


Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования «Центр внешкольной работы»

Принята на заседании методического совета МБОУ ДО «ЦВР» Протокол №2 от «16» сентября 2022 г.	Утверждаю Директор МБОУ ДО «ЦВР»  И.Н. Азарова Приказ №38 От 16.09.2022 г.
---	---



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности
МультСтудия «Кадр»
(базовый уровень)

Возраст обучающихся: 11-14 лет
Срок реализации: 1 год

Автор составитель:
Педагог МБОУ ДО «Центр внешкольной работы»
Высоцкая Лидия Викторовна

I. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа МультиСтудия «Кадр» имеет техническую направленность. Данная программа предлагает реализацию материала, обеспечивающего базовый уровень освоения элементарных знаний и навыков работы по созданию мультфильмов.

Образовательная программа разработана в соответствии с современными нормативными документами в сфере образования: составлена в соответствии с Федеральным законом от 29.12.2012 № 273-ФЗ (ред. от 30.12.2021) "Об образовании в Российской Федерации" (с изм. и доп., вступ. в силу с 01.03.2022);

– Стратегия развития воспитания в Российской Федерации до 2025 года, утвержденная распоряжением Правительства РФ от 29.05.2015 г. № 996-р.;

– Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 (Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 г. № 678-р);

– Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 30.09.2020 г. № 533 «О внесении изменений в порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом министерства просвещения российской федерации от 09.11.2018 г. № 196»;

– Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;

– Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

– Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 г. № 09-3242 «О направлении методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ»;

- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28 «Об утверждении СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

Актуальность программы обусловлена ее технической значимостью. В современном мире возникла необходимость укрепления связей ребёнка с новыми информационными компьютерными технологиями и экранным искусством.

Обучающиеся приобретают опыт работы с информационными объектами, с помощью которых осуществляется раскадровка, видеосъемка и проводится монтаж отснятого материала с использованием возможностей специального оборудования и компьютерных инструментов.

Обучающиеся познают секреты производства, пластилиновых и песочных мультфильмов, а также узнают о том, как придумываются и оживают любимые персонажи, кто наделяет их голосом и характером. Здесь обучающие смогут попробовать себя в качестве сценариста, режиссёра, художника, и т.д. Под руководством педагога обучающиеся придумывают сюжеты сказок, рисуют и оживляют персонажей с помощью анимационных программ. Обучающиеся вовлечены в творческие проекты, занятия, мероприятия, в ходе которых они научатся изобретать, понимать и осваивать новое, быть открытыми и способными выражать собственные мысли, уметь принимать решения и помогать друг другу, формулировать интересы и осознавать возможности.

Получение базовых знаний и навыков в области создания мультипликации научит планировать процесс съемки, креативно мыслить, быть более раскрепощенным, работать в коллективе.

Новизна программы заключается в проведении интегрированных занятий, сочетающих изучение информационно - компьютерных технологий с созданием пластилиновых и песочных творческих работ. В программе используется технология проектной деятельности и мультимедийные технологии (освоение различных техник съемки, работа с фото, - видео, - аудио аппаратурой).

Процесс создания мультипликационного фильма у обучающихся развиваются сенсомоторные качества, связанные с действиями рук ребенка, обеспечивающие быстрое и точное усвоение технических приемов в различных видах деятельности, восприятие пропорций, особенностей объемной и плоской формы, характера линий, пространственных отношений; цвета, ритма, движения. Деятельность объединения подразумевает под собой создание мультфильмов в разных техниках анимации. Занятия в объединении помогут обучающимся реализовать свои творческие замыслы.

Отличительные особенности образовательной программы является то, что обучающиеся создают мультфильмы в различных техниках анимации (пластилиновой и песочной). Занятия дадут возможность любому ребенку освоить различные профессии: сценариста, художника, аниматора, режиссера, монтажера, звукооператора, художника, постановщика, художника по фонам. Программный материал позволяет обеспечить развитие обучающегося, реализовать его потребности и инициативы, раскрыть внутренний потенциал, способствует социализации школьников. В процессе работы появляется реальный продукт самостоятельного интеллектуального труда – собственный мультфильм. Мультипликация предоставляет большие возможности для развития творческих и технических способностей, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда обучающихся.

Постигая азы анимации, обучающиеся знакомятся с ведущими профессиями (художника, режиссера, сценариста, оператора, художника-мультипликатора и др.) и имеют возможность проживать эти роли на каждом учебном занятии. Перед обучающимися раскрывается перспектива использования полученных знаний, умений и навыков в различных областях деятельности: в сфере рекламы, мультипликации, кинематографии и т.д....

Для организации обучения используется специальное техническое оборудование (фотоаппарат, кольцевая лампа, планшет для песочной анимации, мультстанок для перекладной анимации и др.) и программное обеспечение.

Адресат программы. Программа рассчитана на детей в возрасте 11-14 лет без предварительной подготовки и без разделения по гендерной принадлежности. В объединение принимаются дети в соответствии с их способностями и интересами, без медико-психологических ограничений, с учётом возрастных рамок реализации программы.

Учитывая психолого-педагогические особенности возрастного развития обучающихся, на которых ориентирована программа, обучение начинается с изучения и создания простых мультфильмов из пластилина и в технике песочной анимации.

Объём и срок освоения программы. Срок реализации – 1 год, количество учебных часов в год – 144. Общее количество часов необходимых для освоения программы 144.

Режим занятий. Количество часов в неделю: 4 часа, периодичность: 2 раза в неделю, продолжительность занятия 2 часа (академический час – 45 минут) с 15-минутным перерывом.

В текущем учебном году занятия по программе начинаются с 1 ноября. Для полной реализации программы будут проведены интенсивные модули, в каникулярное время.

Форма обучения: Программа предусматривает очную форму обучения.

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

- Теоретическая часть занятий проводится в форме бесед, мультимедийных занятий с просмотром иллюстративного материала и мультипликационных фильмов.
- Основная форма работы в студии – практические занятия. Обучающиеся знакомятся с оборудованием и осваивают программное обеспечение. Знакомятся с техникой рисования песком и пластилиновой анимации. Рисование песком проводится на песочном планшете (рисунок по заданной теме). Обучающиеся выбирают наиболее выразительные сюжеты тематической композиции, проводят подготовительную работу. В пластилиновой анимации школьники работают с программным обеспечением для создания анимации, осваивают анимационный тайминг: раскадровку сюжета, анимационное действие, съемку. Осваивают работу в рамках проектной технологии.

Цели и задачи: развитие технических способностей детей посредством вовлечения их в процесс создания мультфильма с использованием мультимедийных технологий.

Задачи программы:

Обучающие:

- обучить основам технологии создания мультфильмов;
- познакомить с технологиями анимирования персонажа;
- обучить технике озвучивания мультфильмы;
- сформировать представление о работе со словом, цветом, линией, объемом, звуком, движением;
- обучить изготовлению персонажей, фонов и декораций;
- сформировать начальные навыки использования компьютерной техники и современных информационных технологий для создания и монтажа мультфильма;
- сформировать навык безопасной работы с техническим оборудованием и материалами, используемыми в песочной анимации и пластилиновой мультипликации;
- дать представление о работе режиссёра, аниматора, оператора, художника постановщика, художника по фонам, монтажера.

Развивающие:

- способствовать развитию фантазии, логического мышления и пространственного воображения;
- способствовать формированию опыта проектной творческой деятельности;
- способствовать развитию коммуникативных навыков при работе в проектных группах;
- способствовать формированию устойчивого интереса к занятиям технической направленности.

Воспитательные:

- способствовать формированию личностных качеств: трудолюбие, порядочность, самостоятельность, аккуратность, самокритичность и т.д.;
- воспитать культуру поведения и бесконфликтного общения;
- воспитать личную ответственность за порученное дело.

Планируемые результаты освоения программы

Предметные результаты:

- освоение технологии создания мультфильмов;
- освоение с технологии анимирования персонажа;
- освоение техники озвучивания мультфильма;
- овладение основами работы со словом, цветом, линией, объемом, звуком, движением;
- освоение приемов изготовления персонажей, фонов и декораций;
- овладение начальными навыками использования компьютерной техники и современных информационных технологий для создания и монтажа мультфильма;
- формирование навыков безопасной работы с техническим оборудованием и материалами, используемыми в песочной анимации и мультипликации;
- формирование представления о работе режиссёра, аниматора, оператора, художника постановщика, художника по фонам, монтажера.

Личностные результаты:

- развитие фантазии, логического мышления и пространственного воображения;
- приобретение опыта проектной творческой деятельности;
- развитие коммуникативных навыков при работе в проектных группах;
- формирование устойчивого интереса к занятиям технической направленности;
- формирование личностных качеств: трудолюбие, порядочность, самостоятельность, аккуратность, самокритичность и т.д.;
- воспитание культуры поведения и бесконфликтного общения;
- воспитание личной ответственности за порученное дело.

Метапредметные результаты:

- овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств ее осуществления;
- освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;
- формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата;
- формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха;
- формирование готовности слушать собеседника и вести диалог; готовности признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою, излагать свое мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий.

Результативность образовательной деятельности определяется способностью обучающихся на каждом этапе расширять круг задач на основе использования полученной в ходе обучения информации и навыков.

Основным результатом завершения прохождения программы является создание конкретного продукта – защита творческого проекта по созданию мультфильма.

Учебный план

Наименование модуля	1 год обучения			Форма контроля/ аттестации
	Всего часов	теория	практика	
Вводная часть. Инструменты и материалы. Инструктаж по Т.Б.	2	2	-	опрос
Основы создания мультфильма.	12	4	8	Творческое задание.
Рисование песком. Песочная анимация.	44	10	34	Творческая работа
Создание мультфильмов в техники пластилиновой анимации	32	8	24	Творческая работа
Проектная деятельность. Создание мультфильмов по выбору обучающихся.	50	6	44	Презентация проекта
Аттестация	4	2	2	Презентация творческой работы, защита проекта.
Итого:	144	32	112	

1 ГОД ОБУЧЕНИЯ

МОДУЛЬ «ОСНОВЫ СОЗДАНИЯ МУЛЬТФИЛЬМА» (12 ЧАСОВ)

Наименование модуля	Количество часов			Формы аттестации/контроля
	Всего	Теория	Практика	
Модуль Основы создания мультфильма.	12	4	8	
1.1. Вводное занятие. Инструменты и материалы. Инструктаж по Т.Б.	2	2	-	опрос
1.2. Введение в мультипликацию. Как появились мультфильмы.	2	2	-	
1.3 Рисуем и снимаем движение.	2	-	2	
1.4 Цифровая техника	2	-	2	
1.5. Компьютерные программы по созданию мультфильмов.	2	-	2	
1.6. Профессии в анимации. Итоговое занятие по модулю.	2	-	2	Творческое задание

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММНОГО МАТЕРИАЛА МОДУЛЯ

1.1 Тема: Вводное занятие.

Теория: Знакомство с программой. Правила поведения в учреждении, на занятиях, правила организации рабочего места и гигиена труда. Техника безопасности на занятиях и переменах, техника безопасности при работе с оборудованием и материалами.

1.2 Введение в мультипликацию. Как появились мультфильмы.

Теория: знакомство с историей движущегося изображения в искусстве. Первые анимационные опыты в Европе XIX века. Развитие анимации в России

Практика: просмотр видеофильма «История мультипликации».

1.3 Рисуем и снимаем движение.

Практика: рисование и съёмка простейшей анимации. Просмотр рисованных мультфильмов.

1.4 Цифровая техника.

Теория: инструктаж по технике безопасности при работе с цифровым фотоаппаратом, штативом.

Практика: работа с фотоаппаратом. Съёмка неподвижных предметов.

1.5 Компьютерные программы по созданию мультфильмов.

Теория: инструктаж по технике безопасности при работе с компьютерной техникой. Правила обращения с клавиатурой, мышкой и монитором.

Практика: знакомство и работа с программой

1.6 Профессии в анимации.

Теория: общее знакомство с профессиями; писатель, режиссер, сценарист, художник, актёр.

Практика: просмотр видеофильма "Как создавался мультфильм "Незнайка на Луне".
Дидактическая игра "Мульт - профессии"

Форма контроля: творческое занятие.

МОДУЛЬ «РИСОВАНИЕ ПЕСКОМ. ПЕСОЧНАЯ АНИМАЦИЯ» (44 ЧАСОВ)

Наименование модуля	Всего часов	Теория	Практика	Форма аттестации/контроля
Модуль Рисование песком. Песочная анимация.	44	10	34	
2.1. Техника рисования песком и песочной анимации	8	2	6	
2.2 Создание композиций из песка	8	2	6	
2.3. Изготовление героев и декораций.	6	2	4	
2.4. Покадровая съёмка сюжета	8	2	6	
2.5 Озвучивание и создание простейшего мультфильма.	6	-	6	
2.6. итоговое занятие. Выпуск анимационного мультфильма.	4	-	4	Творческая работа.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММНОГО МАТЕРИАЛА МОДУЛЯ

2. Тема. Рисование песком. Элементы песочной анимации. (44 часа)

2.1. Техника рисования песком и песочной анимации.

Теория: Техника безопасности при работе с песком. Приёмы рисования песком: засыпание фона, сыпем песок из кулачка, засыпаем линии, делаем отпечатки пальцами, и ребром ладони. Рисование «светлым на темном» и «темным на светлом».

Практика: упражнения «Солнышко», «Лист», «Текст», «Ячница-глазунья», «Осьминог».

2.2. Создание композиций из песка.

Теория: Просмотр видеороликов о рисовании песком и песочной анимации.

Практика: Приемы создания фона. Рисуем воду, облака. Создаем композиции на темы: море, горы, цветы и пр. Съёмка и монтаж роликов.

2.3 Изготовление героев и декораций.

Теория: Работа с пластилином. Использование различных приемов песочного рисования. Передача характера, образа.

Практика: Групповая и индивидуальная работа по созданию героев и декораций.

2.4. Покадровая съёмка сюжета

Теория: Знакомство с фотоаппаратом. Правила фотосъёмки.

Практика: Покадровая съёмка действий.

2.5. Озвучивание и создание простейшего мультфильма.

Практика: Монтаж фильма, озвучивание персонажей, наложение голоса.

2.6. Итоговое занятие. Выпуск анимационного мультфильма.

МОДУЛЬ «СОЗДАНИЕ МУЛЬТФИЛЬМОВ В ТЕХНИКЕ ПЛАСТИЛИНОВОЙ АНИМАЦИИ» (32 ЧАСА)

Наименование модуля	Всего часов	Теория	Практика	Форма аттестации/контроля
Модуль Создание мультфильмов в техники пластилиновой анимации.	32	8	24	
3.1 Выбор сюжета и сценария для нового мультфильма	6	2	4	
3.2 Операции с предметами	6	2	4	
3.3 Работа с фотоаппаратом. Создание пластилиновой анимации	6	2	4	
3.4 Съёмка. Озвучивание. Монтаж. Просмотр мультфильма.	6	2	4	
3.5 Выпуск	8	0	8	Творческая работа.

анимационного мультфильма				
3.6 Аттестация (промежуточная)	4	2	2	Презентация проекта

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММНОГО МАТЕРИАЛА МОДУЛЯ

3. Тема: Создание мультфильмов в технике пластилиновой анимации. (32 часа)

3.1. Выбор сюжета и сценария для нового мультфильма.

Теория: выбор сюжета и сценария для нового мультфильма из предложенных сказок и музыкальных композиций. Обсуждения сценария, декораций и героев.

Практика: Написание сюжета.

3.2 Операции с предметами.

Теория: Закрепление операций за рабочими парами с пошаговым действием

Практика: изготовление из пластилина декораций, героев сказки

3.3 Работа с фотоаппаратом. Создание пластилиновой анимации.

Теория: знакомство с процессом цветной цифровой фотосъемки и покадровой съемки сюжета.

Практика: покадровая съемка сюжета мультфильма.

3.4 Съемка. Озвучение. Монтаж. Просмотр мультфильма.

Теория: инструктаж по Т.Б. при работе с компьютером, клавиатурой, мышкой. С чего начинается каждый фильм? Для чего нужна «шапка» фильма? Что такое титры? Для чего они нужны?

Практика: съемка, монтаж, создание титров, «шапки». Запись звука к мультфильму. Выбор музыкального сопровождения. Озвучение мультфильма. Просмотр мультфильма.

3.5. Выпуск анимационного мультфильма.

Практика: Выпуск анимационного фильма, показ в группах и размещение на официальном сайте.

Форма контроля: творческая работа.

3.6 Аттестация: Проводится в декабре согласно срокам календарного графика и установленным формам аттестации. Аттестация проводится в форме презентации проекта (готовой творческой работы).

МОДУЛЬ «ПРОЕКТНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ» (50 ЧАСОВ)

Наименование модуля	Всего часов	Теория	Практика	Форма аттестации/контроля
Модуль Проектная деятельность. Создание мультфильмов по выбору обучающихся.	50	8	42	Презентация проекта
4.1 Поиск идеи. Поиск информации. Создание сюжета. Написание сценария.	4	2	2	
4.2. Создание персонажей.	8	2	6	
4.3. Создание фонов.	6	2	4	
4.4. Раскадровка.	6	-	6	
4.5. Съемка кадров	8	-	8	

4.6. Звуковое оформление. Озвучивание	8	-	8	
4.7. Монтаж.	6	-	6	
4.8. итоговое занятие	4	2	2	Выставка персонажей, показ мультфильмов
Аттестация (промежуточная)	2		2	Защита проекта

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММНОГО МАТЕРИАЛА МОДУЛЯ

Тема 4 Проектная деятельность. Создание мультфильмов по выбору обучающихся. (50 часов)

4.1. Создание сюжета мультфильма.

Теория: Поиск информации, прослушивание и выбор песен, стихов, сказок, по которым будут создаваться мультфильмы. Сочинение своего сюжета. Разбор сценария. Определение общих сцен и конкретных эпизодов.

Практика: Работа в малых группах. Построение короткого сюжета. Написание сценария. Создание экспликации мультфильма.

4.2. Техника создания персонажей.

Теория: Обсуждение эскизов героев мультфильма.

Практика: создание героев мультфильма на бумаге (эскиза героев). Создание персонажей из бумаги. Лепка плоских пластилиновых персонажей по разработанным ранее эскизам.

4.3. Техника создания фонов.

Теория: определяем сколько и какие фоны необходимы для мультфильма. Техника безопасности и гигиена при работе с карандашами, красками, гуашью, пластилином.

Практика: рисование фонов.

4.4. Раскадровка.

Практика: создание ряда небольших зарисовок отдельных эпизодов мультфильма. Поиск наиболее эффектных и характерных ракурсов и поз для каждого эпизода.

4.5. Съемка кадров.

Практика: инструктаж по технике безопасности с цифровым фотоаппаратом, работа с фотоаппаратом, съемка кадров мультфильма

4.6. Озвучивание.

Теория: инструктаж по технике безопасности при работе с компьютерной техникой.

Практика: запись звука к мультфильму. Выбор музыкального сопровождения. Озвучение мультфильма.

4.7. Монтаж.

Практика: инструктаж по технике безопасности при работе с компьютером, монтаж сцен, титров, «шапки».

4.8. Итоговое занятие.

Теория: выставка персонажей, обсуждение созданного мультфильма.

Практика: показ мультфильмов, созданных обучающимися для обучающихся других объединений, родителей, участие в конкурсах.

Форма контроля: Выставка персонажей, показ мультфильмов

Аттестация (промежуточная) проводится по окончании обучения первого года по программе согласно срокам календарного графика. Аттестация проводится в форме защиты проекта.

II. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

Календарный учебный график

Количество учебных недель в 2022-2023 учебном году: 29 недель
Количество учебных недель в первом полугодии: 9 (1.11.22-31.12.22)
Количество учебных недель во втором полугодии: 20 (10.01.2023-31.05.2023)
Количество учебных дней в учебном году: 58
Даты начала и окончания учебного года с 1.11.2022г. по 31.05.2023 г.
Даты промежуточной аттестации 23.12.2023г. – 20.05.2023г.
Каникулы:
31.12.2022-09.01.2023г.
01.06.2023-31.08.2023 г.
Интенсивные модули:
01.10.2022 по 10.10.2022
25.11.2022 по 29.11.2022

Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение программы.

Занятия проводятся в большом помещении, учебный кабинет оформляется в соответствии с профилем проводимых занятий и оборудован в соответствии с санитарными нормами.

В помещении для занятий имеется мебель (стол ученический, стул ученический, стол для преподавателя) и оборудование (видеопроектор мультимедийный, ноутбук, фотоаппарат, видеокамера, штатив, микрофон, мышь, кольцевая лампа, планшет для песочной анимации, мультстанок для перекладной анимации).

Необходимы художественные и иные материалы для создания героев и декораций (бумага, картон, краски, кисти, карандаши, фломастеры, пластилин, клей, ножницы, мелки, сыпучие материалы, ткани, бусины, пуговицы, природные материалы, проволока и другие).

Программное обеспечение (Комплект):

- FQC-09131, Win Pro 10 32-bit/64-bit All Lng PK Lic Online DwnLd NR, право на использование
- T5D-03189, Office Home and Business 2019 All Lng PKL Onln CEE Only DwnLd C2R NR for Mac, программное
- Обеспечение Movavi VideoSuite Образовательная, бессрочная, право на использование

Информационное обеспечение.

Видеоматериалы:

1. Онлайн-платформа для бесплатного дистанционного обучения анимации детей и подростков -<http://multazbuka.ru/#rec67443519>
2. Что такое мультипликация <https://www.youtube.com/watch?v=Lavg8o1UzFw>
3. История анимации https://www.youtube.com/watch?v=1XR_m9qmnSI
4. Мастер класс по анимации https://www.youtube.com/watch?v=R37KPTJbM_Y
5. Монтаж и раскадровка <https://www.youtube.com/watch?v=pE2AciRRMgA>
6. Профессии в анимационном кино https://www.youtube.com/watch?v=a0P_XuKolXo
7. Анимация «Персонаж» <https://www.youtube.com/watch?v=cq2wQhlDowg>
8. Звук в анимации <https://www.youtube.com/watch?v=anPnlThbXPs>
9. Мастер класс песочная анимация <https://www.youtube.com/watch?v=d7jPDJyjkSw>
10. Техники. Живопись по стеклу «Сыпучка»
<https://www.youtube.com/watch?v=FWPr7pnGy-E>

11. Мультипликация.

Озвучка

мультфильма

<https://www.youtube.com/watch?v=j3UvNIEF0AU>

12. Песочная анимация <https://www.youtube.com/watch?v=cEF7tIeBG0k>

13. 12 принципов анимации https://www.youtube.com/watch?v=LcoDiK2a_oM

Кадровое обеспечение

Реализацию программы может осуществлять педагог дополнительного образования, с высшим профессиональным или средним специальным образованием. Педагог должен обладать достаточным практическим опытом, знаниями и умениями. Выполнять качественно и в полном объеме, возложенные на него должностные обязанности.

Формы контроля аттестации

Вид контроля	Цель проведения	Время проведения	Форма проведения
входной контроль	определение уровня развития обучающихся на начальном этапе реализации образовательной программы	в начале 1-го года обучения (ноябрь)	Опрос
текущая аттестация	определение степени усвоения обучающимися учебного материала, степень сформированности учебных навыков	в конце изучения модуля	Творческая работа
промежуточная аттестация	определение степени усвоения обучающимися учебного материала, определение промежуточных результатов обучения	в конце I полугодия обучения (декабрь) в конце II полугодия (май) в конце I полугодия обучения (декабрь)	Презентация проекта
итоговая аттестация	определение результатов обучения по итогам реализации образовательной программы	в конце курса обучения (в конце 2-го года обучения; май)	Защита проекта.

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов

Планируемые результаты, в соответствии с целью программы, отслеживаются и фиксируются в формах: защиты проекта, участие в конкурсах и мероприятиях различного уровня.

Формами предъявления (или демонстрации) результативности освоения образовательной программы являются: готовые проектные работы обучающихся, презентация результатов на уровне учреждения муниципалитета, края, России. Наличие призеров и победителей в мероприятиях различных уровней.

Текущий контроль проводится с целью определения уровня освоения обучающимися учебного материала в течение учебного года. Текущий контроль проводится в форме:

- педагогического наблюдения (оценивается умение слушать и слышать педагога, умение организовать свое рабочее (учебное) место, умение аккуратно выполнять работу;
- тестового задания (позволяет определить соответствие теоретических знаний обучающегося программным требованиям, уровень владения специальной терминологией);
- контрольного задания (оцениваются практические навыки, механическая понятливость, внимательность, креативность);
- самостоятельной работы (оценивается уровень владения специальным оборудованием и оснащением, умение пользоваться компьютерными источниками информации);

Промежуточный контроль (промежуточная аттестация) осуществляется с целью выявления уровня освоения образовательной программы обучающимися и корректировки процесса обучения. Форма проведения – презентация проектных работ, на которой обучающиеся демонстрируют уровень овладения теоретическим и практическим программным материалом.

Итоговый контроль (подведение итогов реализации программы) проводится с целью соотношения планируемых и достигнутых обучающимися результатов освоения образовательной программы. Итоговый контроль проводится в форме защиты проектов.

По каждому разделу программы оцениваются проектные работы обучающихся по трех бальной системе. Если соотнести количество баллов с Уровнями успешности, в результате следующие уровни:

Начальный уровень- обучающиеся демонстрируют низкий уровень овладения материалом, не заинтересованы в учебно-творческой деятельности.

Средний уровень- обучающиеся демонстрируют ответственность и заинтересованность в учебно-творческой деятельности, частично знают теорию и могут применять ее на практике с помощью педагога.

Высокий уровень –обучающие демонстрируют высокую ответственность и заинтересованность в учебно-творческой деятельности, отлично знают теоретические основы и могут применять их на практике самостоятельно.

Контрольно-измерительные материалы для проведения промежуточного контроля в приложении 1

Методическое обеспечение

№ Ц/П	Изучаемый раздел/тема	Формы занятий	Методы приемы	Форма контроля	Ожидаемый результат
1	Вводная часть. Инструменты и материалы. Инструктаж по Т.Б.	беседа	Входное тестирование. Рассказ демонстрация мультфильмов	опрос	Сформированы навыки безопасной работы с техническим оборудованием и материалами, используемыми в песочной анимации и мультипликации;
2	Основы создания мультфильма	Беседа, творческая работа	Рассказ наблюдение, демонстрация фильма	Опрос Творческая работа	Усвоение практических материалов по теме.
3	Создание мультфильмов в техники пластилиновой анимации	Творческая работа	Видеоролики по рисованию песком и песочной анимации. Песок.	Творческая работа	Усвоение практического материала по теме
4	Рисование песком, песочная анимация.	Игра, беседа, творческая работа	Рассказ, демонстрация.	Творческая работа	Усвоение практического материала по теме.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Информационные источники:

Список литературы для педагога:

1. Абраменкова В. Возвращение песочницы, или как создать одухотворенное игровое пространство / В. Абраменкова // Учительская газета. – 2000. - № 20.
2. Аль Д. Н. Основы драматургии. Учебное пособие для студентов института культуры. - Ленинград, 1988.
3. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Анофриков. – Новосибирск, 2008.
4. Большебратская Э.Э. Песочная терапия. - Петропавловск, 2010.
5. Борев Ю. Эстетика. - М.: Высшая школа, 2002.
6. Бугара В. МандалаАртбук для медитаций www.bugara.kiev.ua, 2013.
7. Войнова Алена: Песочное рисование: Феникс, 2014.
8. Волков А. Художники советского мультфильма - М.: Советский художник, 1978.
9. Волькенштейн В. М. Драматургия. – М.: Советский писатель, 1969.
10. Воскресенская И.Н. Звуковое решение фильма. – М.: Искусство, 1978.
11. Годер Д. Художники, визионеры, циркачи: Очерки визуального театра. - М.: Новое литературное обозрение, 2012.
12. Голдберг Р. Искусство перформанса: от футуризма до наших дней / Пер. с англ. Анны Асланян. – AdMarginem, 2013.
13. Голубева О. «Основы композиции. - М.: Изобразительное искусство, 2001.
14. Довгялло Н. Техника и материалы в анимационном фильме. // Искусство в школе. №3. – 2007.
15. Дыко Л. Основы композиции в фотографии. – М.: Высшая школа, 1983.
16. ЗейцМариелла - Пишем и рисуем на песке. Настольная песочница: [адаптированный перевод с англ.] — М.: ИНТ, 2010.
17. Зинкевич-Евстигнеева Т.Д., Грабенко Т.М. Практикум по песочной терапии. СПб.: Речь, 2002.
18. Иткин В.В. Карманная книга мультжюриста. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / В. Иткин. – Новосибирск, 2006.
19. Капков С. Энциклопедия отечественной мультипликации. -М.: Алгоритм, 2006.
20. Кубат К. Звукооператор-любитель. Перевод с чешского Лихобабина В.А. – М.: Энергия, 1978.
21. Кузуб Н.В., Осипук Э.И. «В гостях у песочной феи.— СПб.: Речь, 2011.
22. Кулешов Л. Азбука кинорежиссуры.- М.: «Искусство», 1969.
23. ЛеблонМикаэль, Бертран Фредерик. Я в Пижамараме. — М.: Самокат, 2016.
24. Макарова Е.Г., Движение образует форму. – М.: Самокат, 2012.
25. Меерзон Б. Акустические основы звукорежиссуры.- М.: Аспект Пресс, 2004.
26. Норштейн Ю. Снег на траве.- М.:Издательство «Красная площадь». 2008 .
27. Павловская В. Акустика и электроакустическая аппаратура. – М.: Искусство, 1986.
28. Паранюшкин. Р. Композиция: теория и практика изобразительного искусства. Изд. 2-е. - Ростов н/Д: Феникс, 2005.
29. Пропп В.Я. Морфология волшебной сказки.-М.: Лабиринт, 1998.
30. Ратковски Н. Профессия иллюстратор. Учимся мыслить творчески. – 4-е изд.- М.: Манн, Иванов Фербер, 2016. – 328с.
31. Саймон М. Как создать собственный мультфильм. Анимация двухмерных персонажей. -М. НТ Пресс, 2006.
32. Сакович Н.А. Технология игры в песок. Игры на мосту.- СПб.: Речь, 2008.
33. СкрипникИ.Театр теней. Искусство светотени. - М.: АСТ, 2005.
34. Солин А. Пшеничная И. Задумать и нарисовать мультфильм. - М.: ВГИК, 2014.
35. Трахтенберг Л. С. Кинофильм и звукооператор. – М.: Искусство, 1963.

36. Туркин В. Драматургия кино. - М.: ВГИК 2007.
37. Фролов М.И. Учимся анимации на компьютере. Самоучитель для детей и родителей. - М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2002. 14
38. Харт К. Как нарисовать все, что вы узнали о мультяшках. - Минск: Попурри, 2011.
39. Хитрук Ф. Профессия – аниматор. - М.: Гаятри, 2008.
40. Хоменко. И. Н. Коррекционно-диагностический комплекс «Песочная магия». - СПб. ИМАТОН, 2009.
41. Ширман Н.Т.- Силуэт на экране. - Киев, Мистецтво, 1989
42. Шоттенлоэр Гертруда Рисунок и образ в гельштаттерапии. - СПб.: Издательство Пирожкова. Серия «Новый импульс», 2001.
43. Штейнхард Л. Юнгианская песочная терапия. – СПб.: Питер, 2001.
44. Эйзенштейн С. Неравнодушна природа (в двух томах). - М.: Музей кино, Эйзенштейнцентр, 2004.
45. Эль Г. Н. Человек, играющий в песок. Динамичная песочная терапия. — СПб.: Речь, 2010. 46. Энциклопедия признаков и интерпретаций в проективном рисовании и арт-терапии, Л.Д. Лебедева, Ю.В. Никонорова, Н.А. Тараканова. – СПб.: Речь, 2010.

Список литературы для обучающихся:

1. Берри Б. Рисуйте свободно! Найди себя с помощью художественного дневника. - М.: Манн, Иванов и Фербер, 2015.
2. ЗейцМариелла. Пишем и рисуем на песке. Настольная песочница. – М.: Инт, 2010.
3. Иванова Ю. Мультфильмы секреты анимации. – М.: Настя и Никита, 2017.
4. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М., 2007.
5. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / Велинский Д.В. – Новосибирск, 2004.
6. Рожков Р.Л. Звук в фильме. Литература для детей. - М.: 1980.
7. Саймон М. Как создать собственный мультфильм. Анимация двухмерных персонажей. М. НТ Пресс, 2006.
8. Харт К. Как нарисовать все, что вы узнали о мультяшках. - Минск: Попурри, 2011.

КОНТРОЛЬНО-ИЗМЕРИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОГО КОНТРОЛЯ (ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ)

Презентация творческих работ

Задание: сделать видео открытку на выбранную тему с трансформацией.

Критерии	Параметры	Показатели	Количество баллов
творческий подход	творческое воплощение идеи; умение сделать грамотную раскадровку по сценарию	работу выполнил по образцу педагога	1
		работу выполнил с помощью педагога или родителей, испытывал трудности при раскадровке по сценарию	2
		работу выполнил самостоятельно, творчески, сделал раскадровку по сценарию	3
самостоятельность в учебные исследования	умение самостоятельно определить необходимые для работы материалы и инструменты	необходимые для работы материалы и инструменты определяет с трудом, с помощью педагога	1
		определил необходимые для работы материалы и инструменты с помощью педагога	2
		самостоятельно определил необходимые для работы материалы и инструменты	3
техническая самостоятельность	владение специальным техническим оборудованием и оснащением	обучающийся испытывает затруднения при работе с техническим оборудованием и оснащением	1
		обучающийся работает с техническим оборудованием и оснащением с помощью педагога	2
		обучающийся работает с техническим оборудованием и оснащением самостоятельно, не испытывает трудностей	3
качество презентации	умение выступать перед аудиторией, уровень владения и подачи подготовленной информации	не достаточно владеет подготовленной информацией, испытывает затруднения при изложении информации, нуждается в постоянной помощи педагога	1
		не уверенно выступает перед аудиторией, владеет подготовленной информацией, иногда нуждается в помощи педагога	2
		свободно и уверенно выступает перед аудиторией, владеет подготовленной информацией	3

По результатам определяется уровень освоения темы:

высокий уровень – 3 балла,

средний уровень – 2 балла,

низкий уровень – 1 балла.