первых в мире кукольных фильмов). Режиссер Владислав Старевич, 1912 г.
2) Цветик-семицветик. Режиссер М. Цехановский, 1949.
3) Снежная королева. Режиссер Л. Атаманов, 1957.*
4) Чиполлино. Режиссер Б. Дежкин, 1960.
5) Старая игрушка. Режиссер С. Самсонов, 1964.
6) Топтыжка (в технике бесконтурного рисунка). Режиссер Ф. Хитрук, 1964.
7) Каникулы Бонифация (цветной рисованный). Режиссер Ф. Хитрук, 1965.
8) Варежка. Режиссер Р. Качанов, 1967.
9) Учитель пения. Режиссер А. Петров, 1968.
10) Клубок. Режиссер Н. Серебряков, 1968.
11) Малыш и Карлсон. Режиссер Б.Степанцев,1968.
12) Карлсон вернулся. Режиссер Б. Степанцев, 1969.
13) Вини-Пух. Режиссер Ф. Хитрук, 1969.
14) Ну, погоди! Режиссер В. Котеночкин, 1969-1981 (разные выпуски).
15) Вини-Пух идет в гости. Режиссер Ф. Хитрук, 1971.
16) Чебурашка. Режиссер Р. Качанов, 1971.
17) Шапокляк. Режиссер Р. Качанов, 1974
18) И мама меня простит. Режиссер А. Петров, 1975.
19) Конек-Горбунок. Режиссер И. Иванов-Вано, 1975 (новая версия). *
20) Цапля и журавль. Режиссер Ю. Норштейн, 1975.
21) Ежик в тумане. Режиссер Ю.Норштейн, 1976.
22) Голубой щенок. Режиссер Е. Гамбург, 1976.
23) Трое из Простоквашино. Режиссер В. Попов, 1978.
24) Волшебное кольцо. Режиссер Л.Носырев, 1979.
25) Премудрый пескарь. Режиссер В.Караваев, 1979.
26) Сказка сказок. Режиссер Ю.Норштейн, 1980.
27) Мороз Иванович. Режиссер И.Аксенчук, 1981.
28) Пластилиновая ворона. Режиссер А.Татарский, 1981 г.
29) Падал прошлогодний снег. Режиссер А.Татарский, 1983 г.
30) Пуговица. Режиссер В.Тарасов, 1982.
31) Жил был Пес. Режиссер Э. Назаров, 1982.
32) Медведь-липовая нога. Режиссер Г. Баринова, 1984.
33) Следствие ведут колобки. Режиссер А. Татарский, И. Ковалев. Студия «Пилот», 1986.
34) Петух и боярин. Режиссер Л. Мильчин, 1986.
35) Мартынко. Режиссер Э. Назаров, 1987.
36) Рождество. Режиссер М. Алдашин, 1996.
37) Старик и море. Режиссер А.Петров, 1999. Премия «Оскар» в 2000 г.
38) Гора самоцветов. Сборник мультфильмов по мотивам сказок народов России. Режиссеры
А.Татарский, О.Ужинов, Н.Чернышова, В. Корецкий. 2004-2010 гг.

39) Моя любовь. Режиссер А.Петров, 2007.
40) Про Василия Блаженного. Режиссер Н.Березовская, Пилот, 2008.

Сценарная таблица

№ сцены	Фон (номер фона, описание)	Действующие лица	Номер раскад-ровки	Описание дей-ствий в сцене	Хро но-мет-раж	Диалоги, слова за кадром

Раскадровка