

Муниципальное бюджетное учреждение
дополнительного образования
«Детский дом искусств «Ритм» г. Курска»

Принята на заседании
педагогического совета
от «30» мая 2025 г. № 4



Утверждена

Директор МБУДО «Дом искусств

«Ритм»

Е.Г. Атрепьева

Приказ от «31» мая 2025 г. №127

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
художественной направленности
«СОВА: Создание образов Волшебной Анимации»
(базовый уровень)

Возраст обучающихся: 7-12 лет

Срок реализации: 2 года (288 часов)

Составитель:

Старкова Анна Владимировна,

педагог дополнительного образования

г. Курск, 2025 г.

В программу внесены изменения и дополнения в соответствии с приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

Принята на заседании
методического совета
от «31» мая 2024 г.
Протокол № 4

Утверждена

Директор МБУДО «Дом искусств

«Ритм»

Е.Г. Атрепьева

Приказ от «01» июня 2024 г. № 112



В программу внесены изменения и дополнения в соответствии с приказом Министерства образования и науки Курской области от 22.08.2024 г. № 1-1126 «О внедрении единых подходов и требований к проектированию, реализации и оценке эффективности дополнительных общеразвивающих программ».

Принята на заседании
методического совета
от «28» мая 2025 г.
Протокол № 4

Утверждена

Директор МБУДО «Дом искусств

«Ритм»

Е.Г. Атрепьева

Приказ от «28» мая 2025 г. № 125



Оглавление

1. Комплекс основных характеристик программы	4
1.1. Пояснительная записка	4
1.2. Цель программы	7
1.3. Задачи программы	7
1.4. Планируемые результаты	8
1.5. Содержание программы	10
2. Комплекс организационно-педагогических условий	15
2.1. Календарный учебный график	15
2.2. Учебный план	15
2.3. Оценочные материалы	17
2.4. Формы аттестации	18
2.5. Методические материалы	19
2.6. Условия реализации программы	24
3. Рабочая программа воспитания	25
4. Календарный план воспитательной работы	26
5. Список литературы	27
Приложения	28
1. Календарно-тематическое планирование	28
2. Контрольно-измерительные материалы	42
3. Материалы для организации образовательного процесса	59
4. Материалы информационного и справочного характера	74

1. Комплекс основных характеристик программы

1.1. Пояснительная записка

Программа «СОВА: Создание образов Волшебной Анимации» (далее по тексту – «СОВА») разработана на основе следующих нормативно-правовых актов:

- Федеральный закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ (ред. от 07.10.2022) «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федеральный закон от 14.01.2021 г. № 127-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «О физической культуре и спорте в Российской Федерации».
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р.
- Постановление Правительства Российской Федерации от 11.10.2023 №1678 «Об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных технологий при реализации образовательных программ».
- Приказ Минобрнауки России №882, Минпросвещения России №391 от 05.08.2020 (ред. от 22.02.2023) «Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ».
- Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 N 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» (зарегистрировано в Минюсте России 17.12.2021 № 66403).
- Приказ Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарноэпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
- Письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 31.07.2023 №04-423 «Об исполнении протокола» (вместе с Методическими рекомендациями для педагогических работников образовательных организаций общего образования, образовательных организаций среднего профессионального образования, образовательных организаций дополнительного образования по использованию российского программного обеспечения при взаимодействии с обучающимися и их родителями (законными представителями)).
- Приказ Министерства образования и науки Курской области от 22.08.2024 №1-1126 «О внедрении единых подходов и требований к проектированию, реализации и оценке эффективности дополнительных общеразвивающих программ».
- Устав муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Детский дом искусств «Ритм» г. Курска» (утв. приказом комитета образования города Курска от 25 декабря 2015 года № 1322).
- Положение о дополнительной общеразвивающей программе муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Детский дом искусств «Ритм» г. Курска» (утв. приказом по учреждению от 1 октября 2024 года №187а).

- Положение о промежуточной аттестации учащихся различных форм объединений (утв. приказом по учреждению от 15 февраля 2023 года № 45а).

Направленность программы «СОВА» – художественная, так как ориентирована на развитие общей и эстетической культуры обучающихся, художественных способностей и склонностей, носит ярко выраженный креативный характер, предусматривая возможность творческого самовыражения, творческой импровизации.

Актуальность программы «СОВА» заключается в том, что процесс обучения построен на объединении разных направлений работы с детьми: художественного, технического, научного, исследовательского. Создавая героев мультипликационного фильма и декорации: из пластилина, делая аппликации, вырезая силуэты, рисуя красками или на планшете, ребята изучают свойства и технические возможности различных инструментов и материалов.

Данная программа предусматривает развитие интеллектуальных способностей и познавательных интересов обучающихся, основана на комплексном подходе к подготовке ребенка, умеющего жить в современных социально-экономических условиях: компетентного, мобильного, с высокой культурой общения, готового к принятию самостоятельных решений, умеющего эффективно использовать знания компьютерных технологий в своей жизни.

Педагогическая целесообразность программы обусловлена тем, что в процессе создания мультфильма естественным образом интегрируются различные виды деятельности: художественно-эстетическая, физическая, познавательная, речевая и социально-коммуникативная. В процессе обучения дети будут заниматься литературным творчеством (написание сценария, реплик героев), изобразительным творчеством (изготовление персонажей, фонов, декораций, художественное оформление титров), актерским мастерством (озвучивание персонажей), работой с техническими средствами (компьютер, камера, диктофон).

Отличительные особенности программы «СОВА»:

- синтез программ художественной и технической направленностей (объединение разных направлений работы с детьми: художественного, технического, научного, исследовательского), нацеленный на многостороннее развитие творческих и мыслительных процессов;

- раннее приобщение ребенка к применению компьютерных технологий, используемых при создании мультфильма, вхождение его в информационное общество;

- влияние на развитие личности, как для обучения в школе, так и в дальнейшей предпрофессиональной подготовке, социализация ребенка.

Новизна программы заключается в том, что процесс обучения мультипликации является прекрасным развивающим средством для раскрепощения мышления, развития творческого потенциала учащихся. Программа позволяет осуществлять проектный подход при создании анимационных фильмов, а также использовать в работе интеграцию разнообразных видов деятельности детей: двигательную, игровую, продуктивную, коммуникативную, трудовую, познавательно исследовательскую, музыкально-художественную.

Уровень программы – базовый.

Адресат программы.

Программа «СОВА» адресована детям школьного возраста (7 – 12 лет).

Дети младшего школьного возраста (7-10 лет) уже способны анализировать объекты реальной действительности в процессе восприятия. При анализе ребенок не только практически по-разному реагирует на различные раздражители, но и осознает их особенности. Детям 7-12 лет под силу нарисовать группу предметов, уже могут самостоятельно решать композиционные проблемы, искать связь между предметами. Однако образы композиций у них остаются примитивными. Обогащая опыт зрительных восприятий ребенка, мы тем самым обогащаем его представления. Психологи делают вывод, что в процессе обучения мы можем не только развить и обогатить представления детей, но и способствовать развитию их воображения.

Учебная деятельность в этом возрасте формируется как ведущая. Уровень притязаний складывается под влиянием успехов и неудач в предшествующей деятельности. Изменения в мотивации происходят не из-за возраста, а из-за организации учебно-воспитательного процесса. Работа в парах более продуктивна, чем индивидуально. Работа в партнерстве более продуктивна, чем соперничество. Необходимо учить деловому общению, для закрепления диалогических умений поощрять дискуссии. Более полезно критически рассматривать выделенный способ решения, чем решать большее количество однотипных примеров.

Средний школьный возраст (11-12 лет)

Это переход от детства к юности. Отмечается новый уровень самосознания, стремление понять себя и других, неустойчивая самооценка. Развитие познавательных интересов характеризуется переходом к абстрактному мышлению, развивается возможность строить умозаключения.

Ведущей деятельностью в этом возрасте является коммуникативная деятельность. Общаясь в первую очередь со своими сверстниками, подросток получает необходимые знания о жизни. Очень важным для подростка является мнение о нем группы, к которой он принадлежит.

Рассчитана программа на любой социальный статус детей, имеющих различные возрастные, интеллектуальные, художественные, творческие способности.

На обучение по программе принимаются дети-инвалиды с согласия родителей (законных представителей). Занятия проводятся с учетом возрастных особенностей детей.

Наполняемость групп:

1 год обучения – 12-15 человек.

2 год обучения – 10-12 человек.

Объем и срок освоения программы.

Программа «СОВА» рассчитана на два года обучения.

Продолжительность учебного года – 36 недель.

Общее количество учебных часов, запланированных на весь период обучения – 288. Каждый год обучения – 144 часа.

Режим занятий: 2 раза в неделю по 2 академических часа (длительность академического часа – 45 минут; перерыв между часами одного занятия – 10 минут).

Язык обучения: русский.

Формы обучения – очная; в активированные дни и во время карантина занятия по программе проводятся с использованием электронного обучения и дистанционных образовательных технологий (информационно-коммуникационной образовательной платформы «Сферум» с использованием российского мессенджера – «VK Мессенджер»).

Форма проведения занятий.

Занятия проводятся по группам.

Состав обучающихся разновозрастной, постоянный.

Особенности организации образовательного процесса

Форма реализации программы – традиционная – реализуется в рамках учреждения. На обучение по программе могут быть приняты все желающие независимо от уровня подготовки, физических данных.

Набор в группы осуществляется через регистрацию заявки в АИС «Навигатор дополнительного образования детей Курской области» <https://p46.навигатор.дети>

1.2. Цель программы

Цель программы: формирование устойчивого интереса к профессии мультипликатора и развитие творческих способностей, технических навыков учащихся через освоение теории и практики искусства анимации.

1.3. Задачи программы

Исходя из поставленной цели формируются задачи программы:

Образовательные:

- Познакомить с основными сведениями по истории, теории и практике мультипликации, а также с основными техниками и способами создания мультфильмов.

- Познакомить с видами мультипликации: перекладка, пластилиновая, предметная, смешанная, сыпучая.

- Научить разработке и изготовлению персонажей, фонов и декораций.

- Сформировать технические навыки работы с оборудованием: установка освещения, съёмка кадров, озвучивание, монтаж и сведение видео- и звукорядов.

- Сформировать навыки работы с основными этапами создания мультфильма (замысел и драматургия, владение различными техниками анимации, правила съёмки и монтажа, звуковое оформление).

- Научить основам перекладной, рисованной, пластилиновой и кукольной анимации, создание в этих техниках мультфильмов.

- Научить работать в программах Synfig Studio, Stop motion.

- Познакомить с особенностями работы с различными видами материалов и в разных техниках.

- Сформировать художественные предпочтения, этические, эстетические оценки искусства, природы, окружающего мира.

Развивающие:

- Развивать устойчивый интерес к мультипликации, профессии мультипликатора и желание к самостоятельному творчеству.

- Развивать художественно-эстетический вкус, изобретательность, логическое мышление, пространственное воображение и творческие способности детей.

- Развивать художественное и ассоциативное мышление, систематическое и целенаправленное восприятие, мелкую и крупную моторику и речь детей.
- Развивать эмоционально-волевую сферу.

Воспитательные:

- Воспитывать интерес к анимации и другим экранным искусствам как средству познания и духовному обогащению.
- Воспитывать нравственные качества, гуманистическую личностную позицию, позитивное и оптимистическое отношение к жизни.
- Формировать опыт взаимоотношений среди учащихся, готовности к взаимодействию и сотрудничеству.
- Содействовать воспитанию нравственной, творческой личности, способной к самосовершенствованию, стремящейся к правде, добру, красоте.
- Формировать у детей установку на позитивную социальную деятельность в информационном обществе.
- Воспитывать интерес к лучшим образцам мультипликации, стремление к самостоятельному творчеству и желание стать мультипликатором.

1.4. Планируемые результаты

По окончании обучения обучающийся должен *знать*:

- правила безопасного поведения в кабинете;
- название, назначение, свойства и возможности художественных материалов;
- мультипликационную терминологию: анимация, кадр, съемка, монтаж, озвучка, перекладка, Stop motion;
- основные этапы возникновения и развития мультипликации;
- виды мультфильмов (по жанру, по метражу, по технике исполнения);
- 2-3 отечественных и зарубежных мультипликатора;
- традиционные техники анимации (перекладка, пластилиновая анимация, песочная анимация, кукольная анимация, 2D анимация);
- этапы создания мультфильма;
- название и назначение инструментов и материалов, используемых для создания персонажей, фонов, декораций;
- возможности применения различных видов изобразительного и декоративного творчества в анимации: рисунок, лепка, шитьё, природный и другие материалы;
- правила и подходы к созданию сценария, основные виды конфликта;
- профессии, необходимые для создания профессионального мультфильма: сценарист, режиссер, художник-аниматор, оператор съемки, звукооператор, монтажер;
- основные этапы сюжета: экспозиция, завязка, развитие действия, кульминация, развязка;
- интерфейс компьютерных программ для съемки и монтажа мультфильма;
- компьютерные программы и онлайн-сервисы для создания компьютерной анимации.

Уметь:

- организовать рабочее место в соответствии с используемыми материалами;
- соблюдать правила техники безопасной работы инструментами;

- изготавливать фоны и персонажей для простейших мультэтюдов из разных материалов (бумага, пластилин, ткань, песок, фетр, подручные средства и т.д);
- выставлять оборудование для съемки мультфильма (камера, свет, штатив, подключать камеру к компьютеру);
- делать раскадровки для мультэтюдов с помощью педагога и самостоятельно;
- озвучивать мультфильм;
- писать собственные сценарии для мультфильмов с помощью педагога;
- использовать средства художественной изобразительности: крупность плана, свет;
- самостоятельно создавать короткие сюжетные мультфильмы;
- самостоятельно создавать короткие мультэтюды, бессюжетные зарисовки, видеокнижки и слайд-шоу;
- оценивать собственные работы и работы одноклассников по предложенным педагогом критериям;
- переносить культуру поведения и общения в работе над художественным произведением на межличностное общение в повседневной жизни;
- работать в коллективе.

Владеть:

- навыками персонального пользования ноутбуком, вебкамерой, осветительными приборами;
- навыками работы с программами Synfig Studio, Stop motion.

Иметь представления о:

- нетрадиционных анимационных техниках (теневая, коллажная техника, игольчатый экран, песочная анимация);
- творчестве мультстудий России.

Метапредметные результаты:

По завершению обучения по программе учащиеся овладеют следующими метапредметными умениями:

- определить порядок действий, планировать этапы своей работы;
- понимать причины своего неуспеха и находить способы выхода из этой ситуации;
- договариваться и приходить к общему решению в совместной трудовой и творческой деятельности
- задавать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнером;
- презентовать свои проекты;
- оценивать собственные работы и работы одноклассников по предложенным педагогом критериям.

Личностные результаты:

По завершению обучения по программе ребенок будет:

- стремиться выражать свои чувства средствами искусства;
- проявлять самостоятельность и ответственность, сопричастность общему делу;
- работать в коллективе, уважительно относиться к труду других,

- проявлять трудолюбие, выполнять сложную и трудоемкую работу, необходимую для получения творческого результата;
- проявлять творческую активность, участвовать в групповых и индивидуальных проектах, в конкурсных мероприятиях.

В результате занятий по программе у детей будут сформированы устойчивый интерес к изучаемому материалу, адекватная позитивная самооценка и самовосприятие; развиты чувства сочувствия, сопереживания, ответственности за выполнение поставленной задачи, культура поведения, трудовые качества.

1.5. Содержание программы

1 год обучения

1. Вводное занятие. (2 часа)

Теория: Знакомство с детьми и правилами поведения на занятии. Инструктаж по технике безопасности и правилам противопожарной безопасности. Беседа «Что мы знаем о мультфильмах?» Презентация «Что такое мультипликация?» Знакомство с понятиями: анимация, съемка, сценарий. Виды мультипликации:

Перекладка (рисуем персонажей на бумаге и вырезаем, двигаем вырезанные картинки) хорошо подходит для тех, кто любит рисовать.

Пластилиновая анимация (лепятся персонажи из пластилина), хорошо подходит для тех, кто любит лепить. Может быть плоской (как перекладка) и объемной (как предметная анимация) – техника близка к кукольной анимации.

Предметная анимация (используем готовые игрушки: объемные поделки детей (оригами, конструкторы «Лего», машинки, паровозики, зверюшки и человечки и т.д.), что позволяет оживить любимые игрушки.

Смешанные (используются в одном произведении несколько техник).

Сыпучая анимация.

Практика: Анкетирование. Игра «Раз картинка. Два картинка». Показ как оживить картинку («Живой блокнот»).

Формы проведения занятия: соревнование, игра, беседа.

Формы контроля: анкетирование.

2. «Все о мультипликации». (10 часов)

Теория: История возникновения и развития перекладной мультипликации. Тауматроп – оптическая иллюзия. Парад мультипрофессий: сценарист, художник аниматор, оператор съемки, звукооператор (связь характера сюжета с музыкой), режиссер (подбор освещения, компоновка кадра, осмотр материала съемки). Художники мультипликаторы Уолт Дисней, М. А. Котёночкин. Рабочее место мультипликатора.

Изучение этапов создания мультфильмов и их последовательность.

Литературный этап:

1. Подбор литературного материала или составление истории, сюжета (используется авторское произведение: стихотворение, сказка, или самостоятельно сочиненное).

2. Разработка сценария (обсуждение с детьми, что может делать персонаж, где он в это время находится, что его окружает и выбор наиболее интересного варианта решения происходящего).

Режиссерский этап:

1. Выбор техники исполнения мультфильма (выбирается наиболее подходящая техника к определенному сюжету).

2. Распределение ролей и обязанностей.

Изобразительный этап:

1. Определение изобразительных техник (выбираются техники исполнения (традиционные и нетрадиционные) для героев и декораций).

2. Изготовление героев, декораций.

Съемочный этап:

1. Съемка по эпизодам мультфильма (передвижение и взаимодействие персонажей детьми; фиксация воспитателем).

2. Звуковое оформление (проявление детьми актёрских способностей: выразительное чтение текста).

3. Подбор музыкальных композиции (придумывание музыкальных и шумовых эффектов).

4. Монтаж фильма (верстка). В работе с дошкольниками эта функция решается педагогом.

Отснятые снимки размещаются, в программе для верстки, и монтируется фильм.

Правила безопасности съемочного процесса. Знакомство с компьютерной программой для создания мультфильма. Знакомство с интерфейсом программы Stop motion. Съемка сцен. Покадровая анимация героя. Знакомство с монтажной областью.

Формы проведения занятия: презентация, учебное занятие, практическое занятие, мастер-класс, занятие-игра, викторина.

Формы контроля: викторина, опрос, решение кроссворда.

3. «Бумажная мультипликация». (28 часов)

Теория: Знакомство с историей бумажной мультипликации и ее особенностями. Правила построения пейзажей и интерьеров для мультипликационных сцен. Основы композиции. Техника съемки. Монтаж – основы работы в видеоредакторе, приемы монтажа.

Практика: Рисование и вырезание персонажей на бумаге. Оживление вырезанных героев. Подбор освещения, компоновка кадра, осмотр материала съемки. Выполнение творческих заданий с применением изученного. Создание коротких мультипликационных роликов в технике stop motion. Выпуск анимационного фильма, показ в группах и размещение на официальном сайте.

Формы проведения занятия: практическое занятие.

Формы контроля: наблюдение, практическое задание.

4. «Сыпучая мультипликация». (18 часов)

Теория: Что такое сыпучая мультипликация? История сыпучей мультипликации и ее особенности. Техника безопасности при работе с планшетом. Виды сыпучей мультипликации. Песочная мультипликация – основные принципы. Приемы рисования на песке.

Практика: Использование в съемках сыпучих материалов, готовых игрушек, поделок. Выполнение творческих заданий с применением изученного. Создание коротких мультипликационных роликов. Работа с различными сыпучими

материалами (чай, кофе, различные мелкие предметы, крупы). Работа с планшетом для песка, создание песочных рисунков. Создание песочного мультипликационного фильма. Выпуск анимационного фильма, показ в группах и размещение на официальном сайте.

Формы проведения занятия: учебно-практическое занятие; практическое занятие, мастер-класс, творческая мастерская, занятие-сказка.

Формы контроля: практическое задание, наблюдение, опрос.

5. «Пластилиновая анимация». (44 часа)

Теория: История пластилиновой мультипликации. Особенности работы с пластилином в мультипликации. Знакомство с техникой «пластилиновая аппликация».

Практика: Создание персонажей мультфильма и декораций. Работа в микрогруппах: подготовка пластилина, лепка фигур, моделирование поз и мимики. Лепка героев из пластилина. Создание коротких пластилиновых роликов. Создание 2D анимации в технике пластилиновой мультипликации. Показ в группах и размещение на официальном сайте.

Формы проведения занятия: презентация, практическое занятие, мозговой штурм, деловая игра, круглый стол.

Формы контроля: опрос, игровое задание, демонстрация видеороликов.

6. «Мой первый мультфильм». (18 часов)

Практика: Создание мультфильма в любой из изученных техник по собственному проекту.

Формы проведения занятия: практическое занятие, мастер-класс, мини-конкурс.

Формы контроля: наблюдение, мини-конкурс.

7. Массовая работа учебного характера. (8 часов)

Теория: Особенности выставочной деятельности. Выставочные залы, их предназначение, создание, традиции. Разнообразие тематики выставочной деятельности. Результативность и последствия выставочной деятельности. Своеобразие оформления выставок.

Практика: Экскурсии в ОБУК «Курскоблкиновидеофонд» и Центральную городскую библиотеку для молодежи им. А.А. Фета. Оформление выставок.

Формы проведения занятия: представление, экскурсия.

Формы контроля: экскурсия, опрос.

8. Повторение пройденного материала. (14 часов)

Практика: Повторение освоенного материала на протяжении курса обучения. Выполнение заданий разной степени сложности, которые позволят диагностировать знания, умения и навыки обучающихся.

Формы проведения занятия: практическое занятие, демонстрация, опрос.

Формы контроля: практическое задание, работа по карточкам.

9. Итоговое занятие. (2 часа)

Практика: Демонстрация знаний, умений и навыков по изученному материалу.

Формы проведения занятия: занятие-праздник.

Формы контроля: портфолио.

2 год обучения

1. Вводное занятие. (2 часа)

Теория: Инструктаж по технике безопасности и правилам противопожарной безопасности. Игра «Путешествие в страну Мультфильма». Просмотр отрывков из первых объемных и рисованных анимационных фильмов. Беседа «Что такое объемная мультипликация».

Практика: Просмотр мультфильмов. Командные соревнования, позволяющие измерить и оценить уровень подготовленности учащихся.

Формы проведения занятия: презентация, беседа.

Формы контроля: тестирование.

2. «Мир мультипликации». (10 часов)

Теория: История возникновения и развития объемной пластилиновой мультипликации, работы Александра Татарского. Кукольная анимация – история возникновения и развитие. Невероятные фильмы Тима Бертон.

Что такое рисованная анимация. Где и зачем может пригодиться рисованное видео. Советская, американская и японская 2D анимация (история развития и их особенности). Художники мультипликаторы: Святозар Русаков, Дон Блут, Хаято Миядзаки. 12 основных принципов анимации.

Обустройство рабочего места. Хранение материалов и готовых объектов. Как выстраивать свет. Инструменты подручные и профессиональные. Работа с материалом: виды пластилина, плюсы и минусы разных видов в разных ситуациях. Технические приемы лепки. Имитация фактур: ткань, дерево, камень и т. Д. Декор: краски, бисер, сыпучие и природные материалы. Способы нанесения узоров.

Знакомство с программой Synfig Studio. Техническая терминология: рендеринг, ключевые кадры, циклическая анимация, связанные файлы, параллакс.

Формы проведения занятия: демонстрация, практическое занятие.

Формы контроля: опрос, блиц-турнир.

3. «Объемная пластилиновая мультипликация». (31 час)

Теория: Что такое пластилиновая анимация, какая она бывает и кто ее делает. Примеры пластилиновых мультфильмов. Знакомство с историей объемной пластилиновой мультипликации. Особенности создания фонов в объемной пластилиновой мультипликации. Куклы для объемной анимации: каркасные, полые, целые. Дизайн персонажа (как создать героя интересным). Механика движения. Технические особенности съемки объемных мультфильмов.

Практика: Просмотр и обсуждение отрывков пластилиновых мультфильмов. Практическая работа в группах. Распределение ролей. Изготовление эскизов героев в разных планах. Отработка правильной постановки персонажа в кадре. Выполнение творческих заданий с применением изученного. Подбор освещения, компоновка кадра. Отработка правильной постановки персонажа в кадре: правильные движения (разовые и цикличные), правильный переход от кадра к кадру. Осмотр материала съемки. Презентация проекта (мультфильма).

Создание коротких мультипликационных роликов с использованием основных принципов анимации. Создание объемного мультипликационного фильма из пластилина, показ в группах и размещение на официальном сайте.

Формы проведения занятия: презентация, практическое занятие.

Формы контроля: практическое задание, работа по карточкам.

4. «Кукольная мультипликация». (27 часов)

Теория: Знакомство с историей возникновения и развития кукольной мультипликации. Особенности создания персонажей в кукольной мультипликации. Анатомия. Пропорции. Характерные черты героя. Как правильно продумать и сделать конструкцию персонажа для анимации (суставы, одежда, руки, ноги, пальцы и т.д.) Обработка края, объем, профиль в разрезе. Какие бывают глаза. Какие бывают рты (накладные, врезные, сменные, компьютерные). Технические особенности создания и съемки кукольных мультфильмов.

Практика: Создание фигуры-марионетки. Подбор освещения, компоновка кадра. Отработка правильной постановки персонажа в кадре: правильные движения (разовые и циклические), правильный переход от кадра к кадру. Осмотр материала съемки. Презентация проекта (мультфильма). Выполнение творческих заданий с применением изученного. Выпуск анимационного фильма, показ в группах и размещение на официальном сайте.

Формы проведения занятия: презентация, учебно-практическое занятие; практическое занятие, мозговая атака, занятие-путешествие, мастер-класс.

Формы контроля: практическое задание.

5. «Рисованная 2D мультипликация». (34 часа)

Теория: Что такое рисованная мультипликация, виды рисованной мультипликации. История возникновения и развития 2D мультипликации. Техника создания. Работа с ноутбуком. Программа создания анимации Synfig Studio.

Практика: Изучение интерфейса программы. Рисование в Synfig Studio. Основные приемы работы. Выполнение творческих заданий с применением изученного. Создание коротких мультипликационных роликов. Создание рисованного мультипликационного фильма, показ в группах и размещение на официальном сайте.

Формы проведения занятия: викторина, презентация, практическое занятие.

Формы контроля: викторина, наблюдение, тестирование.

6. «Я мультипликатор» (проектная деятельность) (20 часов)

Практика: Создание мультфильма в любой из изученных техник по собственному проекту.

Формы проведения занятия: практическое занятие, занятие-игра, представление.

Формы контроля: наблюдение, опрос, защита проекта.

7. Массовая работа учебного характера. (8 часов)

Практика: Экскурсии в ОБУК «Курскоблкиновидеофонд». Оформление выставок и участие в них. Посещение фестиваля российской анимации им. Б. Дежкина.

Формы проведения занятия: практическое занятие, экскурсия.

Формы контроля: опрос, грамоты, дипломы.

8. Повторение пройденного материала. (14 часов)

Практика: Повторение освоенного материала на протяжении курса обучения. Выполнение заданий разной степени сложности, которые позволят диагностировать знания, умения и навыки обучающихся. Итоговая диагностика.

Формы проведения занятия: практическое занятие, зачет.

Формы контроля: практическое задание, тестирование.

9. Итоговое занятие. (2 часа)

Практика: Демонстрация знаний, умений и навыков по изученному материалу.

Формы проведения занятия: конкурс.

Формы контроля: демонстрация творческих работ, портфолио.

2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Календарный учебный график

Таблица 1

№ п/п	Год обучения, уровень	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий	Нерабочие праздничные дни	Сроки проведения промежуточной аттестации
1.	1 год обучения, базовый уровень	10-13.09	28-31.05	36	72	144	2 раза в неделю по 2 часа	4 ноября 31 декабря 23 февраля 8 марта 1 мая 9 мая	Декабрь, май
2.	2 год обучения, базовый уровень	10-13.09	28-31.05	36	72	144	2 раза в неделю по 2 часа	4 ноября 31 декабря 23 февраля 8 марта 1 мая 9 мая	Декабрь, май

2.2. Учебный план

1 год обучения

Таблица 2

№ п/п	Тема	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Всего часов	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие.	2	1	1	Анкетирование
2.	«Все о мультипликации».	10	10	-	Викторина, опрос, решение кроссворда
3.	«Бумажная мультипликация».	28	5	23	Наблюдение, практическое задание
4.	«Сыпучая мультипликация».	18	6	12	Практическое задание, наблюдение, опрос

5.	«Пластилиновая анимация».	44	9	35	Опрос, игровое задание, демонстрация видеороликов
6.	«Мой первый мультфильм».	18	7	11	Наблюдение, мини-конкурс
7.	Массовая работа учебного характера.	8	2	6	Экскурсия, опрос
8.	Повторение пройденного материала.	14	-	14	Практическое задание, работа по карточкам
9.	Итоговое занятие.	2	-	2	Портфолио
	Итого:	144	40	104	

**Учебный план
2 год обучения**

Таблица 3

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации / контроля
		Всего часов	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие.	2	1	1	Тестирование
2.	«Мир мультипликации».	10	10	-	Опрос, блиц-турнир
3.	«Объемная пластилиновая мультипликация».	31	8	23	Практическое задание, работа по карточкам
4.	«Кукольная мультипликация».	27	6	21	Практическое задание
5.	«Рисованная 2D мультипликация».	34	14	20	Викторина, наблюдение, тестирование
6.	«Я мультипликатор» (проектная деятельность).	20	-	20	Наблюдение, опрос, защита проекта
7.	Массовая работа учебного характера.	8	-	8	Опрос, грамоты, дипломы
8.	Повторение пройденного материала.	14	-	14	Практическое задание, тестирование
9.	Итоговое занятие.	2	-	2	Демонстрация творческих работ, портфолио
	Итого:	144	40	104	

2.3. Оценочные материалы

Комплекс оценочных контрольно-измерительных материалов включает в себя перечень вопросов к разделам программы для проверки теоретических знаний и освоенной терминологии, перечень упражнений и заданий для самостоятельных тематических работ с указанием соответствующих разделов и диагностических мероприятий: тесты, опросники, карточки с заданиями, анкеты. Вопросы по содержанию теоретической части программы и практические задания оцениваются по бальной системе и проводятся по окончании изучения темы. За каждое выполненное зачетное требование начисляется определенное количество баллов и суммируются по итогу учебного года. (Приложение 2)

Программа предусматривает проведение психолого-педагогического мониторинга, включающего в себя:

- *Уровень теоретической подготовки:*
 - соответствие знаний детей программным требованиям;
 - осмысленность и правильность использования специальной терминологии;
 - широта кругозора.
- *Уровень практических умений и навыков:*
 - соответствие практических умений и навыков программным требованиям;
 - креативность в выполнении практических заданий.
- *Общеучебные умения и навыки ребенка:*
 - самостоятельность в практической работе;
 - самостоятельность в построении дискуссионного выступления;
 - адекватность восприятия информации, идущей от педагога и других обучающихся;
 - свобода владения и подачи обучающимися подготовленной информации;
 - способность самостоятельно готовить свое рабочее место;
 - соответствие реальных навыков соблюдения правил безопасности программным требованиям;
 - аккуратность и ответственность в работе.
- *Анализ динамики личностного развития обучающихся:*
 - организационно-волевые качества (терпение, воля, самоконтроль);
 - ориентационные свойства личности (мотивация, познавательная активность обучающихся);
 - поведенческие характеристики (конфликтность, тип сотрудничества).

Показателями в данном случае выступают: способность переносить известные учебные нагрузки в течение определенного времени, преодолевать трудности, активно побуждать себя к практическим действиям, умение контролировать свои поступки, способность оценивать себя адекватно, осознанное участие ребенка в освоении программы, способность занять определенную позицию в конфликтной ситуации, умение воспринимать общие дела как свои собственные.

Результаты мониторинга являются основанием для корректировки программы и поощрения обучающихся.

Объектами мониторинга являются:

- знания, умения, навыки, сформированные компетенции по изучаемому курсу;
- уровень и качество изготавливаемых изделий, проводимых мероприятий;
- мастерство, культура и техника исполнения творческих работ;
- степен самостоятельности и уровень творческих способностей.

Оценочная деятельность осуществляется через систему вознаграждения.

Используются следующие способы:

- Одобрение и аргументированная похвала.
- Вознаграждение действием: все обучающиеся являются активными участниками занятий.
- Предоставление самостоятельности в выполнении заданий.
- Делегирование полномочий (исполнение роли лидера).
- Грамоты, дипломы, кубки (участие в выставках, конкурсах, фестивалях).
- Благодарность детям и родителям.

Диагностические методики.

В процессе реализации программы используются следующие методики и диагностики:

- анкета «Удовлетворенность образовательным процессом»;
- методика С.В. Тетерского «Самочувствие ребенка в коллективе»;
- методика Дембо-Рубинштейн «Самооценка»;
- методика исследования «Анкета на мотивацию» (Приложение 4);
- методика «Интеллектуальный портрет» и «Карта одаренности»;
- методика «Потребность в достижении успеха» (Ю.М. Орлов);
- методики по развитию познавательного процесса;
- методика определения кратковременной зрительной памяти;
- методика исследования объема внимания.

2.4. Формы аттестации

Для отслеживания, фиксации результатов применяются следующие формы: анкетирование; тестирование; наблюдение; решение кроссворда; работа по карточкам; карты оценки результатов освоения программы; аналитический материал по итогам проведения диагностики; протоколы выставок, фестивалей; журнал учета работы педагога.

Для предъявления и демонстрации результатов применяются следующие формы аттестации: выставка; конкурс; фестиваль; праздник; соревнование; творческая и (или) практическая работа; презентация творческих работ; зачет; открытое занятие; игра; коллективный анализ работ; портфолио (фото работ, дипломы, грамоты, сертификаты и др.).

Основными видами отслеживания результатов освоения учебного материала являются входной, текущий, промежуточный и итоговый контроль, промежуточная и итоговая аттестация.

Входной контроль проводится в начале обучения с целью предварительного выявления уровня подготовки обучающегося к выбранному виду деятельности; уровня его воспитанности (ценностные ориентиры). Входной контроль проводится в форме анкетирования, беседы.

Текущий контроль осуществляется на каждом занятии с целью установления качества и эффективности выбранных форм занятий, методов обучения и способов

деятельности обучающихся, а также с целью проверки усвоения ими содержания образовательной программы. Текущий контроль осуществляется с помощью педагогического наблюдения, игр, бесед, индивидуальных и групповых заданий различных типов.

Промежуточный контроль осуществляется по окончании изучения определенного раздела программы с целью установления степени усвоения обучающимися содержания образовательной программы и планирования педагогической деятельности, деятельности на следующих этапах обучения, определения необходимости коррекции знаний и умений, повторения уже изученного материала. Промежуточный контроль организуется в форме образовательных игр, использующих и расширяющих основные понятия, факты, термины и определения раздела. При проведении промежуточного контроля, при необходимости, используются тестовые задания, задания творческого характера.

Итоговый контроль осуществляется на этапе завершения учебного года или всего периода обучения по программе и включает в себя понятия, факты, термины и определения по всему содержанию программы.

2.5. Методические материалы

Основой организации работы с детьми по данной программе является следующая система дидактических принципов:

- *Принцип психологической комфортности*: создается образовательная среда, обеспечивающая снятие всех стрессообразующих факторов учебного процесса.
- *Принцип преемственности*: учёт преемственности задач, средств и методов подготовки.
- *Принцип комплексности*: тесная взаимосвязь всех сторон образовательного процесса (физической, психологической и воспитательной работы, педагогического контроля).
- *Принцип вариативности*: вариативность программного материала для практических занятий.
- *Принцип доступности*.
- *Принцип систематичности и последовательности*.
- *Принцип воспитывающего обучения (активность, наглядность)*.
- *Принцип прочного усвоения знаний, умений и навыков*.
- *Принцип индивидуального подхода*.
- *Принцип сознательности и активности*.

Используемые методики и технологии.

Освоение программы «СОВА» предусматривает использование современных образовательных технологий, что в практике обучения является обязательным условием интеллектуального, творческого развития обучающихся: игровые технологии; проектные методы обучения; здоровьесберегающие технологии; технология изучения изобретательских задач (ТРИЗ); технология личностно-ориентированного образования; технология развивающего и интенсивного обучения; технология проблемного обучения; обучение в сотрудничестве (командная, групповая работа); информационно-коммуникационные технологии.

Любая из этих педагогических технологий является составной частью учебного процесса, а методы и приемы, способы и формы обучения являются ее элементами.

Методы обучения.

При организации образовательной деятельности используется компилятивная система методов организации и осуществления учебно-познавательной деятельности по И.Я. Лерну, М.Н. Скаткину и Ю.К. Бабанскому:

Объяснительно-иллюстративный метод обучения – обучающиеся получают знания в процессе беседы (общение путем взаимной постановки вопросов и ответов на них), рассказа (изложение фактического материала), объяснения (подробный рассказ об объекте), через демонстрацию объектов показа, репродукций и экранное пособие в «готовом» виде. Воспринимая и осмысливая факты, оценки, выводы, они остаются в рамках репродуктивного (воспроизводящего) мышления.

Репродуктивный метод – метод, где применение изученного осуществляется на основе образца или правила. Здесь деятельность обучаемых носит алгоритмический характер, т.е. выполняется по инструкциям, предписаниям, правилам в аналогичных, сходных с показанным образцом ситуациях (практическая работа, наблюдение). Теоретические сведения сообщаются обучающимся в форме познавательных бесед небольшой продолжительностью (15-20 мин.) с пояснениями по ходу выполнения работы. В процессе таких бесед происходит пополнение словарного запаса обучающихся специальной терминологией, но в тоже время подача теоретического материала производится параллельно с формированием практических навыков у обучающихся.

Метод проблемного изложения – метод, при котором, используя самые различные источники и средства, педагог, прежде чем излагать материал, ставит проблему, формулирует познавательную задачу, а затем, раскрывая систему доказательств, сравнивая точки зрения, различные подходы, показывает способ решения поставленной задачи. Обучающийся как бы становится свидетелем и соучастником поиска (постановка вопросов и ответы на них, экспериментальные задания, проблемный рассказ, эвристическая беседа и практическая работа).

Методы стимулирования и мотивации (требование-совет, требование, доверие, просьба, условие, поощрение, замечание, соревнование).

Методы преподавания (объяснительный, объяснительно- побуждающий, инструктивно-практический).

Методы воспитания: убеждение, поощрение, поддержка, стимулирование, коллективное мнение, положительная мотивация, создание ситуации успеха и др.

Для развития навыков творческой работы обучающихся, программой предусмотрены методы дифференциации и индивидуализации, что позволяет педагогу полнее учитывать индивидуальные возможности и личностные особенности ребенка, достигать более высоких результатов в обучении и развитии творческих способностей детей.

Применяются следующие средства дифференциации:

- а) разработка заданий различной трудности и объема;
- б) разная мера помощи педагога обучающимся при выполнении учебных заданий;
- в) вариативность темпа освоения учебного материала;
- г) индивидуальные и дифференцированные домашние задания.

Основной задачей дифференциации и индивидуализации при объяснении

материала является формирование умения у детей применять полученные ранее знания. При этом на этапе освоения нового материала предлагается воспользоваться ранее полученной информацией.

Обучающиеся могут получить разную меру помощи, которую может оказать педагог посредством инструктажа, технических схем, памяток.

Выбор методов занятий зависит от цели, содержания, возрастных особенностей детей, уровня развития детей, материальной базы образовательного учреждения.

Содержание всех разделов построено по следующему алгоритму: исторический аспект – связь с современностью – освоение основных технологических приемов – выполнение учебных заданий – выполнение творческих работ (индивидуальных, групповых или коллективных). Предлагаются различные упражнения, задания, обогащающие словарный запас. Информационный материал небольшой по объему, интересный по содержанию, дается как перед практической частью, так и во время работы. (Приложение 3)

Основное время на занятии отводится практической деятельности, поэтому создание творческой атмосферы способствует ее продуктивности.

Программа построена с учетом комплексного подхода к занятиям. Внимание, в первую очередь, уделяется психологической стороне: увлечь детей, помочь им почувствовать свою успешность, заинтересовать самым творческим процессом. Методически занятия построены традиционно – от простого к сложному.

Формы организации образовательного процесса:

- *фронтальная*: работа педагога со всеми обучающимися одновременно (беседа, показ, объяснение и т.п.);
- *коллективная*: организация проблемно-поискового или творческого взаимодействия между всеми детьми одновременно;
- *групповая*: организация работы (совместные действия, общение, взаимопомощь) в малых группах, в т.ч. в парах, для выполнения определенных задач;
- *индивидуальная*: работа педагога с одним обучающимся для выполнения индивидуальных задач.

Формы учебного занятия.

Программа предоставляет широкие возможности для выбора формы организации учебного занятия: беседа; презентация; демонстрация; занятие-игра; занятие-путешествие; занятие-праздник; учебное занятие; учебно-практическое занятие; практическое занятие; экскурсия; викторина; зачет; практикум; конкурс; блиц-турнир, мини-конкурс, конкурс.

Большое место на занятиях отводится инструктажу, который включает как словесные, так и практические методы обучения. Инструктаж применяется при обучении детей практическим действиям: вводный инструктаж проводится перед выполнением практического задания; фронтальный – для ознакомления с последовательностью выполнения каждой операции; заключительный – в конце каждого занятия, демонстрируются лучшие работы. Занятие требует большой индивидуальной работы с детьми. На занятиях с целью профилактики здоровья детей проводятся физкультминутки, динамические паузы, пальчиковая гимнастика и гимнастика для глаз.

Алгоритм учебного занятия.

Основной формой работы с детьми по программе является учебное занятие, структура которого включает: вводную, основную и заключительную части.

Вводная часть – организация детей, сообщение цели и задач занятия, мотивация, эмоционально-положительный настрой (энергетические упражнения, коммуникативные игры и упражнения, мозговая гимнастика)

Основная часть – объяснение нового материала, упражнения на развитие мелкой моторики рук (пальчиковая, зрительная, динамическая гимнастика), повторение учебного материала, самостоятельная практическая деятельность.

Заключительная часть – анализ работы, рефлексия, поощрение детей.

В процессе освоения программы применяются 3 вида заданий:

- *тренировочные*, в которых предлагается работа по образцу, с иллюстрацией, дополнительной конкретизацией. Они используются с целью довести до стандартного уровня первоначальные знания, умения, навыки;

- *частично-поисковые*, где обучающиеся должны самостоятельно выбрать тот или иной известный им способ изображения предметов;

- *творческие*, для которых характерна новизна формулировки, которую ребенок должен осмыслить, самостоятельно определить связь между неизвестным и арсеналом своих знаний, найти способ изображения заданного.

Дидактические материалы

Учебно-наглядные пособия, демонстрационный и раздаточный материалы подобраны и систематизированы в соответствии с учебным планом (по каждой теме), возрастными и психологическими особенностями детей, уровнем их развития и способностями.

1-й год обучения

Таблица 4

№ п/п	Название раздела, темы	Дидактические и методические материалы
1.	Вводное занятие.	Раздаточный материал с тестовыми вопросами, инструкции по технике безопасности, наглядно-иллюстративный материал «Мультипликация»
2.	«Бумажная мультипликация»	Дидактические материалы: демонстрационные карточки, образцы выполненных заданий, лучшие детские работы; инструкционные, технологические карты, упражнения, таблицы, схемы, рисунки.
3.	«Сыпучая мультипликация»	Дидактические материалы: демонстрационные карточки, образцы выполненных заданий, лучшие детские работы; инструкционные, технологические карты, упражнения, таблицы, схемы, рисунки.
4.	«Пластилиновая анимация»	Дидактические материалы: демонстрационные карточки, образцы выполненных заданий, лучшие детские работы; инструкционные, технологические карты, упражнения, таблицы, схемы, рисунки.
5.	«Мой первый мультфильм»	Вопросы и задания для повторения пройденного материала
6.	Массовая работа учебного характера.	Буклеты и раздаточный материал с посещенных выставок и экскурсий. Рекомендации по поведению в музее, просмотру экспонатов и выставочных объектов.

7.	Повторение пройденного материала.	Вопросы и задания для повторения пройденного материала
8.	Итоговое занятие	Материалы, отражающие достижения обучающихся (портфолио объединения). Рекомендации по оформлению изделий и организации выставки / просмотра работ.

2-й год обучения

Таблица 5

№ п/п	Название раздела, темы	Дидактические и методические материалы
1.	Вводное занятие.	Компьютер, принтер, телевизор, учебная доска. Раздаточный материал с тестовыми вопросами, инструкции по технике безопасности, наглядно-иллюстративный материал «Объемная мультипликация»
2.	«Объемная пластилиновая мультипликация»	Дидактические материалы: демонстрационные карточки, образцы выполненных заданий, лучшие детские работы; инструкционные, технологические карты, упражнения, таблицы, схемы, рисунки.
3.	«Кукольная мультипликация»	Дидактические материалы: демонстрационные карточки, образцы выполненных заданий, лучшие детские работы; инструкционные, технологические карты, упражнения, таблицы, схемы, рисунки.
4.	«Рисованная 2D мультипликация»	Дидактические материалы: демонстрационные карточки, образцы выполненных заданий, лучшие детские работы; инструкционные, технологические карты, упражнения, таблицы, схемы, рисунки.
5.	«Я мультипликатор»	Вопросы и задания для повторения пройденного материала
6.	Массовая работа учебного характера.	Буклеты и раздаточный материал с посещенных выставок и экскурсий. Рекомендации по поведению в музее, просмотру экспонатов и выставочных объектов.
7.	Повторение пройденного материала.	Вопросы и задания для повторения пройденного материала
8.	Итоговое занятие	Материалы, отражающие достижения обучающихся (портфолио объединения). Рекомендации по оформлению изделий и организации выставки / просмотра работ.

Программа по своей сути является интегрированной. В содержательном плане она предполагает реальные взаимосвязи практически со всеми предметами начальной и средней школы:

Математика – построение выкроек, форм с учётом основ геометрии, выполнение расчётов, вычислений.

Окружающий мир – рассмотрение и анализ природных форм, изображение природы, как универсального источника идей для мастера, природы как источника сырья с учётом экологических проблем, деятельности человека, как создателя материально-культурной среды обитания; изучение этнокультурных традиций.

Родной язык – развитие устной речи на основе использования важнейших видов речевой деятельности и основных типов учебных текстов в процессе анализа заданий и обсуждения результатов практической деятельности (описание изделий, рабочих материалов; повествование о ходе действий и построении плана деятельности; построение логически связных высказываний в рассуждениях, обоснованиях, формулировании выводов).

Литературное чтение – работа с текстами для создания образа, реализуемого в мультипликации.

История – изучение истории мультипликации.

Информатика – создание тематических презентаций.

2.6. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение:

Занятия проводятся в помещении, соответствующем санитарно-гигиеническим нормам и технике безопасности. В качестве оформления кабинета используются учебные наглядные пособия.

Оборудование учебного кабинета: классная доска, столы и стулья для обучающихся и педагога, шкафы и стеллажи для хранения дидактических пособий и учебных материалов, выставочный стенд.

Технические средства обучения:

- ноутбуки со специализированным программным обеспечением с операционной системой Linux, компьютерная мышь (по количеству обучающихся) – 15 шт.;
- телевизор;
- принтер – 1 шт.;
- шкаф для хранения и зарядки ноутбуков;
- планшеты для песочной анимации – по количеству детей;
- web-камера;
- штатив для камеры;
- диктофон или микрофон, подключенный к компьютеру для записи голоса;
- лампы дневного света с подвижным механизмом, изменяющим направление освещения.

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).

Подборка музыкальных произведений (для звукового оформления мультфильма).

Требования к специальной одежде обучающихся для практической работы: фартук, нарукавники.

Информационное обеспечение:

Наличие официального сайта ОО в сети Интернет.

Наличие официальной группы vk.com.

Наличие Wi-Fi зоны с выходом в Интернет.

Прикладные мультимедийные средства – программы: «Microsoft PowerPoint», «Adobe After effects», «Adobe Premiere Pro», «WordPad».

Интернет-ресурсы:

1. <http://multazbuka.ru> – Онлайн-платформа для бесплатного дистанционного обучения анимации детей и подростков «Анимация и Я».
2. <https://vk.com/logovoanimatorov> – Логово аниматоров.
3. <https://animationclub.ru> – Анимационный клуб (клуб для тех, кто создает, смотрит и любит анимацию).
4. https://kupidonia.ru/all_testy/testy-o-multiplikacii/s/2 – Информационный портал «Купидония» (мультипликация).
5. <http://snimifilm.com/post/raskadrovka-500-rukovodstv-i-resursov> – Раскадровка: 500 руководств и ресурсов.
6. <https://tvkinoradio.ru/article/article1500-slovar-animaciya>
7. <http://www.artprojekt.ru/> – Энциклопедия искусства – галереи, история искусства, дополнительные темы.
8. <https://allpainters.ru/> – Художественная галерея. Классики и современники.
9. <https://artdic.ru/> – Словарь терминов изобразительного искусства.
10. <http://stranamasterov.ru>. – Страна Мастеров. Творчество для детей и взрослых.

3. Рабочая программа воспитания

Цель – создание благоприятных условий для усвоения детьми социально значимых ценностных отношений.

Задачи:

- вовлечь обучающихся в разнообразные мероприятия, направленные на расширение общекультурных компетенций;
- включить обучающихся в общение со сверстниками, построенное на принципах уважения и доброжелательности;
- поощрять детские инициативы и детское самоуправление;
- расширить представление о составляющих позиции активного социально-ответственного гражданина, формирующейся на основе общих национальных нравственных ценностей: семья, природа, труд и творчество, социальная солидарность и других;
- сконцентрировать внимание детей и подростков на принципах и условиях здорового образа жизни.

Формы и содержание деятельности

Приоритетными направлениями в организации воспитательной работы являются: гражданско-патриотическое, духовно-нравственное, трудовое, художественно-эстетическое, спортивно-оздоровительное, воспитание познавательных интересов.

Вариантами организации воспитательного процесса являются следующие формы:

- *формы познавательной деятельности:* дни открытых дверей, дни открытых занятий и воспитательных мероприятий, выпуск газет, беседы, совместная деятельность в рамках подготовки и реализации проектов, просмотры видеороликов и др.;
- *формы практико-ориентированной деятельности:* участие в различных акциях, проведение концертов, выставок творческих работ учащихся;

- *формы досуговой деятельности:* совместные праздники, конкурсы, экскурсии, посещение выставок, музеев;

В образовательном процессе применяется ряд важных методов воспитания: убеждение, поощрение, поддержка, стимулирование, коллективное мнение, положительная мотивация, пример, создание ситуации успеха.

Планируемые результаты

Реализация воспитательной программы будет способствовать:

- расширению общекультурных компетенций;
- доброжелательному общению со сверстниками, построенному на принципах уважения;
- расширению представлений о позициях активного социально-ответственного гражданина;
- повышению уровня познавательного интереса детей, расширению их кругозора;
- формированию у детей ответственности за свое здоровье, направленности на развитие навыков здорового образа жизни и безопасного жизнеобеспечения.

Работа с родителями/законными представителями

В рамках реализации программы организуется индивидуальная и коллективная работы с родителями (тематические беседы, консультации, родительские собрания, досуговые мероприятия).

Воспитательная работа с обучающимися ведется в течение всего периода обучения и осуществляется в соответствии с ежегодно разрабатываемым «Календарным планом воспитательной работы».

4. Календарный план воспитательной работы

Таблица 6

№ п/п	Названия мероприятия, события	Форма проведения	Дата проведения	Ответственный
Тематические мероприятия				
1.	Здравствуй, наш любимый РИТМ!	День открытых дверей	Сентябрь	Педагоги-организаторы
2.	Супер папа!	Конкурсно-игровая программа, посвященная Дню отца	Сентябрь	ПДО, педагоги-организаторы
3.	Мой учитель – лучше всех!	Поздравительный флешмоб	Октябрь	ПДО, педагоги-организаторы
4.	Осенний переполох.	Театрализованное представление	Ноябрь	Педагоги-организаторы
5.	Мы едины!	Викторина, посвященная Дню народного единства	Ноябрь	ПДО
6.	Букет для мамы.	Концерт, посвященный Дню Матери	Ноябрь	ПДО, педагоги-организаторы
7.	Международный день инвалидов.	Акция	Декабрь	ПДО
8.	Новогодний праздник.	Театрализованное представление	Декабрь	Педагоги-организаторы

9.	Защитник Отечества – звание гордое!	Конкурсно-игровая программа, посвященная Дню Защитника Отечества	Февраль	ПДО, педагоги-организаторы
10.	Широкая Масленица.	Чаепитие	Февраль	ПДО
11.	Праздник весны, цветов и любви!	Концертная программа, посвященная Международному женскому дню	Март	ПДО
12.	День воссоединения Крыма с Россией.	Беседа	Март	ПДО
13.	День смеха.	Конкурсно-игровая программа	Апрель	ПДО, педагоги-организаторы
14.	День космонавтики.	Конкурс	Апрель	ПДО, педагоги-организаторы
15.	День Земли (экологическое мероприятие).	Воспитательное мероприятие	Апрель	Педагоги-организаторы
16.	День Весны и труда.	Беседа	Май	ПДО
17.	Победный май!	Выставка рисунков, посвященная Дню Победы	Май	ПДО
18.	Семейный альбом.	Конкурс стенгазет, посвященный Международному дню семьи	Май	ПДО
19.	Курский край – источник творчества.	Мероприятия в рамках реализации ГВП	В течение года	ПДО
20.	Волшебный мир.	Творческий отчет	Май	ПДО, педагоги-организаторы, методисты
Работа с родителями				
1.	Будем знакомы! Достижения и перспективы.	Родительское собрание	Сентябрь Май	ПДО
2.	Индивидуальные консультации.	Беседа	По мере необходимости	ПДО
3.	Привлечение родителей к совместной организации образовательного процесса, участию в мероприятиях и воспитательной работе.	Беседа	В течение года	ПДО

5. Список литературы для педагога:

1. Анофриков, П. И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П. И. Ануфриков. – Новосибирск, 2011. – 207 с.

2. Велинский, Д. В. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / – Новосибирск, 2004. – 246 с.

3. Запаренко, В. Как рисовать мультики / В. Запаренко – СПб : Фордевинд, 2011 – 128 с.
4. Зейц, М. В. Пишем и рисуем на песке. Настольная песочница / М. В. Зейц. – М. : ИНТ, 2010. – 252 с.
5. Иванова, Ю. Мультфильмы. Секреты анимации / Ю. Иванова – М. : Настя и Никита, 2017 – 24 с.
6. Иткин, В. Д. Что делает мультипликационный фильм интересным / В. Д. Иткин // Искусство в школе. – 2006. – № 1. – С. 52-53.
7. Казакова, Р. Г., Мацкевич, Ж. В. Смотрим и рисуем мультфильмы. Методическое пособие / Р. Г. Казакова, Ж. В. Мацкевич. – М., 2013. – 125 с.
8. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М., 1990. – 174 с.
9. Пономарев, Я. А. Психология творчества. / Я. А. Пономарев. – М.: Педагогика, 1996. – 347 с.
10. Уильямс, Р. Аниматор. Набор для выживания. Секреты и методы создания анимации, 3D-графики и компьютерных игр. – М.: 2019. – 392 с.
11. Шимшилашвили, А. Как научиться рисовать, простое руководство по всем техникам / Шимшилашвили А. // под ред. Сурженко Я. – Москва, Щелково : ООО «Издательство АСТ», 2017 – 176 с. с ил.

Список литературы для обучающихся:

1. Красный, Ю. Е. Мультфильм руками детей / Ю. Е. Красный, Л. И. Курдюкова. – М.: 2007. – 256 с.
2. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / Д. В. Велинский – Новосибирск, 2004. – 97 с.
3. Престон, Блэр. Мультипликация. 2020. – 128 с.
4. Словарь-справочник современных анимационных терминов / под ред. Б.А. Машковцева. – М., 2015. – 256 с.
5. Эймис, Л. Рисуем 50 насекомых / Л. Эймис, Р. Бранс – СПб : Попурри, 2014 – 56 с. Эймис, Л. Рисуем 50 собак / Л. Эймис – СПб : Попурри, 2015 – 56 с.
6. Эймис, Л. Рисуем 50 цветов и деревьев / Л. Эймис, П. Эймис, пер. А.Ф. Зиновьев – СПб : Попурри, 2014 – 56 с.

Список литературы для обучающихся:

1. Нейпир, С. Волшебные миры Хаяо Миядзаки. – Бомбора, 2019. – 416 с.
2. Энциклопедия отечественной мультипликации / сост. С. Капков. – М. : Алгоритм, 2006. – 816 с.

**Календарно-тематическое планирование
1-й год обучения**

№ п/п	Тема занятия	Коли- чество часов	Форма / тип занятия	Место проведения
1.	Будем знакомы. Знакомство с детьми и правилами поведения на занятии. Инструктаж по технике безопасности и правилам противопожарной безопасности. Беседа «Что мы знаем о мультфильмах?» Презентация «Что такое мультипликация?» Знакомство с понятиями: анимация, съемка, сценарий. Виды мультипликации.	2	Презентация, беседа / комбинированное	Учебный кабинет
2.	История мультипликации. История возникновения и развития мультипликации. Художники мультипликаторы Уолт Дисней, М. А. Котёночкин. Рабочее место мультипликатора. Тауматроп – оптическая иллюзия.	2	Презентация / подача нового материала	Учебный кабинет
3.	Этапы создания мультипликационных фильмов. Техника перекладки. Изучение этапов создания мультфильмов и их последовательность. Что такое перекладка. История возникновения и развития перекладной анимации.	2	Учебное занятие / подача нового материала	Учебный кабинет
4.	Первая анимация – съемка и монтаж. Знакомство с процессом съемки. Подбор освещения, компоновка кадров.	2	Мастер-класс / подача нового материала	Учебный кабинет
5.	Монтаж. Изучение основного интерфейса программы stop motion.	2	Практическое занятие / подача нового материала	Учебный кабинет
6.	Обратная последовательность кадров. Творческое задание «Веселые буквы» - продолжение изучения интерфейса программы stop motion на примере букв имени. Создаем и монтируем короткий видеоролик.	2	Занятие-игра / комбинированное	Учебный кабинет
7.	Бумажная мультипликация. История бумажной анимации. Правила построения пейзажей и интерьеров для мультипликационных сцен. Создание фонов и движущихся элементов на тему смены времен года.	2	Презентация / подача нового материала	Учебный кабинет
8.	Творческое задание «Времена года». Семка и монтаж двухуровневой анимации на тему смены времен года. Работа с несколькими звуковыми дорожками.	2	Практическое занятие / комбинированное	Учебный кабинет

9.	Творческое задание «Мы едем, едем, едем». Анимация скорости движения за счет перемещения фона. Работа с разной скоростью воспроизведения кадров.	2	Практическое занятие / комбинированное	Учебный кабинет
10.	Игровое задание «Полундра!». Групповое творческое задание здание на тему морского путешествия. Создание персонажей и фонов.	2	Практическое занятие / применение полученных знаний и навыков	Учебный кабинет
11.	Игровое задание «Полундра!». Продолжение работы над групповым творческим заданием. Съемка и монтаж.	2	Практическое занятие / закрепление знаний, умений и навыков	Учебный кабинет
12.	Мультфильм «Моя мама лучше всех». Работа над созданием короткометражного мультфильма в технике бумажной анимации. Распределение ролей. Написание сценария.	2	Учебно-практическое занятие / комбинированное	Учебный кабинет
13.	Мультфильм «Моя мама лучше всех». Продолжение работы над созданием короткометражного мультфильма в технике бумажной анимации. Создание эскизов.	2	Практическое занятие / комбинированное	Учебный кабинет
14.	Мультфильм «Моя мама лучше всех». Продолжение работы над созданием короткометражного мультфильма в технике бумажной анимации. Рисование и вырезание персонажей на бумаге.	2	Практическое занятие / комбинированное	Учебный кабинет
15.	Мультфильм «Моя мама лучше всех». Продолжение работы над созданием короткометражного мультфильма в технике бумажной анимации. Создание фонов.	2	Практическое занятие / комбинированное	Учебный кабинет
16.	Мультфильм «Моя мама лучше всех». Продолжение работы над созданием короткометражного мультфильма в технике бумажной анимации. Работа над реквизитом.	2	Практическое занятие / комбинированное	Учебный кабинет
17.	Мультфильм «Моя мама лучше всех». Продолжение работы над созданием короткометражного мультфильма в технике бумажной анимации. Съемка мультфильма по эпизодам.	2	Практическое занятие / применение полученных знаний и навыков	Учебный кабинет
18.	Мультфильм «Моя мама лучше всех». Продолжение работы над созданием короткометражного мультфильма в технике бумажной анимации. Монтаж мультфильма. Озвучка.	2	Практическое занятие / применение полученных знаний и навыков	Учебный кабинет
19.	Мультфильм «Моя мама лучше всех». Завершение работы над созданием короткометражного мультфильма в технике бумажной анимации.	2	Практическое занятие / повторение и усвоение пройденного	Учебный кабинет

20.	Сыпучая анимация. Что такое сыпучая анимация. История сыпучей анимации. Съемка и монтаж короткого видеоролика из кофейных зерен.	2	Мастер-класс / подача нового материала	Учебный кабинет
21	Азбука. Создание короткого видеоролика из чая, круп или сахара.	2	Практическое занятие / комбинированное	Учебный кабинет
22.	Ожившие предметы. Творческое задание – придумать и снять анимацию из подручных предметов.	2	Практическое занятие / применение полученных знаний и навыков	Учебный кабинет
23.	Песочная анимация. Что такое сыпучая мультипликация? История сыпучей мультипликации и ее особенности. Техника безопасности при работе с планшетом. Виды сыпучей мультипликации. Песочная мультипликация – основные принципы. Приемы рисования на песке.	2	Учебно-практическое занятие / подача нового материала	Учебный кабинет
24.	Песочные фантазии. Приемы перехода от одного рисунка к другому.	2	Практическое занятие / подача нового материала	Учебный кабинет
25.	Сказка за сказкой. Работа над созданием песочной анимации. Написание сценария, рисование фонов.	2	Практическое занятие / комбинированное	Учебный кабинет
26.	Сказка за сказкой. Продолжение работы над созданием песочной анимации. Рисование персонажей.	2	Практическое занятие / применение полученных знаний и навыков	Учебный кабинет
27.	Сказка за сказкой. Продолжение работы над созданием песочной анимации. Съемка и монтаж.	2	Творческая мастерская / закрепление знаний, умений и навыков	Учебный кабинет
28.	Сказка за сказкой. Завершение работы над созданием песочной анимации. Озвучка.	2	Занятие-сказка / повторение и усвоение пройденного	Учебный кабинет
29.	Пластилиновая мультипликация. История пластилиновой мультипликации. Особенности работы с пластилином в мультипликации. Знакомство с техникой «пластилиновая аппликация».	2	Презентация / подача нового материала	Учебный кабинет
30.	Волшебное превращение. Работа над созданием анимации на тему превращения одного персонажа или предмета в другого. Написание сценария. Лепка персонажей для видеоролика.	2	Практическое занятие / комбинированное	Учебный кабинет
31.	Волшебное превращение. Завершение работы над созданием анимации. Съемка, монтаж и озвучка.	2	Практическое занятие / комбинированное	Детская филармония

32.	С новым годом! Создание видеооткрытки в технике пластилиновой анимации. Написание сюжета. Лепка персонажей.	2	Мозговой штурм / комбинированное	Учебный кабинет
33.	С новым годом! Продолжение создания видеооткрытки в технике пластилиновой анимации. Лепка фонов и текста.	2	Практическое занятие / комбинированное	Учебный кабинет
34.	С новым годом! Завершение создания видеооткрытки в технике пластилиновой анимации. Съёмка, озвучка монтаж.	2	Практическое занятие / комбинированное	Учебный кабинет
35.	Живой пластилин. Работа в микро-группах: создание коротких видеороликов на свободную тему. Написание сценария.	2	Практическое занятие / комбинированное	Учебный кабинет
36.	Живой пластилин. Продолжение работы. Создание эскизов.	2	Практическое занятие / применение полученных знаний и навыков	Учебный кабинет
37.	Живой пластилин. Продолжение работы. Лепка персонажей.	2	Практическое занятие / применение полученных знаний и навыков	Учебный кабинет
38.	Живой пластилин. Продолжение работы. Создание окружения.	2		
39.	Живой пластилин. Продолжение работы. Завершение работы над фонами.	2		
40.	Живой пластилин. Продолжение работы. Лепка реквизита.	2		
41.	Живой пластилин. Продолжение работы. Съёмка.	2		
42.	Живой пластилин. Продолжение работы. Монтаж.	2		
43.	Живой пластилин. Завершение работы. Озвучка.	2	Практическое занятие / повторение и усвоение пройденного	Учебный кабинет
44.	Живой пластилин. Демонстрация выполненных видеороликов.	2		

45.	Выставка – представление своих достижений! Выставочные залы, их предназначение, создание, традиции. Особенности выставочной деятельности. Оформление работ для выставок.	2	Представление / комбинированное	Учебный кабинет
46.	Парад фантазеров. Участие в городском фестивале творческих коллективов «Парад фантазеров».		Экскурсия / закрепление знаний, умений и навыков	Выставочный зал МБУ ДО «ЦДТ»
47.	Пластилиновая история. Коллективный творческий проект. Написание сюжета. Создание эскизов персонажей, фонов и предметов, с которыми будут взаимодействовать персонажи.	2	Деловая игра / комбинированное	Учебный кабинет
48.	Пластилиновая история. Коллективный творческий проект. Лепка персонажей.	2	Практическое занятие / комбинированное	Учебный кабинет
49.	Пластилиновая история. Коллективный творческий проект. Создание фонов.	2	Практическое занятие / применение полученных знаний и навыков	Учебный кабинет
50.	Пластилиновая история. Коллективный творческий проект. Создание движущихся элементов и предметов, с которыми будут взаимодействовать персонажи.	2		
51.	Пластилиновая история. Коллективный творческий проект. Съемка мультфильма.	2		
52.	Пластилиновая история. Коллективный творческий проект. Завершение съемки мультфильма.	2	Практическое занятие / закрепление знаний, умений и навыков	Учебный кабинет
53.	Пластилиновая история. Коллективный творческий проект. Монтаж.	2		
54.	Пластилиновая история. Коллективный творческий проект. Завершение монтажа.	2		
55.	Пластилиновая история. Коллективный творческий проект. Озвучка – подбор мелодий, запись диалогов.	2		
56.	Пластилиновая история. Монтаж озвучки. Просмотр, подведение итогов работы. Анализ и самоанализ.	2	Круглый стол / комбинированное	Учебный кабинет
57.	Мой первый мультфильм. Создание мультфильма по собственному проекту. Написание сюжета. Создание эскизов персонажей, фонов и предметов, с которыми будут взаимодействовать персонажи.	2	Практическое занятие / применение знаний, умений и навыков	Учебный кабинет

58.	Мой первый мультфильм. Создание мультфильма по собственному проекту. Работа над персонажами.	2	Практическое занятие / закрепление знаний, умений и навыков	Учебный кабинет
59.	Мой первый мультфильм. Продолжение работы над персонажами.	2	Практическое занятие / закрепление знаний, умений и навыков	Учебный кабинет
60.	Мой первый мультфильм. Создание мультфильма по собственному проекту. Работа над фонами.	2	Практическое занятие / закрепление знаний, умений и навыков	Учебный кабинет
61.	Мой первый мультфильм. Продолжение работы над фонами.	2	Практическое занятие / закрепление знаний, умений и навыков	Учебный кабинет
62.	Мой первый мультфильм. Создание мультфильма по собственному проекту. Работа над реквизитом.	2	Практическое занятие / закрепление знаний, умений и навыков	Учебный кабинет
63.	Мой первый мультфильм. Создание мультфильма по собственному проекту. Съемка.	2	Практическое занятие / закрепление знаний, умений и навыков	Учебный кабинет
64.	Мой первый мультфильм. Создание мультфильма по собственному проекту. Монтаж.	2	Практическое занятие / закрепление знаний, умений и навыков	Учебный кабинет
65.	Мой первый мультфильм. Создание мультфильма по собственному проекту. Озвучка.	2	Презентация / закрепление знаний, умений и навыков	Учебный кабинет
66.	Мультипликационный вернисаж. Просмотр и обсуждение созданных мультфильмов.	2	Мини-конкурс / закрепление знаний, умений и навыков	Учебный кабинет
67.	Война. Победа. Память. Создание поздравительного видеоролика для ветеранов ВОВ.	2	Творческая мастерская / закрепление знаний, умений и навыков	Учебный кабинет
68.	Работа профессионалов. Знакомство с Курскоблкиновидеофондом.	2	Экскурсия / комбинированное	ОБУК «Курскобл Киновидео фонд»

69.	Больше чем путешествие. Применение мультипликации в различных сферах жизни.	2	Мастер-класс / комбинированное	Центр. город. библиотека для молодежи им. А.А. Фета
70.	Что я знаю о мультипликации. Повторение освоенного материала на протяжении курса обучения.	2	Тестирование, опрос / закрепление знаний, умений и навыков	Учебный кабинет
71.	Вот как я умею! Выполнение заданий разной степени сложности, которые позволят диагностировать знания, умения и навыки обучающихся. Итоговая диагностика.	2	Практикум / закрепление знаний, умений и навыков	Учебный кабинет
72.	Итоговое занятие. Демонстрация выполненных проектов.	2	Занятие-праздник / повторение и усвоение пройденного	Учебный кабинет
	Всего:	144		

**Календарно-тематическое планирование
2-й год обучения**

№ п/п	Тема занятия	Колич ество часов	Форма / тип занятия	Место проведения
1.	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности и правилам противопожарной безопасности. Игра «Путешествие в страну Мультфильма». Просмотр отрывков из первых объемных и рисованных анимационных фильмов. Беседа «Что такое объемная мультипликация».	2	Соревнование / комбинированное	Учебный кабинет
2.	Объемная пластилиновая мультипликация. Что такое пластилиновая анимация, какая она бывает, и кто ее делает. Примеры пластилиновых мультфильмов. Работы Александра Татарского. Упражнение-игра «От семечка к цветку»	2	Практическое занятие / подача нового материала	Учебный кабинет

3.	12 основных принципов мультипликации. 12 основных принципов мультипликации. Создание короткого ролика с использованием основных принципов мультипликации.	2	Демонстрация / комбинированное	Учебный кабинет
4.	12 основных принципов мультипликации. Завершение работы над видеороликом.	2	Практическое занятие / комбинированное	Учебный кабинет
5.	Пластилиновый мультфильм. Коллективный творческий проект на тему объемной мультипликации. Написание сюжета. Создание эскизов персонажей, фонов и предметов, с которыми будут взаимодействовать персонажи.	2	Практическое занятие / комбинированное	Учебный кабинет
6.	Пластилиновый мультфильм. Куклы для объемной анимации: каркасные, полые, целые. Работа с материалом: виды пластилина, плюсы и минусы разных видов в разных ситуациях. Технические приемы лепки.	2	Презентация / подача нового материала	Учебный кабинет
7.	Пластилиновый мультфильм. Продолжение работы над персонажами. Лепка фигур на каркасы.	2	Мастер-класс / комбинированное	Учебный кабинет
8.	Пластилиновый мультфильм. Завершение работы над персонажами. Дизайн персонажа (как создать героя интересным). Имитация фактур: ткань, дерево, камень и т. д. Декор: краски, бисер, сыпучие и природные материалы. Способы нанесения узоров.	2	Практическое занятие / комбинированное	Учебный кабинет
9.	Пластилиновый мультфильм. Особенности создания фонов в объемной мультипликации.	2	Учебно-практическое занятие / комбинированное	Учебный кабинет
10.	Пластилиновый мультфильм. Продолжение работы над фонами.	2	Практическое занятие / комбинированное	Учебный кабинет
11.	Пластилиновый мультфильм. Завершение работы над фонами.	2	Практическое занятие / комбинированное	Учебный кабинет
12.	Пластилиновый мультфильм. Работа над реквизитом.	2	Практическое занятие / комбинированное	Учебный кабинет
13.	Пластилиновый мультфильм. Технические особенности съемки объемных мультфильмов. Работа с освещением. Съемки.	2	Практическое занятие / комбинированное	Учебный кабинет
14.	Пластилиновый мультфильм. Продолжение съемки. Механика движения. Отработка правильной постановки персонажа в кадре.	2	Практическое занятие / комбинированное	Учебный кабинет

15.	Пластилиновый мультфильм. Монтаж – завершение.	2	Практическое занятие / применение полученных знаний и навыков	Учебный кабинет
16.	Пластилиновый мультфильм. Озвучка – подбор мелодий, запись диалогов. Монтаж озвучки.	2	Практическое занятие / применение полученных знаний и навыков	Учебный кабинет
17.	Пластилиновый мультфильм. Повторение освоенного материала.	2	Тестирование / повторение и усвоение пройденного	Учебный кабинет
18.	Кукольная мультипликация. История возникновения и развития кукольной мультипликации. Невероятные фильмы Тима Бертона.	2	Презентация / подача нового материала	Учебный кабинет
19.	Волшебные куклы. Коллективный творческий проект. Написание сценария.	2	Мозговая атака / комбинированное	Учебный кабинет
20.	Волшебные куклы. Рисование эскизов персонажей и фонов. Анатомия. Пропорции. Характерные черты героя.	2	Практическое занятие / комбинированное	Учебный кабинет
21.	Волшебные куклы. Особенности создания персонажей в кукольной мультипликации. Особенности создания персонажей в кукольной мультипликации. Как правильно продумать и сделать конструкцию персонажа для анимации (суставы, одежда, руки, ноги, пальцы и т.д.). Обработка края, объем, профиль в разрезе.	2	Занятие-путешествие / комбинированное	Учебный кабинет
22.	Волшебные куклы. Создание проволочного каркаса для персонажей.	2	Практическое занятие / комбинированное	Учебный кабинет
23.	Волшебные куклы. Продолжение работы над персонажами – создание фигурок.	2	Мастер-класс / подача нового материала	Учебный кабинет
24.	Волшебные куклы. Завершение работы над персонажами. Работа над дизайном. Какие бывают глаза. Какие бывают рты (накладные, врезные, сменные, компьютерные).	2	Практическое занятие / комбинированное	Учебный кабинет
25.	Волшебные куклы. Особенности создания фонов в кукольной мультипликации. Использование смешанных техник.	2	Практическое занятие / комбинированное	Учебный кабинет
26.	Волшебные куклы. Продолжение работы над фонами.	2	Практическое занятие / применение полученных знаний и навыков	Учебный кабинет

27.	Волшебные куклы. Завершение работы над фонами.	2	Практическое занятие / применение полученных знаний и навыков	Учебный кабинет
28.	Волшебные куклы. Работа над реквизитом.	2	Практическое занятие / закрепление знаний, умений и навыков	Учебный кабинет
29.	Волшебные куклы. Подбор освещения, компоновка кадра. Отработка правильной постановки персонажа в кадре: правильные движения (разовые и цикличные), правильный переход от кадра к кадру. Съемки.	2	Практическое занятие / комбинированное	Учебный кабинет
30.	Волшебные куклы. Продолжение съемок. Отсмотр материала съемки.	2	Практическое занятие / применение полученных знаний и навыков	Учебный кабинет
31.	Волшебные куклы. Монтаж. Завершение работы над мультфильмом.	2	Практическое занятие / к применение полученных знаний и навыков	Учебный кабинет
32.	Кот в мешке. Создание кукольной анимации на случайно выбранную тему.	2	Практическое занятие / повторение и усвоение пройденного	Учебный кабинет
33.	Парад фантазеров. Подготовка работ к выставке. Участие в городском фестивале творческих коллективов «Парад фантазеров».		Экскурсия / закрепление знаний, умений и навыков	Выставочный зал МБУ ДО «ЦДТ»
34.	Рисованная 2D мультипликация. Что такое рисованная анимация. Где и зачем может пригодиться рисованное видео. Советская, американская и японская 2D анимация (история развития и их особенности). Художники мультипликаторы Святозар Русаков, Дон Блут, Хаято Миядзаки.	2	Практическое занятие / подача нового материала	Учебный кабинет
35.	Создание анимации в Synfig Studio. Изучаем интерфейс программы.	2	Практическое занятие / подача нового материала	Учебный кабинет
36.	Создание анимации в Synfig Studio. Первая анимация.	2	Практическое занятие / комбинированное	Учебный кабинет
37.	Создание анимации в Synfig Studio. Рендеринг.	2	Практическое занятие / комбинированное	Учебный кабинет

38.	Создание анимации в Synfig Studio. Сборка персонажа.	2	Практическое занятие / комбинированное	Учебный кабинет
39.	Создание анимации в Synfig Studio. Ключевые кадры.	2	Практическое занятие / комбинированное	Учебный кабинет
40.	Создание анимации в Synfig Studio. Анимация мимики.	2	Практическое занятие / комбинированное	Учебный кабинет
41.	Создание анимации в Synfig Studio. Скелет.	2	Практическое занятие / комбинированное	Учебный кабинет
42.	Создание анимации в Synfig Studio. Анимация скелета.	2	Практическое занятие / комбинированное	Учебный кабинет
43.	Создание анимации в Synfig Studio. Циклическая анимация.	2	Практическое занятие / комбинированное	Учебный кабинет
44.	Создание анимации в Synfig Studio. Работа со связанными файлами.	2	Практическое занятие / комбинированное	Учебный кабинет
45.	Создание анимации в Synfig Studio. Движущийся фон.	2	Практическое занятие / комбинированное	Учебный кабинет
46.	Создание анимации в Synfig Studio. Параллакс.	2	Практическое занятие / комбинированное	Учебный кабинет
47.	Создание анимации в Synfig Studio. Автоматическая анимация.	2	Практическое занятие / комбинированное	Учебный кабинет
48.	Дорога в будущее. Достижения и перспективы российской анимации.	2	Экскурсия / комбинированное	ОБУК «Курскобл Киновидео фонд»
49.	Мы рисуем мультик. Создание рисованного мультфильма. Написание сценария. Отрисовка раскадровки (комикса).	2	Практическое занятие / комбинированное	Учебный кабинет
50.	Мы рисуем мультик. Работа над персонажами.	2	Практическое занятие / применение полученных знаний и навыков	Учебный кабинет
51.	Мы рисуем мультик. Сборка персонажей.	2		
52.	Мы рисуем мультик. Отрисовка фонов.	2		

53.	Мы рисуем мультик. Продолжение работы над фонами. Создание динамических деталей	2		
54.	Мы рисуем мультик. Завершение работы над фонами.	2		
55.	Мы рисуем мультик. Анимирование фонов.	2		
56.	Мы рисуем мультик. Работа над реквизитом.	2		
57.	Мы рисуем мультик. Озвучка: подбор мелодий, запись диалогов.	2		
58.	Мы рисуем мультик. Монтаж отдельных эпизодов мультфильма.	2	Практическое занятие / комбинированное	Учебный кабинет
59.	Мы рисуем мультик. Сборка видео. Завершение работы над мультфильмом.	2	Практическое занятие / применение полученных знаний и навыков	Учебный кабинет
60.	Ожившие картинки. Повторение освоенного материала.	2	Практическое занятие / повторение и усвоение пройденного	Учебный кабинет
61.	«Я мультипликатор». Понятие «творческий проект». Структура проекта. Этапы работы над проектом. Создание мультфильма по самостоятельному проекту в любой изученной технике. Написание сценария.	2	Практическое занятие / комбинированное	Учебный кабинет
62.	«Я мультипликатор». Работа над персонажами.	2	Практическое занятие / закрепление знаний, умений и навыков	Учебный кабинет
63.	«Я мультипликатор». Продолжение работы над персонажами.	2		
64.	«Я мультипликатор». Создание фонов.	2		
65.	«Я мультипликатор». Создание реквизита.	2		
66.	«Я мультипликатор». Съемки мультфильма по самостоятельному проекту в любой изученной технике.	2		
67.	«Я мультипликатор».	2		

	Завершение съемок.			
68.	«Я мультипликатор». Монтаж мультфильма по самостоятельному проекту в любой изученной технике.	2		
69.	«Я мультипликатор». Запись озвучки. Завершение работы над созданием мультфильма.	2		
70.	«Я мультипликатор». Презентация, защита и самоанализ проекта по созданию мультфильма.	2	Зачет / закрепление знаний, умений и навыков	Учебный кабинет
71.	«СОВА: Создание образов Волшебной Анимации». Выполнение заданий разной степени сложности, которые позволят диагностировать знания, умения и навыки обучающихся. Итоговая диагностика.	2	Блиц-турнир / повторение и усвоение пройденного	Учебный кабинет
72.	«Фильм, фильм, фильм!» Демонстрация знаний, умений и навыков по изученному материалу.	2	Конкурс / повторение и усвоение пройденного	Учебный кабинет
	Всего:	144		

Контрольно-измерительные материалы

Цель: выявление уровня усвоения материала, определение путей ликвидации пробелов в знаниях.

Стартовая диагностика

Ф.И.О. обучающегося _____
Дата проведения _____

Теоретическая часть

1. Как вы думаете кадры мультфильмов снимают на видеокамеру или фотокамеру?

А) Видеокамера

Б) Фотокамера

2. Обязательна в работе на ноутбуке компьютерная мышь?

а) да

б) нет

в) если есть в этом необходимость

3. Сколько цветов можно выделить в радуге?

а) 5

б) 7

в) 9

г) 13

4. Определите по картинке какие это мультфильмы (поставьте порядковые номера слайдов (счет ведется слева направо по строчкам)):

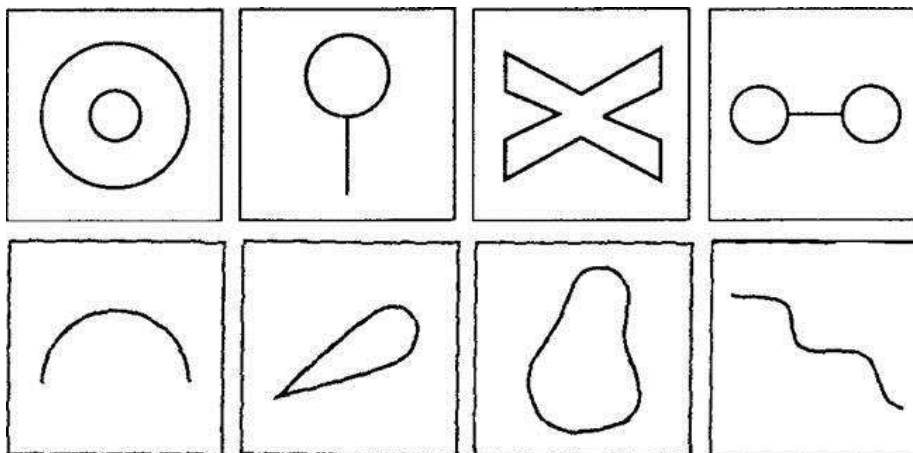


а) пластилиновый _____; б) рисованный _____; в) кукольный _____;
г) бумажный _____; д) компьютерный _____; е) перекладной _____

5. Картины, изображающие различные предметы обихода, еда, фрукты, цветы:

- а) пейзаж
- б) портрет
- в) **натюрморт**

Практическое задание «Дорисуй ассоциативный рисунок»



* Правильное выполнение заданий теоретической части оценивается в 2 балла.

** Практическая часть оценивается максимум в 24 балла (за каждый рисунок с задействованными элементами – 3 балла)

Максимальный балл за выполнение всех заданий – 34.

Повышенный уровень – 27-34 баллов.

Базовый уровень – 17 -26 баллов.

Минимальный уровень – 0-16 баллов.

Промежуточная диагностика

Ф.И.О. обучающегося _____

Дата проведения _____

Теоретическая часть

1. Есть ли разница между анимацией и мультипликацией?

- а) да
- б) **нет**

2. Что такое Stop motion?

- а) Техника съемки анимации
- б) Программа для съемки и монтажа видео
- в) **Оба ответа верны**

3. Мультипликация с латинского переводится как...

- а) **умножение**
- б) деление
- в) движение

4. Первые мультипликации были на...

- а) **листах**
- б) пленках

в) дисках

5. Сколько существует видов анимации?

а) 3

б) 5

в) 7

6. Сколько кадров необходимо для 1 секунды анимации?

а) 15

б) 20

в) 24

7. Что из перечисленного является предшественником анимации?

а) овоскоп

б) калейдоскоп

в) **стробоскоп**

8. Кто является изобретателем песочной анимации?

а) Кэрولين Лиф

б) Ксения Симонова

в) **Ференц Цако**

г) Артур Кириллов

9. Перечислите техники рисования песочной анимации.

Процарапывание, отпечаток, закидывание, засыпание, насыпание, вытирание.

10. Перечислите техники пластилиновой анимации.

Перекладка, объемная (классическая), комбинированная.

Практическая часть

Разработать персонажа (эскиз – дизайн внешнего вида, профессия, предыстория).

Время выполнения – 10 минут.

Необходимо обеспечить всех учащихся тестовыми заданиями, цветными карандашами и ручками. Все лишнее должно быть убрано. Педагогу необходимо иметь инструкцию, образец теста, а также часы или секундомер.

Время выполнения теста 25 минут.

Прежде чем раздавать листы с заданиями, педагог должен объяснить детям, что они будут делать, вызвать у них интерес к заданиям и создать мотивацию к их выполнению.

*Правильное выполнение заданий теоретической части оценивается в 2 балла.

** Практическая часть оценивается максимум в 15 баллов.

Максимальный балл за выполнение всех заданий – 35.

Повышенный уровень – 31-35 баллов.

Базовый уровень – 19-30 баллов.

Минимальный уровень – 0-18 баллов.

Итоговая диагностика

Ф.И.О. обучающегося _____

Дата проведения _____

Теоретическая часть

1. Программа, предназначенная для создания 2D анимаций:

- а) Gimp
- б) WordPad
- в) Microsoft Word
- г) **Synfing Studio**

2. *Один из первых мультфильмов был нарисован...*

- а) цветными карандашами
- б) масляной краской по стеклу
- в) **мелком на доске**

3. *Какой русский мастер получил Оскар за свой мультфильм?*

- а) А. Петров «Старик и море»
- б) **Ю. Нордштейн «Ежик в тумане»**
- в) А. Петров «Моя любовь»
- г) Р. Качанов «Варежка»

4. *Кто придумал метод перекладки?*

- а) Гарри Бардин
- б) **Юрий Нордштейн**
- в) Роман Качанов

5. *Определите соответствие между мультфильмом и студией, где он создан.*

- а) Союзмультфильм
- б) Pixar
- в) Ghibli

6. *В какой последовательности выполняется процесс создание мультфильма?*

- 1. Звуковое оформление.
- 2. Монтаж фильма (верстка).
- 3. Изготовление героев, декораций.
- 4. Съемка.
- 5. Разработка сценария.

Ответ: 5, 3, 4, 1, 2.

7. *Наука, изучающая строение человека, животного – это...*

- а) гистология
- б) **анатомия**
- в) физиология

8. *Родоначальник пластилиновой анимации?*

- а) Александр Ширяев
- б) **Александр Татарский**
- в) Вячеслав Котеночкин

9. *Какие театры можно назвать старшими братьями мультипликации?*

- а) **кукольный театр (и театр теней)**
- б) театр одного актера
- в) театр оперы и балета

10. *Как называется рисованное или сфотографированное изображение в мультфильме?*

- 1. фотография
- 2. **кадр**
- 3. картинка

Практическая часть

Анимировать готовый шаблон изображения в программе Synfing Studio.

*Правильное выполнение заданий теоретической части оценивается в 2 балла.

** Практическая часть оценивается максимум в 10 баллов.

Максимальный балл за выполнение всех заданий – 20.

Повышенный уровень – 15-20 баллов.

Базовый уровень – 10-14 балла;

Минимальный уровень – 0-9 баллов.

Викторина «Битва почемучек»

1. В мультиках про русских богатырей каждый из них к своему имени носит приставку-прозвище: Илья Муромец, Добрыня Никитич, Алеша Попович. Почему именно так называют этих богатырей?

Илью Муромца так называют за его происхождение, т.к. он родился в селе Карачарове под Муромом, Алеша Попович был сыном попа (церковнослужителя), у Добрыни приставка «Никитич» является отчеством.

2. Почему Чудище из м/ф «Аленький цветочек» хотело убить купца?

Потому что купец сорвал заветный цветок для своей младшей дочери Настеньки, которым Чудище очень дорожило.

3. Почему принцесса Фиона стала зеленой, словно лягушка?

Потому что спасителем стал не сказочный и прекрасный принц, а людоед «Шрэк».

4. Почему в м/ф «Бременские музыканты» есть персонаж трубадур, а в сказке нет?

Потому что мультфильм сняли/нарисовали по мотивам произведения Братьев Гримм, а не в точности по этой сказке.

5. Почему в м/ф «12 месяцев» злая мачеха отправила падчерицу в лес ночью?

Потому что она хотела исполнить королевский указ и доставить во дворец корзинку с подснежниками в обмен на золото, но самой идти в морозную ночь ей было лень.

6. Почему у Лунтика такое странное имя?

Потому что он прилетел с Луны и когда рассказал это другим персонажам мультфильма, они его именно так и прозвали «Лунтик» или «Лунная пчела».

7. Почему перо на тюрбане Алладина иногда падает?

Это происходит тогда, когда Алладин врет.

8. Почему Алиса из м/ф «Алиса в стране чудес» полезла в нору?

Она погналась за белым кроликом.

9. Почему в м/ф «Мадагаскар» животные попали на этот остров?

Потому что они пошли искать Марти (зебру), а тот в свою очередь отправился прогуляться по ночному городу. В результате из поимки властями было принято решение перевезти их в Африку, но они упали за борт и волны вынесли их к берегам Мадагаскара.

10. Почему ослик Иа всегда был в подавленном настроении?
Потому что он потерял свой хвост.
11. Почему размер удава – 5 мартышек, или 2 слона, или 38 попугаев?
Потому что именно так измеряли мультяшные животные длину удава.
12. Почему Снежная Королева забрала мальчика Кая в свое королевство?
Потому что он оскорбил ее, обещая посадить на горячую печку.
13. Почему у почтальона Печкина был скверный характер?
Потому что у него велосипеда не было.
14. Почему Крокодилу Гене нужно было лежать на газоне?
Потому что так ему посоветовала старуха Шапокляк.

Викторина «Юный мультипликатор»

1. Назовите вид кинематографа, название которому дало одно из математических действий? – *Мультипликация – обозначает умножение.*
2. Одушевление персонажа или предмета называется – *анимация.*
3. Кто придумал первые рисованные мультфильмы – *Эмиль Рейно в 1880 г.*
4. Самая известная анимационная студия в мире? – *Студия Уолта Диснея.*
5. Самая известная Российская киностудия? *Союзмультфильм.*
6. Какой персонаж является символом студии Уолта Диснея? *Микки Маус.*
7. Техника анимации, которую можно создать из простых фотографий, используя окружающие предметы и людей называется? *Stopmotions*
8. С чего начинается съемка мультфильма? – *Сценарий.*
9. Краткий рассказ сюжета в картинках, своего рода комикс называется – *Раскадровка.*
10. Как называется техника анимации для работы в которой используют марионеток – *Перекладка.*

Отгадай по картинкам названия и страну производителя мультфильмов



Анкета-тест «Что я знаю о мультфильмах»

Ф.И. _____ Возраст _____

1. Назови свои любимые мультфильмы: _____

2. Отметь галочкой критерий, который отражает твое отношение к каждому из перечисленных мультфильмов:

Название мультфильма	Смотрел	Слышал только название	Не смотрел
«Ежик в тумане»			
«Ну, погоди!»			
«Симпсоны»			
«Гора самоцветов»			
«Кот Леопольд»			
«Холодное сердце»			
«Варежка»			
«ВАЛЛ-И»			

11. Определи, из какого мультфильма каждый из героев:

 _____	 _____	 _____	 _____
 _____	 _____	 _____	 _____
 _____	 _____	 _____	 _____

12. Укажи, фразы из каких мультфильмов написаны ниже:

А) Спокойствие, только спокойствие! _____

Б) Кто ходит в гости по утрам, тот поступает мудро! _____

В) Мы строили, строили и, наконец, построили! Да здравствуем мы! Ура!

Г) Улыбаемся и машем, парни, улыбаемся и машем _____

Д) - А, где моя котлета?!!

- Я ее спрятал. Я ее очень хорошо спрятал. Я ее съел! _____

Е) Неправильно ты бутерброд ешь... Ты его колбасой кверху держишь, а надо колбасой на язык класть, так вкуснее получится _____

Ж) Живу я, как поганка. А мне летать охота! _____

Тест по теоретическим знаниям (2 год обучения)

1. Подчеркни виды анимации:

- кукольная
- акварельная
- пластилиновая
- бумажная
- монтажная
- компьютерная

2. Какой из этих мультфильмов пластилиновый? Подчеркни.

«Шрэк» «Падал прошлогодний снег»

3. Какие профессии в создании мультипликационного фильма ты знаешь? Запиши. _____

4. Запиши последовательность создания мультфильма:

1. Идея.
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

5. Какой из этих мультфильмов кукольный? Подчеркни.

«Чебурашка» «ВАЛЛ-И»

6. Первые мультфильмы были...

1. на плёнке
2. на экране
3. на диске

7. Сколько существует видов анимации? Запиши цифрой. _____

8. Как называется вид мультипликации, сделанной на компьютере? Запиши. _____

9. Как называется одна фотография при создании мультфильма?

1. фото
2. кадр
3. съемка

10. Как называется вступление и окончание в мультфильмах и фильмах?

1. текст
2. название и конец

3. титры

11. Как называется склейка готовых кадров в компьютерной программе или в программе на смартфоне? Запиши. _____

12. Что необходимо предпринять, чтобы анимация получилась плавной? Запиши. _____

13. Как называется предмет, который держит фотоаппарат или смартфон? Чем он важен? Запиши. _____

14. Что необходимо сделать, чтобы картинка была яркой и не тёмной, а также не было теней? Запиши. _____

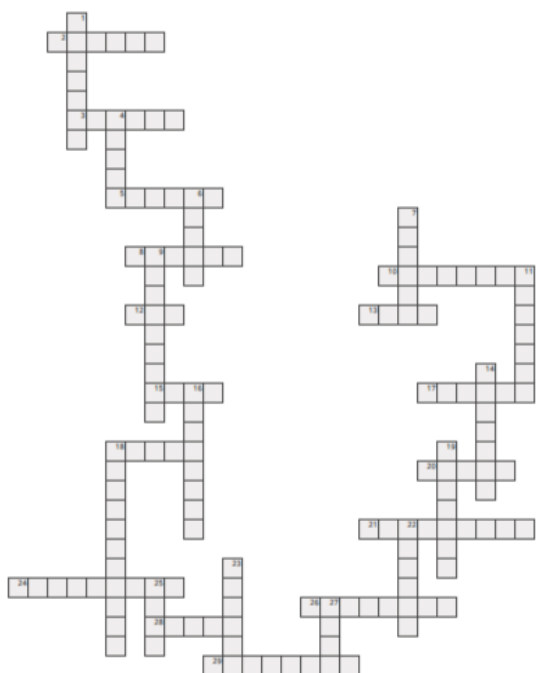
Ключ к тесту:

1. Кукольная, пластилиновая, бумажная, компьютерная.
2. «Падал прошлогодний снег».
5. «Чебурашка».
6. На диске.
7. 5. 8. Компьютерная.
9. Кадр.
10. Титры.
11. Монтаж.
12. Большое количество кадров.
13. Штатив.
14. Правильно выставленный свет.

Расшифровка теста по теоретическим знаниям:

- 11-14 б. – высокий уровень знаний.
- 6-10 б. – средний уровень знаний.
- 1-5 б. – низкий уровень знаний.

Кроссворд о мультфильмах



По вертикали:

1. Мультфильм о девочке, которая очень хотела собаку.
4. Трава, которую надо было набрать Крошке Еноту к ужину.
6. Кличка собаки из мультфильма «Разрешите погулять с вашей собакой».
7. Поросенок, который обманывал детей не по своей воле.
9. Деликатес, которые ел дядя Федор, когда повстречал Матроскина.
11. Спаситель зверей от Тараканища.
14. Обезьянка, живущая у девочки Веры.
16. Транспортное средство, которое построили Муравей, Цыплёнок, Мышонок и Червячок.

18. Актер, чьим голосом говорят герои м/ф «Тачки», «Как ослик грустью заболел», «Жил-был пес» и др.
19. Актер, голосом которого говорит знаменитый Волк.
22. Советский мультипликационный сериал по произведению Кипплинга.
23. Подарок, о котором мечтал Малыш из мультфильма «Малыш и Карлсон».
25. Ценность, которую искали мыши из мультфильма про кота Леопольда.
27. Животное, которое приняли за преступника в мультфильме «Дора-дора-помидора».

По горизонтали:

2. Друг домовенка Кузи.
3. Гостеприимный друг Винни-Пуха, в доме которого тот застрял.
5. Имя русалочки из диснеевского мультфильма.
8. Фрукт, который делили Еж, Ворона и Заяц в мультфильме по сказке Сутеева.
10. Фамилия дяди Степы.
12. Презент от медведя семье зайца из мультфильма «Мешок яблок».
13. Собака, про которую снят чешский мультипликационный сериал.
15. Подарок бабушке из м/ф «День рождения бабушки».
17. Американский художник, мультипликатор.
18. Отверстие в стене, которое закрывала картина в доме дяди Федора.
20. Американская анимационная комедия о гоночном автомобиле, поставленная на студии Pixar.
21. Актриса, озвучивающая Крошку Енота.
24. Друг крокодила Гены.
26. Кот, призывающий всех жить дружно.
28. Московская школьница, героиня мультфильма «Тайна третьей планеты».

29. Птица, которая помогла Дюймовочке избежать замужества с кротом.

Ответы

По вертикали:

1. Варешка. 4. Осока. 6. Лимон. 7. Фунтик. 9. Бутерброд. 11. Воробей. 14. Анфиска.
16. Кораблик. 18. Джигарханян. 19. Папанов. 22. Маугли. 23. Собака. 25. Клад.
27. Ежик.

По горизонтали:

2. Нафаня. 3. Кролик. 5. Ариэль. 8. Яблоко. 10. Степанов. 12. Мед. 13. Рекс. 15. Очки.
17. Дисней. 18. Дырка. 20. Тачки. 21. Румянцева. 24. Чебурашка. 26. Леопольд.
28. Алиса. 29. Ласточка.

Определение уровня сформированности умений и навыков учащихся

№ п/п	Показатели	Критерии оценивания	Степень выраженности	Баллы	Формы выявления результативности
<i>Определение уровня сформированности предметных умений и навыков учащихся</i>					
1.	Знание основ компьютерной грамотности и навыки работы с компьютером на уровне уверенного пользователя работы с компьютерным программным обеспечением для съемки и монтажа мультипликационных фильмов	Соответствие знаний и навыков программным требованиям	- низкий уровень: правильно даны ответы менее, чем на 4 вопроса; исходные файлы графических объектов утрачены; - средний уровень: правильно даны ответы на 4-8 вопросов; все файлы проекта хранятся в хаотичном виде в личной папке; - высокий уровень: правильно даны ответы более, чем на 9-10 вопросов; файлы, использованные для проекта расположены в папке; сохранены все исходные файлы, использованные в проекте; проект имеет реализацию в виде программного продукта.	0-1 2-3 4-5	Педагогическое наблюдение, тестовая викторина в игровой форме.
2.	Знание основ (навыки и умения) для создания авторских или коллективных мультфильмов	Способность создания целостного фильма.	- низкий уровень: созданный мультфильм не носит целостный характер; - средний уровень: создает целостные мультфильмы использованием преобразующих методов стилизации; - высокий уровень: создает целостные мультфильмы; демонстрирует знание современных тенденций в области анимации; разнообразные изобразительные и технические приёмы и средства реализации фильма.	1 2-3 4-5	Педагогическое наблюдение. Представление, защита проектов.
3.	Владение специальной терминологией по тематике программы	Осмысленность и правильность использования специальной терминологии	- низкий уровень (ребенок, как правило, избегает употреблять специальные термины); - средний уровень (ребенок сочетает специальную терминологию с бытовой); - высокий уровень (специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием)	1 2-3 4-5	Педагогическое наблюдение. Представление, защита проектов
<i>Определение уровня сформированности метапредметных умений учащихся</i>					

1.	Владение логическими действиями сравнения, анализа, обобщения	Способность оперировать логическими действиями	- низкий уровень умений (учащийся испытывает серьезные затруднения при выполнении логических действий); - средний уровень (учащийся выполняет логические действия, прибегая к помощи педагога в редких случаях); - высокий уровень (учащийся самостоятельно и легко выполняет логические действия).	1 2-3 4-5	Контрольное задание. Педагогическое наблюдение.
2.	Творческое решение задач	Способность выдвигать и решать собственные оригинальные идеи	- низкий уровень умений (учащийся не выдвигает собственные оригинальные идеи); - средний уровень (не всегда решение задач отличается оригинальностью); - высокий уровень (самостоятельно генерирует и воплощает собственные идеи)	1 2-3 4-5	Педагогическое наблюдение. Представление, защита проектов.
<i>Определение уровня личностного развития учащихся</i>					
1.	Усидчивость	Способность проявлять терпение в работе над долгосрочными проектами и доводить начатое дело до конца	- низкий уровень (не проявляет терпение, не доводит начатое дело до конца); - средний уровень (периодически не завершает проект); - высокий уровень (всегда доводит начатое дело до конца самостоятельно)	1 2-3 4-5	Педагогическое наблюдение.
2.	Активная познавательная деятельность	Проявление желания узнать новую информацию и использовать ее в своих проектах	- низкий уровень (не проявляет желания узнать новую информацию); - средний уровень (с интересом слушает, но не задает вопросы); - высокий уровень (с интересом слушает и задает вопросы для расширения кругозора)	1 2-3 4-5	Педагогическое наблюдение. Представление проекта.
3.	Самооценка (ориентационное качество)	Способность оценивать себя адекватно реальным достижениям	- низкий уровень (завышенная оценка себя по результатам достижений); - средний уровень (заниженная оценка себя по результатам достижений); - высокий уровень (нормальная оценка себя по результатам достижений)	1 2-3 4-5	Педагогическое наблюдение. Представление проекта.

Информационная карта освоения дополнительной общеразвивающей программы учащимися

Объединение: _____ Группа _____

Педагог: _____

Год обучения _____ Учебный год _____

№ п/п	ФИО обучающихся	Возраст	Критерии									Общий суммарный балл	Уровень освоения
			Предметные результаты			Метапредметные результаты		Личностные освоения результаты					
			1	2	3	1	2	1	2	3			
1.													
2.													
3.													
4.													
5.													
6.													
7.													
8.													
9.													
10.													
11.													
12.													
13.													
14.													
15.													

Оценки по каждому показателю: от 0 до 5 баллов

– низкий уровень: от 0 до 13

– средний уровень: от 14 до 29

– высокий уровень: от 30 до 40

Мониторинг профессиональной и социальной воспитанности обучающихся

Объединение: _____ Группа _____

Педагог: _____

Фамилия, имя ребёнка _____

Возраст _____ Год обучения _____ Учебный год _____

Критерии воспитанности	Параметры оценки воспитанности	Оценка воспитанности учащегося		
		начало	середина	конец
		учебного года		
Этика и эстетика выполнения работы и представления её результатов.	Старается полностью завершить каждую работу, использовать необходимые дополнения.			
	Стремится придать каждой работе гармоничность по цвету и форме.			
	Старается каждой работе придать содержательную (функциональную) направленность.			
Культура организации своей деятельности	Правильно и аккуратно организует своё рабочее место.			
	Аккуратен в выполнении практической работы.			
	Чётко выполняет каждое задание педагога.			
	Терпелив и работоспособен.			
Уважительное отношение к профессиональной деятельности других	При высказывании критических замечаний в адрес чужой работы старается быть объективным.			
	Подчёркивает положительное в чужой работе.			
	Высказывая пожелания, даёт конкретные советы по улучшению работы.			
Адекватность восприятия профессиональной оценки своей деятельности и её результатов.	Стремиться исправить указанные ошибки.			
	Прислушивается к советам педагогов и сверстников.			
	Конструктивно воспринимает профессиональные замечания по совершенствованию своей работы.			
Знание и выполнение профессионально-этических норм.	Доброжелателен в оценках работы других.			
	Не даёт негативных личностных оценок.			
	Стремится к помощи в работе другим.			
	Стремится к профессиональной оценке работы других.			
	Стремится к сохранению и развитию национальных традиций.			

Осознание значимости своей деятельности как элемента процесса развития культуры, проявление чувств корпоративной ответственности.	Украшает свой внешний вид и быт.			
	Стремится подарить свои работы другим (чтобы принести радость).			
	Проявляет творческий подход в работе.			
Коллективная ответственность.	Проявляет активность и заинтересованность при участии в массовых мероприятиях учебного характера (выставках, конкурсах, итоговых занятиях и др.)			
	Предлагает помощь в организации и проведении массовых мероприятий учебного характера.			
	Участвует в выполнении коллективных работ.			
	Старается справедливо распределить задания при выполнении коллективных работ.			
	Старается аккуратно выполнить свою часть коллективной работы.			
Умение взаимодействовать с другими членами коллектива.	Неконфликтен.			
	Не мешает другим детям на занятии.			
	Предлагает свою помощь другим детям.			
	Не требует излишнего внимания от педагогов.			
Толерантность.	Не насмехается над недостатками других.			
	Не подчёркивает ошибок других.			
	Доброжелателен к детям других национальностей.			
Активность и желание участвовать в делах детского коллектива.	Стремится участвовать во внеучебных мероприятиях (праздники, экскурсии и др.)			
	Выполняет общественные поручения.			
	Проявляет инициативу в организации и проведении массовых форм, инициирует идеи.			
Стремление к самореализации социально-адекватными способами.	Стремится передавать свой интерес к занятиям и опыт к другим.			
	Стремится к саморазвитию, получению новых знаний, умений и навыков.			
	Проявляет удовлетворение своей деятельностью.			
	С желанием показывает другим результаты своей работы.			
Соблюдение нравственно-этических норм.	Соблюдает правила этикета.			
	Развита общая культура речи.			

	Проявляется общая культура в подходе к своей внешности (аккуратность в одежде, причёске, обуви и т.д.)			
	Выполняет правила поведения на занятиях объединения.			

ИТОГО: Система оценок поведенческих проявлений:

0 баллов – не проявляется.

1 балл – слабо проявляется.

2 балла – проявляется на среднем уровне.

3 балла – высокий уровень проявления

Психолого-педагогическая диагностика на начальном и завершающем этапах

[illegible][illegible]

Материалы для организации образовательного процесса**Перечень мультфильмов,
рекомендуемых для просмотра в рамках программы***1 год обучения*

1. Прекрасная Люканида, или война рогачей с усачами (первый русский мультфильм, один из первых в мире кукольных фильмов). Режиссер В. Старевич, 1912.
2. Микки Маус. 1928 г. Режиссер: Уолт Дисней.
3. Пароходик Вилли. 1928 г. Режиссер: Уолт Дисней.
4. Цветы и деревья. 1932 г. Режиссер: Уолт Дисней.
5. Маугли. 1967-1971 гг. Режиссер: Роман Давыдов.
6. Петя и волк. 1974 г. Режиссер: Кэролин Лиф.
7. Сова и гусыня. 1974 г. Режиссер: Кэролин Лиф.
8. Месть кота Леопольда. 1975 г. Режисер А. Резников.
9. Ежик в тумане. 1976 г. Режиссер Ю. Норштейн.
10. Приключения капитана Врунгеля. 1976 г. Режиссер Д. Черкасский.
11. Пластилиновая ворона. 1981 г. Режиссер: Александр Татарский
12. Падал прошлогодний снег. 1983 г. Режиссер: Александр Татарский
13. Трое из Простоквашино. 1978 г. Режиссер В. Попов.
14. Приключения капитана Врунгеля. 1980 г. Режиссер: Давид Черкасский.
15. Месть кота Леопольда. 1987 г. Режиссер: Анатолий Резников.
16. Домовенок Кузя. 1984-1987 гг. Режисер А. Зябликова.
17. Остров сокровищ. 1988 г. Режиссер: Давид Черкасский
18. Старик и море. 1999 г. Режиссер: Александр Петров.
19. LEGO City. 2011 г. Режиссер: Педер Педерсен.
20. ЛЕГО Фильм. 2014 г. Режисер К. Миллер.
21. Бумажки. 2015 г. Режисер В. Воля.
22. Бумажки. 2016 г. Режиссёры: Алексей Миронов, Дмитрий Лазарев.

2 год обучения

1. Варешка. 1967 г. Режиссер Р. Качанов.
2. Малыш и Карлсон. 1968 г. Режиссер Б. Степанцев.
3. Крокодил Гена. 1968 г. Режиссер: Роман Качан.
4. Вيني-Пух. 1969 г. Режиссер Ф. Хитрук.
5. Ну, погоди! 1969-1981 (разные выпуски). Режиссер В. Котеночкин.
6. Чебурашка. 1971 г. Режиссер Р. Качанов.
7. Мумми-троль и другие. 1978 г. Режиссер: Аида Зябликова.
8. Пуговица. 1982 г. Режиссер В. Тарасов.
9. Чертенок №13. 1982 г. Режиссер: Натан Лернер.
10. Жил был Пес. 1982 г. Режиссер Э. Назаров.
11. Падал прошлогодний снег. 1983 г. Режиссер А. Татарский.
12. Старик и море. 1999 г. Режиссер А. Петров. Премия «Оскар» в 2000.

13. Серый волк энд красная шапочка 1990 г. Режиссер: Гарри Барден.
14. История игрушек. 1995 г. Режиссер: Джон Лассертен.
15. Побег из курятника. 2000 г. Режиссёры: Николас Вулстен Парк, Питер Лорд.
16. Труп невесты. 2005 г. Режиссер: Тим Бёртон.
17. Коралиина в Стране Кошмааров. 2009 г. Режиссер: Генри Селик.
18. Коралина в стране кошмаров. 2009 г. Режисер Г. Селик.
19. Барашек Шон. 2015 г. Режиссер: Джей Грейс.

Основные термины:

Кадр – одна картинка раскадровки.

Сцена – часть действия, происходящая на одном фоне. Может состоять из нескольких кадров, а может из одного.

План – то, в каком приближении показан объект или персонаж. Планы бывают: дальний, общий, средний, крупный, очень крупный. Для чего это нужно? Это помогает более точно передать смысл происходящего. Например: когда необходимо заострить внимание на эмоциях персонажа – используют крупный план, если нужно показать место действия – общий или дальний.

Диалог – то, что говорят персонажи, и звуки, которые они издают – помечается под соответствующим кадром.

Спецэффекты – сложные визуальные эффекты, которые будут делаться на компьютере. Вспышки молний, дождь, снег и т.п. по возможности задумываются заранее и помечаются в раскадровке.

Действие – то, что происходит в сцене. Очень важно, рисуя раскадровку, представлять себе сцену именно в действии, а не статично. Обозначать перемещения персонажей и предметов стрелочками.

Фон – изображение места действия.

Панорама – протягивание специально нарисованного длинного фона через кадр. Иногда во время занятий имеет смысл рисовать раскадровку одновременно с придумыванием сценария. Это делает процесс более динамичным.

Основные техники анимации:

Stopmotion (стоп мошен)

В этой технике для создания мультфильма используются предметы, игрушки или сами дети. Stopmotion можно попробовать в самом начале, чтобы объяснить детям суть анимации. Потом просмотрев то, что получилось (это можно сделать без монтажа, быстро листая фотографии), такие мультфильмы можно снимать без сценария, а придумывая на ходу. Рисованная техника — перекладка: Перекладка является самой простой технологией для работы с детьми. Герои изображаются на плотной бумаге и вырезаются. Все подвижные части тела вырезаются отдельно и потом скрепляются (пластилином, ниткой или тонкой проволокой). Перемещая персонажей по фону, изменяя их позы, все покадрово снимается на закрепленный на штативе фотоаппарат.

Для работы в этой технике можно использовать следующие материалы и инструменты:

- ✓ плотная бумага или картон;
- ✓ фломастеры, краски, карандаши, мелки;
- ✓ ножницы;
- ✓ клейкие подушечки или проволока.

Пластилиновая анимация: Материалом для мультфильма может послужить не только пластилин, но и глина. Материал обычно лепится на каркас. Как и в любой объемной анимации объекты устанавливают на фоне декораций и передвигают, модифицируют между кадрами.

В пластилиновой анимации существует несколько техник:

Перекладка: композиция состоит из нескольких слоёв персонажей и декораций, которые располагаются на нескольких стёклах, расположенных друг над другом, камера находится вертикально над стёклами. Персонажи и декорации для этого вида анимации делаются плоской формы. В настоящее время слои снимаются по отдельности и совмещаются при компьютерном монтаже. Этот вид анимации используется для удобства анимирования персонажей.

Для работы в этой технике можно использовать следующие материалы и инструменты:

- ✓ пластилин;
- ✓ клей ПВА или фольга, чтобы пластилин скользил по стеклу;
- ✓ различные стеки;
- ✓ скалка;
- ✓ специальный шприц для выдавливания пластилина.

В этой технике был снят знаменитый фильм «Падал прошлогодний снег».

Объёмная анимация: классическая пластилиновая анимация, схожая по принципу с кукольной анимацией — объёмные, «настоящие» персонажи располагаются в объёмной декорации. Работать в этой технике гораздо сложнее, поскольку анимировать персонажей приходится в пространстве; их необходимо специально укреплять в декорации, иногда используя дополнительные опоры и подвески.

Для работы в этой технике можно использовать следующие материалы и инструменты:

- ✓ пластилин;
- ✓ проволока;
- ✓ фольга;
- ✓ эластичные колготки;
- ✓ бусины/пластик и т.д.;
- ✓ клей ПВА.

Комбинированная анимация: персонажи анимируются по отдельности и снимаются на фоне синего экрана, после чего «вживляются» в снятые отдельно пластилиновые декорации. В данном виде пластилиновой анимации основной объём работы приходится не на работу с пластилином, а на работу с компьютером.

Технологические этапы создания мультфильма с детьми

Тема будущего фильма.

К выбору темы для будущего анимационного фильма нужно отнестись серьезно, так как из неё возникает идея и история будущего фильма. Замысел фильма дает возможность начать общение с детьми на определенную тему: дружба, вражда, счастье, уважение, вежливость и т.д. Общение в процессе создания мультфильма — самая важная часть: выслушать все мысли и предложения ребят, направить разговор в русло предстоящих съемок, поддержать желание и интерес к предстоящему творческому общению.

Сценарий.

На данном этапе сочиняется история, разрабатывается общая концепция и идея мультфильма, а также образ и характер каждого из героев. Это способствует развитию мышления, творческого воображения и инициативы детей, активизирует речь, что позитивным образом сказывается на их личностном развитии и социализации. Но как, же научить ребенка сочинять истории?

На этом этапе нужно сформулировать основную мысль будущего рассказа: для чего, с какой целью вы его пишете, чему он должен научить.

Рассказ или история может быть построен по следующей схеме:

1. экспозиция;
2. завязка действия;
3. развитие действия;
4. кульминация;
5. спад действия;
6. развязка;
7. концовка.

Для составления рассказа можно немного расширить алгоритм, чтобы ребенку было проще ориентироваться.

1. Начало (например, жил-был дождик, цветочек, солнышко и т.д.).
2. Завязка (как-то раз, однажды пошел он или решил сделать и т.д.).
3. Развитие действия (повстречало кого-то, например).
4. Кульминация (например, превращается в кого-то или что-то).
5. Спад действия (кто-то что-то делает, чтобы наш герой обрел свой первоначальный вид).
6. Развязка (с той поры или с тех пор).
7. Концовка (и стали они жить по-прежнему или не стал он больше никуда уходить и т.д.).

Способы придумывания сценария с детьми.

Самый простой способ – это предложить готовую историю. Обсудить ее вместе с детьми. Представить себе персонажей, место действия. Рассказать ее по-своему, разыграть по ролям. При этом история становится конкретной, наполняется новыми деталями и обстоятельствами.

Придумать историю с нуля – более сложная задача. Можно, конечно, начать с первой попавшейся ассоциации и развить из нее сюжет — это довольно интересная

игра, но при этом дети часто выдают фрагменты из своих любимых мультфильмов и фильмов.

Поэтому имеет смысл сначала определить тему, посмотреть какие-нибудь иллюстрации и побеседовать. После такой подготовки дети более осмысленно подойдут к созданию сценария.

Раскадровка.

После того, как придуман сюжет или написан сценарий, необходимо сделать раскадровку. Раскадровка — это рассказ сюжета в картинках, своего рода комикс. Зачем она нужна? На этом этапе впервые появляется визуальное видение будущего мультфильма. В раскадровке действие разбивается на отдельные сцены, из которых складывается мультфильм. Это позволяет распланировать дальнейшую работу.

Производственный план.

Производственный план представляет собой таблицу, в которой по трем столбцам расписаны фоны, герои и вещи, которые необходимо нарисовать для будущего мультфильма. Это конкретный план, который лучше, как следует продумать с самого начала.

Любая сцена, которую нужно снимать, обычно включает в себя фон, изображающий место происходящего действия, действующих лиц и предметы, с которыми они взаимодействуют.

Изготовление.

Когда доходит дело до подготовки героев и атрибутики, лучше сосредоточиться на этом процессе. Важно, в начале занятия распределить задания и начать сообща творить. В процессе работы можно подробно обсудить содержание рисунка, выслушать каждого участника съемок.

Озвучивание.

В анимационном производстве звук для мультфильмов обычно записывается перед анимацией. Поскольку в наших детских мультфильмах точной синхронизации звука и изображения обычно не требуется, мы записываем голоса после анимации или параллельно.

Для записи звука требуется записывающее устройство. Это может быть компьютер с микрофоном или диктофон. Также можно записывать на микрофон, встроенный в цифровой фотоаппарат или камеру. Можно записывать на мобильный телефон или любое другое записывающее устройство. При этом надо понимать, что качество звука напрямую зависит от уровня оборудования, которым вы пользуетесь. И если планируется, что мультфильм будет показан на большом экране, то лучше позаботиться о том, чтобы все слова были хорошо слышны, и был минимум посторонних шумов.

Запись лучше всего проводить в отдельном тихом помещении. Микрофон лучше укрепить на специальную стойку, а не держать в руках, для того, чтобы расстояние до источника звука сильно не менялось.

Техники рисования руками по песку

Песочная анимация имеет широкий спектр применения в работе с детьми: помогает снять стресс, понять ребенка, раскрыть его художественные способности, развивать мелкую моторику. Основные приемы рисования песком просты, и освоить их может любой дошкольник.

В традиционном рисовании используются кисти, карандаши, фломастеры и пр. Здесь же главный инструмент художника – его собственные руки.

Для начала ребенку необходимо научиться держать материал в кулаке и высыпать его в необходимом количестве. Попросите его взять щепоть песка и повернуть руку так, чтобы он сыпался тонкой струйкой. Покажите, что контролировать его можно, сжимая и разжимая ладонь. Важно – руки ребенка должны быть абсолютно сухими.



Затем изучите вместе, как выглядит тонкий и толстый слой на световом столе. Большая кучка выглядит темной и не пропускает свет. А там, где песка мало – свет яркий. Предложите ребенку пофантазировать, что можно изобразить, используя много и мало материала.

Далее можно переходить к изучению основных приемов рисования песком.

Насыпание и заполнение пространства

Песок зажимается в кулаке и распределяется на столе. Можно кидать его горстями – тогда поверхность будет заполняться неравномерно. Если пропускать песок сквозь пальцы, двигая руку из стороны в сторону, можно добиться одинаковой плотности рисунка.

Так же насыпом изображаются линии. Они могут быть различными: прямыми, зигзагами, спиралями. При их изображении имеют значения два фактора: положение руки (чем ниже – тем линия точнее и тоньше) и скорость (чем быстрее – тем прозрачнее). Предложите ребенку нарисовать различные линии, то поднимая, то опуская руку, двигая ее с различной скоростью. Так создавать фигуры – треугольник, круг, квадрат и т.д., и простейшие рисунки.

От качества песка зависит, как будут ложиться линии – темнее по краю или в центре.

Кулак

Ребенок сжимает ладонь и тыльной стороной формирует пустое пространство – пятно. Таким образом можно создавать основу под фигуры животных или людей, лица, крупные предметы. Так же такой техникой можно изображать предметы с легкой структурой – облака или пену.

Ладонь

С помощью ладони разравнивается слой песка, стирается предыдущий рисунок, создаются крупные световые пятна. Можно и просто оставить след ладони и превратить его в забавную зверюшку. Ладонью с расставленными пальцами можно изобразить сразу несколько параллельных световых линий – например, изображая нотный стан, струны, провода.

Ребро большого пальца

Используется для создания толстых световых линий, изображения предметов с меняющимися размерами. Ширина рисунка регулируется площадью прижимания пальца к поверхности. Так можно нарисовать, например, луну, кита, различных животных.

Рисование пальцами

Здесь могут быть задействованы как все пальцы, так и по отдельности. Обычно дети начинают с использования указательных – так привычнее. Но для развития мозговой деятельности важно задействовать все.

Рисуя пальцами, можно создавать не только основные линии рисунков, но и множество различных точек, изображая огоньки, свет, звездочки. Пальцами так же рисуются параллельные детали – к примеру, крылья бабочки, листья цветка. Параллельное рисование позволяет активно задействовать оба полушария головного мозга.

Не позволяйте ребенку остановиться на привычном рисовании одним указательным – ведь задействование всех пальчиков позволяет активно развивать объемное мышление.

С помощью пальчиков можно корректировать линии, добиваться большей четкости рисунка.

Щепоть

Способ рисования, который напоминает процедуры «соления». Ребенок набирает в щепоть песок и засыпает им нужные участки. Этим он создает оттенки и полутона. Эта методика подходит для детей от пяти лет – когда они смогут понимать, что такое тень и полутень.

Отсечение лишнего

Часто, когда рисунок уже готов, фон вокруг него представляет собой невразумительное зрелище. Решается вопрос просто – ребром ладони «отсекается» лишнее и сметается со световой доски. Этот же способ можно использовать, изучая доли, части и работая с цифрами.

Освоив основные техники с ребенком, можно переходить к созданию полноценных картинок и изучению художественных приемов.

Как сделать героя живым и заинтересовать зрителя.

Привлекательность должна лежать в основе создания любого персонажа. И не важно, злой он или добрый, положительный или отрицательный. Главное, ваш герой должен быть интересным и привлекательным.



Итак, нам надо определить образ и внешний вид нашего героя. Для этого зададим себе ряд вопросов, ответы на которые помогут нам решить эту задачу.

1. Кто он? Мужчина или женщина, мальчик или девочка, бабушка или дедушка, человек, зверюшка или может робот? То есть видовая принадлежность, возраст и пол персонажа.

2. Какова сфера его интересов? Работа, хобби. Сумасшедший профессор, успешный бизнесмен, старушка пенсионерка, пират, рыцарь и т.д.

3. Во что он одет? В зависимости от сферы интересов, определяем одежду нашего персонажа. Если он бизнесмен, то это наверняка будет дорогой костюм. Если он рыцарь, то, скорее всего, наш герой будет одет доспехи.

4. Какой у него характер? Добрый – злой, ленивый – активный, пессимист – оптимист, зануда – весельчак, хитрец – простак, подлый – благородный, умный – глупый.

5. Есть ли у него характерные движения, повадки? Иногда героя наделяют какими-то второстепенными движениями, которые делают его более узнаваемым и запоминаемым. Например, когда он огорчается, то щипает себя за кончик носа. Если что-то удастся, лупит себя по затылку. Здесь все зависит только от вашей фантазии.

6. Какие у героя физические достоинства или недостатки? Накаченный атлет, хилак, хромой, горбатый, высокий или маленького роста, обычный, одно ухо больше другого, толстый – худой и т.д.

Теперь, когда мы ответили на эти вопросы, образ нашего персонажа полностью сформирован. Он пока только в нашем воображении. Для того, чтобы создать модель нам нужны эскиз

Методическая разработка «Игрушка-дергунчик «Кот в сапогах» из картона»

Цель: создание персонажа для бумажной анимации на примере игрушки – дергунчика.

Задачи:

1. Познакомить с принципом действия подвижных игрушек.
2. Показать последовательность действий при создании игрушки-дергунчика.
3. Развить творческие способности, уверенность в своих силах и способностях.

Материалы и инструменты: листы офисной бумаги формата А4 (для печати шаблонов); упаковочный микрофронтон (толщиной 1,5 мм) или картон для детского творчества; лист плотной белой бумаги формата А4; стандартный (канцелярский) нож; ножницы; шило; паракорд (диаметром 4 мм) или другой крепёж; капроновая нить, узкая ленточка; клей-карандаш; клей «Момент Кристалл»; двусторонний скотч.

Начинаем с подготовки картонных деталей основы игрушки-дергунчика.

Распечатываем на офисной бумаге контурные шаблоны. Вырезаем их с небольшими припусками.



Наклеиваем кусочки двустороннего скотча с изнаночной стороны и приклеиваем шаблоны к изнаночной стороне картона.

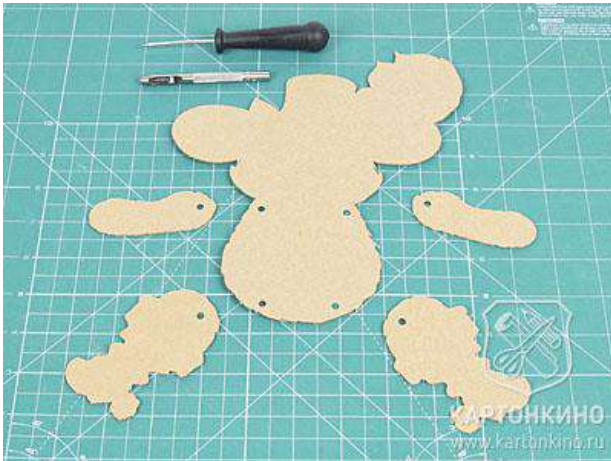
В данном случае используется микрофронтон толщиной 1,5 мм. Обратите внимание: контуры деталей здесь довольно фигурные, с мелкими элементами, поэтому вырезать из микрофронта с непривычки может оказаться сложновато. И здесь можно пойти двумя путями:

1. Пренебречь мелкими элементами и сгладить контуры при вырезании.
2. Использовать тонкий картон (например, картон для детского творчества, для большей жёсткости можно сделать в 2 слоя); игрушка в этом случае тоже будет вполне работоспособна, ниже увидите пример такого исполнения дергунчика.

Далее обычным канцелярским ножом вырезаем детали основы. Сразу проделываем отверстия для крепежа. В данном случае используется пробойник диаметром 4 мм. Если же пробойника нет в наличии, можно вырезать отверстия ножом или шилом.

Диаметр отверстий может отличаться от исходного в зависимости от того, какой крепёж Вы будете использовать.

На плотной белой бумаге (на лицевой стороне) распечатываем цветные шаблоны кота в сапогах. Вырезаем.



Как вариант, кота можно раскрасить карандашами или фломастерами вместе с ребёнком. Для этого предусмотрен специальный комплект шаблонов.

С помощью клея-карандаша приклеиваем цветные детали на картонные основы (на лицевую сторону картона).



Складываем лапы попарно (друг на друга). И шилом протыкаем небольшие сквозные отверстия на верхних краях, как показано на фото. Эти отверстия будут использоваться для управления лапами.

Для крепления лап здесь используется белый паракорд диаметром 4 мм. Отрезаем 4 небольших куска (длина такая, чтобы можно было завязать 2 узла).

Завязываем на одном конце тугий узел, кончик оплавливаем зажигалкой. Продеваем шнур в отверстия туловища и лапы. Лапы при этом должны располагаться под туловищем.





Это лишь один из многих вариантов крепежа. Для подвижного крепления можно использовать, к примеру, бадсы, пуговицы, проволоку и т. п. – что Вам больше нравится. Главное – сделать так, чтобы конечности игрушки-дергунчика вращались свободно в одной плоскости!

Приступаем к самому важному этапу – созданию механизма управления лапами. На самом деле тут всё предельно просто. Необходимо связать лапы попарно капроновой нитью через маленькие отверстия. При натянутой нити конечности должны находиться в нижнем положении.



А теперь привязываем длинную нить (можно сложить вдвое) или тонкий шнур к горизонтальным нитям, и к верхней, и к нижней, как показано на фото.

Завязываем узлы на паракорде с изнаночной стороны игрушки. Проверяем, достаточно ли свободно вращаются лапы. Концы шнура оплавливаем.

Вырезаем из картона 2 круга диаметром 2,5 см. Если используете микрофрোকартон, сделайте по середине с изнаночной стороны одного круга прорезь и поместите туда конец нити.

Склеиваем оба круга клеем «Момент Кристалл».

С



Как вариант, вместо картонных кругов можно прикрепить большую бусину – для удобства и красоты.

Картонный круг диаметром 3,5 см приклеиваем к голове с изнаночной стороны на петельку из узкой ленточки.



Игрушка-дергунчик из картона готова!



Создание проволочного каркаса для персонажа (объемная пластилиновая и кукольная анимация)

Необходимые инструменты и материалы:

Плоскогубцы
Изолента
Проволока вязальная 1.2 мм сечением
Линейка
Голова куклы или ее предполагаемая высота
Флористическая лента
Нитки
Туалетная бумага.



Прежде чем начать работу над каркасом куклы, продумывается образ, лепится голова и руки. Имея в наличии готовую кукольную головку, можно определить высоту куколки. В данном случае высота головки 5 см, предполагаемая высота куклы – около 40 см. Можно начать работу с каркаса, а голову лепить позже.

Для создания каркаса необходимо знать некоторые пропорции человеческого тела.

Соотношение головы к росту взрослого человека колеблется приблизительно от 1:7 до 1:8,

половина роста дает точку лонного сочленения таза,

ширина плеч равна двум высотам головы (или три ширины),

длина руки – 3 высоты головы,

локоть на уровне талии,

размер бедра приблизительно равен размеру голени и составляет около 2 высот головы.

Ширина таза у женщины приблизительно равна ширине плеч.

Этими соотношениями необходимо руководствоваться при изготовлении каркаса куклы.

В первую очередь подготавливаем несколько отрезков проволоки длиной от 50 см до метра.



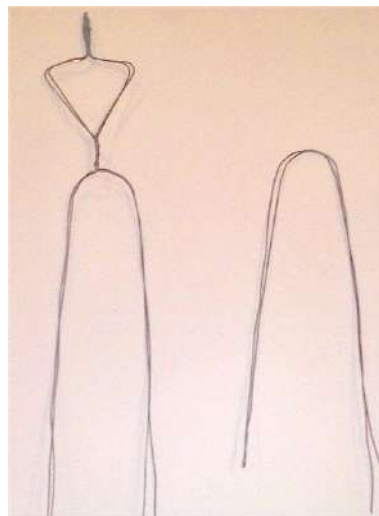
1. Берем 2 отрезка проволоки приблизительно одинаковой длины (80-100 см), сгибаем их пополам, получаем 2 отрезка проволоки со сгибом вверху и 4 хвостика внизу. Формируем шею, для этого отступим 3-5 см от сгиба проволоки (высоту определим с учетом того, что часть проволоки войдет в голову куклы) и согнем хвостики перпендикулярно шее по 2 с каждой стороны. Получили перевернутую букву Т с длинной верхней (у нас нижней) перекладиной. Формируем плечи. Для этого сгибаем хвостики проволоки с обеих сторон вниз, отступив от «шеи» с обеих сторон на расстояние, чуть большее ширины головы. Создаем талию. Все хвосты

перекручиваем между собой на уровне талии (около 2 высот головы сверху от подбородка куклы до талии).

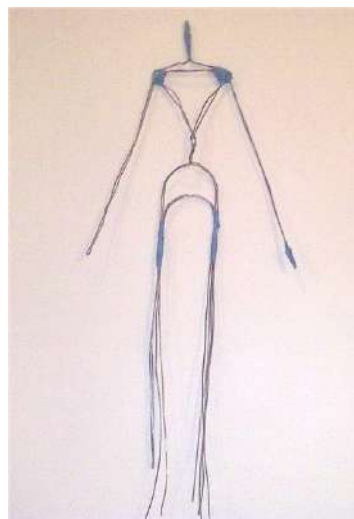
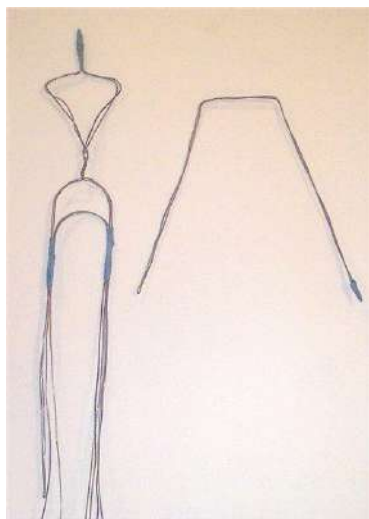
Далее таз. Проволочные хвосты разводим в стороны на ширину плеч, опускаем вниз.

2. Сгибаем новый отрезок проволоки (длина 50-60 см) пополам, и еще раз сгибаем. Сгиб округлый, по ширине таза. Округлый сгиб будет создавать лонное сочленение таза, хвостики – это будущие ноги куклы. Совмещаем начатый кукольный каркас с новым элементом.

Высота полученной конструкции без учета ног (от подбородка куклы до лонного сочленения – 3 головы куклы. Соединяем обе детали с помощью изоленды. Крепко, надежно, чтобы высота таза не менялась. Можно закрепить с помощью проволоки, медицинского пластыря, термопистолета и т.п. Главное, чтобы детали не смещались одна относительно другой. Смотрим на фото.

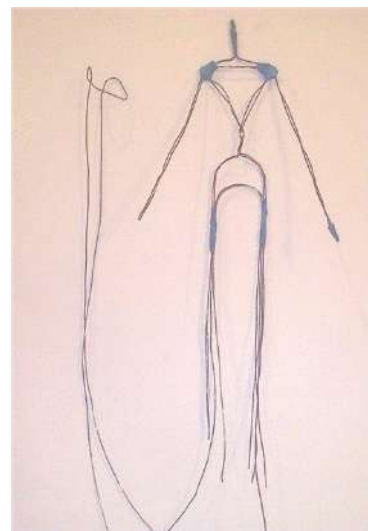


3. Делаем руки. Берем новый отрезок проволоки, сгибаем пополам, формируем плечи. Для этого прикладываем наш новый отрезок проволоки к каркасу в области плеч и сгибаем проволоку вниз с обеих сторон. Получились «руки».



4. Далее формируется грудь. Это не обязательный этап, но его наличие облегчает будущую обмотку каркаса. Берем очередной отрезок проволоки (50-60 см), формируем округлый сгиб (буква П, верхняя планка со скругленными концами). Ширина «буквы П» приблизительно 1.5 ширины головы куклы. Отгибаем верхнюю планку «буквы П» на 1.5-3 см.

Опять же, проще сделать, чем описать. На фото проволока неровно легла, верхний элемент симметричен с обеих сторон. Креплю «грудь» в области грудной клетки. Фиксирую изолентой в области грудины и в районе талии.





Хвостики от этого отрезка проволоки помогут в создании попы куклы. Это тоже необязательный этап, мне помогает в обмотке. Просто выгибаем проволоку по форме ягодич, разводим их от талии вниз к ножкам и фиксируем оба хвостика на ножках, один слева, второй справа. На фото концы проволоки еще не зафиксированы.



Вот что мы имеем на данном этапе:

В ногах теперь у нас по пять проволоочек, их количество можно менять в зависимости от проволоки, которую вы используете, от высоты и веса куклы, от способа крепления ее к подставке. Я не перекручиваю проволоочки между собой, а обматываю их по спирали либо дополнительной проволокой меньшего сечения, либо хвостиками проволоки, оставшимися при формировании ягодич.

Примерим голову кукле, согнем предварительно ручки в локтях, посмотрим на результат.

Проверим симметрию, можно сформировать изгиб позвоночника.

Сейчас руки и ноги значительно длиннее, чем нужно, позже можно отрезать лишнее.

Кончики проволоки загибаем и обматываем изолентой, чтобы не мешали в дальнейшей работе и не царапались.

Далее начинается работа по формированию тела куклы.

Материалы информационного и справочного характера**Методика исследования «Анкета на мотивацию»**

Методика направлена на изучение сформированности мотивов обучения, выявление ведущего мотива.

Форма проведения: индивидуальная.

Дорогой друг, ты занимаешься в творческом объединении «СОВА: Создание образов Волшебной Анимации» (далее по тексту – ДО «СОВА»).

Мы хотим, чтобы тебе было здесь хорошо. И для начала просим тебя заполнить анкету.

1. Я начал заниматься в творческом объединении «Мультсудия» для того, чтобы:

А) научиться чему-нибудь полезному;

Б) найти себе друзей;

В) развить свои способности;

Г) заниматься любимым делом;

Д) узнать, на что я способен;

Е) весело провести время.

2. Дома в свободное время мне больше всего нравится заниматься:

3. Для меня на занятиях в ДО «СОВА» важнее всего:

4. Когда я думаю, о предстоящих занятиях в СОВА я испытываю чувство:

А) радости;

Б) скуки;

В) тревоги;

Г) нетерпения (скорей бы занятия закончились).

5. Мне бы хотелось, чтобы в ДО «СОВА» всегда было: _____

6. Больше всего на занятиях я боюсь, что... _____

7. Кем ты хочешь работать, когда вырастешь? _____

8. Как ты думаешь, помогли ли тебе занятия в ДО «СОВА» в определении будущей профессией? _____

9. Чем ты руководствовался при выборе занятий?

А) советом родителей;

Б) советом друзей;

В) советом педагогов;

Г) собственными интересами;

Д) это был случайный выбор.

10. На занятиях мне больше всего нравится делать... _____

11. На занятиях я научился...

Уровень мотивации:

<i>Сниженный</i>	Неосознанный интерес, навязанный извне или на уровне любознательности. Мотив случайный, кратковременный. Не добивается конечного результата.
<i>Нормальный</i>	Мотивация неустойчивая, связанная с результативной стороной процесса. Интерес проявляется самостоятельно, осознанно. Интерес на уровне увлечения.
<i>Высокий</i>	Устойчивая мотивация. Проявляет интерес к проектной деятельности.
<i>Очень высокий</i>	Четко выраженные потребности. Стремление глубоко изучить предмет как будущую профессию.

Рефлексивный лист

Ура! Мы завершили работу над мультфильмом! Опиши свою работу.

Имя, фамилия _____

Название мультфильма: _____

Чем ты занимался (-лась) при создании данного мультфильма?

Какие сложности возникали при создании мультфильма?

Что было самое интересное и почему?

Плюсы работы:

Минусы работы:

Твои предложения по улучшению качества работы:

Анкета для родителей в конце учебного года

1. Удовлетворены ли Вы деятельностью объединения?

- А). Да.
- Б). Нет.
- В). Затрудняюсь ответить.

2. Удовлетворены ли Вы качеством предоставляемых дополнительных образовательных услуг Вашему ребенку?

- А). Да.
- Б). Нет.
- В). Затрудняюсь ответить.

3. Интересно ли Вашему ребенку посещать занятия объединения?

- А). Да.
- Б). Нет.
- В). Затрудняюсь ответить.

4. Посещая объединение, Вы считаете, что: укажите нужные варианты

- А). Знания и умения, которые получает Ваш ребенок, имеют значение для его будущей профессии.
- Б). Занятия дополнительным образованием по-настоящему готовят Вашего ребенка к самостоятельной жизни.
- В). Ваш ребенок получает возможность поднять свой авторитет среди друзей.
- Г). В объединении всегда хорошие отношения между взрослыми и ребятами.
- Д). Ваш ребенок постоянно узнает много нового и полезного.
- Е). Занятия в коллективе дают Вашему ребенку возможность лучше понять самого себя.
- Ж). В посещаемом Вашим ребенком коллективе созданы все условия для развития его (ее) способностей.
- З). К педагогу Вашего ребенка можно обратиться за советом и помощью в трудной жизненной ситуации.
- И). Ваш ребенок проводит время с пользой.
- К). Другое _____

5. Выберите из списка то, что, по Вашему мнению, стало результатом занятий Вашего ребенка в объединении?

- А). Ребенок приобрел актуальные знания, умения, практические навыки – тому, чему не учат в школе, но важно для жизни.
- Б). Ребенку удалось проявить и развить свой талант, способности.
- В). Ребенок сориентировался в мире профессий, освоил значимые для профессиональной деятельности навыки.
- Г). Ребенок смог улучшить свои знания по школьной программе, стал лучше учиться в школе.

6. Удовлетворены ли Вы режимом работы объединения (дни, время, продолжительность занятий)?

- А). Да
- Б). Нет
- В). Затрудняюсь ответить.

7. Какую форму взаимодействия Вы используете при общении с педагогом?

А). Консультации по телефону, в социальных сетях и при встрече.

Б). Родительское собрание.

В). Совместная деятельность с ребенком и педагогом (участие в мероприятиях).

8. Что Вы ожидаете от занятий Вашего ребенка в объединении?
