

Муниципальный орган
«Управление образования городского округа Краснотурьинск»
Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования
«Центр детского творчества»

*Принята на заседании
педагогического совета
Протокол № 1
От 28.05.2024.*

*Утверждаю
Директор МАУ ДО «ЦДТ»
О.В. Голова
Пр. 54-Д от 30.05.2024г.*



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности
«Мульти профи»
(для одаренных детей)
Возраст обучающихся 10-16 лет
Срок реализации: 2 года**

Автор-составитель:
Белицкая Наталия Юрьевна
Педагог дополнительного образования

Пояснительная записка

Мультипликация представляет собой сложный и многоступенчатый процесс, построенный на объединении областей нескольких видов искусства. Программа «Мульти профи» (далее Программа) направлена на развитие познавательной активности, исследовательских, прикладных, творческих способностей обучающихся, самостоятельности, выявление одаренных детей с наклонностями в области технического творчества.

Программа разработана на основании следующих нормативно-правовых документов:

1. Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
2. Федеральный закон от 31 июля 2020 г. № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»
3. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 года № 678-р)
4. Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (утвержден Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629).
5. Санитарные правила СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (утв. Постановлением Главного государственного врача РФ № 28 от 28.09 2020);
6. Приказ Министерства общего и профессионального образования Свердловской области от 06.05.2022 № 434-Д «Об утверждении концептуальных подходов к развитию дополнительного образования детей в Свердловской области»
7. Методические рекомендации «Разработка дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ в образовательных организациях» (ГАНУО СО «Дворец молодёжи», Региональный модельный центр, Екатеринбург, 2022)
8. Устав Муниципального автономного учреждения дополнительного образования Двания «Центр детского творчества» (утвержден приказом от 13.12.2013 г. № 354-Д)

Программа технической направленности.

Работа с одаренными детьми актуальна и перспективна для системы дополнительного образования, поскольку одаренные дети являются творческим и интеллектуальным потенциалом нашего общества.

Актуальность Программы в том, что в современном мире возникла необходимость укрепления связей ребёнка с новыми информационными компьютерными технологиями и экранным искусством. Программа позволяет средствами дополнительного образования создать основу для образно - эмоционального восприятия экранных искусств, удовлетворяет

потребности детей и родителей в развитие творческих способностей и освоения информационных технологий. Занятия по Программе способствуют формированию технической и компьютерной грамотности, воспитанию сознательного отношения к творчеству, прививает навыки исследовательской, поисковой, инженерной, творческой деятельности. Эффективным для развития детей является индивидуальная подача теоретического материала, которая моделирует профессиональную деятельность мультипликатора, способствует формированию мотивации к осознанной проектной деятельности.

Отличительные особенности Программы в том, что в ней предусмотрены элементы профессионального самоопределения школьников в творческих профессиях связанных с мультипликацией. Изучение и формирование практических навыков работы с набором компьютерной техники и программ используемых в мультимедиа в процессе создания мультфильмов.

Программа строится на следующих психологических и дидактических принципах:

- Принцип проблемности.
- Принцип открытости.
- Принцип исследовательского подхода.
- Принцип индивидуальности.

Адресат Программы обучающиеся от 10 до 16 лет, прошедших обучение по программе «Секреты анимации».

Психолого-педагогические характеристики возраста

Дети 10-12 лет имеют следующие психологические особенности: в этом возрасте происходит формирование самооценки, характера, самоутверждение своей индивидуальности. Для одаренных обучающихся характерен повышенный познавательный интерес. В этом возрасте у подростков огромное желание узнавать, учиться, творить, создавая при этом что-то своими руками. При заинтересованности подростка в конечном результате вырабатывается усидчивость и терпение. От природы каждому человеку даны задатки, которые угасают, если их не развивать в деятельности. Неординарные особенности детей могут быть восприняты окружающими как желание выделиться, что, в свою очередь, может вызвать насмешки сверстников. Часто дети хотят поделиться своими секретами, доверить какую-либо информацию, попросить помощи. Выслушать ребенка, дать совет очень важно. Все эти и многие другие проблемы происходят вследствие различных причин, в том числе: стремление ребенка к совершенству, постановка нереалистичных целей, критичное отношение к своим достижениям.

Дети 13-16 лет. Этот возраст не без основания называют критическим. В этот период в формировании личности происходят существенные сдвиги, которые приводят порой к коренному изменению поведения, прежних интересов, отношений.

Если изменения проходят быстро и интенсивно, то развитие приобретает скачкообразный и бурный характер. Эти изменения сопровождаются большими субъективными трудностями, возникающими у ребенка. Они вызывают у него сильные переживания (фрустрации), которые он не может объяснить.

Переход от детства к взрослости составляет основное содержание и специфическое отличие всех сторон развития в этот период физического, умственного, нравственного, социального. Важность подросткового возраста определяется тем, что в нем закладываются основы и намечаются общие направления формирования моральных и социальных установок личности.

Резкая смена настроений и психических состояний, повышенная возбудимость, импульсивность, эмоциональная неустойчивость, утомляемость, раздражительность – наиболее яркие особенности проявления изменений в нервной системе и эмоциях, возникающих у подростка. В сфере личности они приводят к неусидчивости, смене настроения, которые взрослыми часто воспринимаются как лень. К новообразованиям кризиса 16 лет можно отнести изменение взаимоотношений между ребенком и взрослым, появляется необходимость выработки новых критериев оценки окружающих и себя самого.

Одаренный ребенок нуждается в особом внимании взрослых – учителей, психологов, родителей, воспитателей. Взрослые должны не только увидеть уникальность ребенка, узнать его способности, понять его потребности, но и дать ему уверенность и свободу быть таким, каким он может быть.

Наполняемость группы: 2-3 человека.

Набор детей в малую группу осуществляется после собеседования с претендентом.

Режим занятий: Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа. Продолжительность одного академического часа - 45 минут.

Содержание и материал Программы соответствует **продвинутому** уровню сложности.

Объем освоения Программы – 280 часов. Срок освоения – 2 года.

1 год - 140 часов;

2 год - 210 часов.

Форма организации образовательного процесса - очная.

При освоении теоретических знаний в основном форма организации обучения индивидуальная, иногда работа ведется со всей мини группой. Во время проведения практических занятий используется индивидуально-коллективная форма организации обучения. Практикуется индивидуальная работа над мультфильмом (каждый участник мини группы снимает свой мультфильм).

Практические занятия предназначены непосредственно для создания мультфильма, либо отработки практических навыков по той или иной теме. На этих занятиях идет осмысление теоретического материала, формируется

умение убедительно формулировать собственную точку зрения, приобретаются навыки профессиональной деятельности.

Формы подведения итогов: беседа, презентация мультфильма или этюда, опрос, самостоятельная практическая работа.

Уровень Программы - продвинутый.

Цель программы: Развитие исследовательских навыков и навыков проектирования обучающихся, в процессе индивидуальной творческой работы над мультфильмом.

Задачи программы:

Обучающие:

- совершенствовать знания технологического процесса создания мультфильма;
- дать представление об основных этапах и методах исследований;
- научить использовать нетрадиционные техники рисования при создании фонов;
- продолжить формирование технических навыков работы с оборудованием: установка освещения, съёмка кадров, озвучивание, монтаж и сведение видео- и звукорядов.
- научить работе в программе для монтажа Adobe Premiere Pro;
- познакомить с компьютерными технологиями, которые являются основой научно-технического прогресса в мультипликации;
- создать мультфильм в выбранной технике анимации;
- познакомить с технологией написания творческого проекта.

Развивающие:

- мотивировать обучающихся к исследовательской деятельности;
- создать условия для реализации индивидуального проекта;
- развивать у обучающихся навыки самостоятельной работы при создании мультфильма и работе над проектом;
- способствовать развитию стремления к совершенствованию собственных знаний, умений, навыков в области создания мультфильмов;
- способствовать развитию навыков самостоятельного планирования деятельности.
- развивать положительные эмоции и волевые качества.

Воспитательные:

- воспитать интерес и любовь к анимационному искусству;
- воспитывать способности к объективной самооценке;
- продолжить формировать этические нормы в межличностном общении.

Планируемые результаты

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

Основным результатом завершения уровня программы является создание конкретного продукта - мультфильма и презентация его на итоговом занятии.

Предметные:

Обучающиеся владеют:

- различными техниками мультипликации;

Знают:

- возможности компьютерной техники для создания мультфильма;
- технологический процесс создания мультфильма;
- правила безопасности при работе с компьютером и фотоаппаратом;
- понятия: проблема, гипотеза, цель, задачи, объект и предмет исследования, методы исследования, вывод;
- о правилах и этапах организации исследования;
- технологию написания творческого проекта.

Обучающиеся умеют:

- работать фото-видео и звукоредакторах;
- использовать нетрадиционные техники рисования при изготовлении декораций;
- самостоятельно работать с фотоаппаратом;
- писать сценарий;
- составлять раскадровку;
- работать в программе Adobe Premiere Pro.

Личностные:

- воспитывается терпение, старательность, умение довести начатое дело до конца;
- формируются этические нормы в межличностном общении.

Метапредметные:

- обучающиеся соблюдают нормы и правила культуры труда,
- умеют определять последовательность промежуточных целей с учетом конечного результата;
- умеют осознанно выбирать эффективные способы решения поставленных задач;
- развиты мотивы и интересы своей познавательной деятельности.
- развиты потребности к самовыражению через создание авторских мультфильмов;
- умеют определять последовательность промежуточных целей с учетом конечного результата;

Программой предусмотрены следующие **методы обучения:**

- объяснительно-иллюстративный;

- проблемного изложения;
- поисковый;
- исследовательский;
- словесный;
- наглядный;
- практический.

В занятия по каждой новой теме включен теоретический материал и практическая деятельность, которая занимает в программе значительное место.

Темы первого и второго года обучения повторяются, усложняется только содержание.

Учебный план 1 год обучения

№	Название темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие.	2	1	1	Опрос
2.	Мультфильм как творческий проект. Работа над сценарием.	7	3	4	Самостоятельная работа
3.	Разработка персонажей.	6	2	4	Педагогическое наблюдение
4.	Составление раскадровки.	7	1	6	Самостоятельная работа
5.	Создание мультипликационных героев.				Педагогическое наблюдение
5.1	Характер героя и его внешность.	4	2	2	Самостоятельная работа
5.2	Мимика.	6	2	4	Самостоятельная работа
5.3	Создание мобильных героев мультфильма.	22	2	20	Самостоятельная работа
6.	Декорации и фоны				Устный опрос
6.1	Рисование фонов.	18	4	14	Самостоятельная работа
6.2	Создание декораций из разных материалов.	14	2	12	Самостоятельная работа
7.	Съемка сюжета.				Педагогическое наблюдение
7.1	Возможности фото камеры.	6	2	4	Педагогическое наблюдение
7.2	Анимация движения.	4	2	2	Педагогическое наблюдение
7.3	Покадровая съемка мультфильма.	18	2	16	Игра

7.4	Просмотр отснятого материала.	2	-	2	Анализ деятельности
8.	Монтаж и сборка мультфильма.				Педагогическое наблюдение
8.1.	Работа в программе Adobe.	14	4	10	Тестирование
8.2	Озвучивание мультфильма.	6	1	5	Педагогическое наблюдение
8.3	Музыкальное сопровождение и характер героев.	2	1	1	Педагогическое наблюдение
9.	Презентация мультфильма обсуждение проделанной работы.	2	-	2	Анализ продукта деятельности.
	ИТОГО:	140			

Содержание

1 год обучения

Тема 1. Вводное занятие.

Теория: Правила техники безопасности, правила поведения в ЦДТ, в кабинете, оборудованном компьютерной техникой, электроаппаратурой. Подготовка материалов, для создания декораций, фото-видео аппаратуры, компьютера. Обсуждение планов на учебный год.

Практика: Просмотр и обсуждение анимационных мультфильмов. Игры на сплочение коллектива.

Тема 2. Мультфильм как творческий проект. Работа над сценарием.

Теория: Тема и ее актуальность. Правила выбора темы проекта или исследования. Цель как представление о результате, правила постановки целей и задач исследования. Отличие цели от задач. Постановка задач.

Гипотеза исследования. Понятие «гипотеза», ее значение в исследовательской работе. Способы формулировки гипотезы исследования.

Разработка сюжета, сценария, ключевые сцены, переходы, создание персонажей для съемки, сцены, основы композиции, съемка кадров и длительность кадров, планирование диалогов и речи озвучивание, титры, монтаж. Знакомство с понятиями жанр, сюжет, сценарий..

Практика: Тренировка умений видеть проблему, выдвигать гипотезу, вести исследование, выбор темы, постановка проблемы. Обсуждение темы, актуальности, проблемы, цели, задач и гипотез предложенных проектов. Просмотр профессиональных работ и анализ их содержания. Выбор жанра, построение короткого сюжета, написание сценария. Самокритика, поиск ошибок и возможных недоработок. Написание пробного сюжета и сценария по выбранному жанру.

3. Разработка персонажей.

Теория: Устное описание героев мультфильма, их характеров, внешности, поведения в кадре.

Практика: Создание героев мультфильма на бумаге (эскиз героев). Создание рисованных комиксов. Обсуждение персонажей.

4. Составление раскадровки

Теория: Что такое раскадровка? Как и когда ее создают? Можно ли снять мультфильм без предварительных набросков?

Практика: Составление раскадровки по известным сказкам. Составление раскадровки к своему мультфильму.

Тема 5.. Создание мультипликационных героев

5.1 Характер героя и его внешность.

Теория: Герой – центральный элемент повествования. Одежда как сборник образов и идей. Костюм- второй голос героя.

Практика: Создание персонажей про профессии, делая акцент на костюм и внешность героя. Упражнения– характер и внешность, цвет и внешность.

5.2. Мимика

Теория: **Важная роль мимики и жестов в анимации. Мимика - универсальный язык понятный всем.**

Практика: Упражнение – передаем мимикой эмоции персонажа, его внутреннее состояние. Мультэтюд на заданную тему.

5.3 создание мобильных героев мультфильма

Теория: Теоретические основы создания героев (от простого к сложному). Как заставить пластилинового героя двигаться? Мимика и жесты персонажей. Создание персонажей, сцены, соотношение их размеров. Определение статичных и подвижных частей персонажей.

Практика: Создание мультипликационных героев с различной мимикой. Создание персонажей для своего будущего мультфильма. Подбор вспомогательных материалов для каждого персонажа.

Тема 6. Декорации и фоны

6.1. Рисование фонов

Теория: Художественная цель фона. Что такое декорации? Возможности различных объемных материалов. Разработка композиционного плана, передний и задний план. Выбор цветовой гаммы и предметов для декорации. Способы работы с цветом гуашью, акварелью, цветными карандашами. Нетрадиционные техники рисования. Рисование сыпучими материалами. Тампонирование.

Практика: Работа над проектом. Создание рисованных декораций.

6.2. Создание декораций из разных материалов.

Теория: Использование различных материалов для творчества. Возможности бумаги, картона, ткани. Сыпучие материалы. Слайм.

Практика: Изготовление декораций к любой сцене знакомого литературного произведения.

Работа над проектом. Создание декораций для своего мультфильма.

Тема 7. Съёмка сюжета.

7.1 Возможности фото камеры

Теория: Технические особенности цифрового фотоаппарата, его возможности и функции, создание различных изображений, копирование их на ПК. Правила фотосъемки для создания мультфильмов.

Практика: Работа с цифровым фотоаппаратом. Настройки фотоаппарата: яркость, контраст, фокус. Подбор освещения, компоновка кадра. Организация фиксации. Процесс съемки. Копирование готовых изображений на ПК.

7.2. Анимация движения.

Теория: 12 принципов анимации. Сжатие и растяжение. Подготовка, или упреждение. Сценичность. «Прямо вперед» и «от позы к позе». Сквозное движение и захлест. Плавный вход и плавный выход. Движение по дугам. Второстепенные действия. Тайминг – расчёт времени.

Практика: Создание кадров движения. Объединение кадров в один мультфильм.

7.3 Покадровая съемка мультфильма

Теория: Разработка композиционного плана, передний и задний план, перемещение персонажей в кадре. Варианты освещения, выделение светом. Перемещение фотоаппарата. Съемка кадров мультфильма на фотоаппарат

Практика: Работа над проектом. Набор и сохранение кадров мультфильма.

7.4. просмотр отснятого материала.

Тема 8. Монтаж и сборка мультфильма

Тема 8.1. Работа в программе Adobe Premiere Pro.

Теория: Соединение видео, аудио-материала, в т.ч. титров на компьютере в видеоряда с помощью программы видеомонтажа Adobe Premiere Pro.

Практика: Работа над проектом. Просмотр, корректировка видеоряда, вывод фильма, сохранение Монтаж в фильме. Первое представление о монтаже. Соединение кадров и рождение нового смысла. Работа по созданию фотофильма.

Тема 8.2 Озвучивание мультфильма.

Теория: Принцип звука. Синхронизация.

Практическая работа. Ознакомление с принципами записи звука и его синхронизации с видео. Пробная запись звука и синхронизация с заранее готовым видео. Знакомство с методами обработки аудио и конверторами типа wav, MP3 и т.п. Информация о видах носителей аудио и знакомство с цифровыми форматами. Пробная обработка звука путем конвертации аудио с различными параметрами. Запись и подборка звуков к готовым видеоматериалам.

8.3 Музыкальное сопровождение и характер героев.

Теория: Музыкальное и звуковое сопровождение мультфильма. Музыка и характер персонажей. Голос – инструмент взаимодействия с окружающим миром. Голос и характер персонажа. Микрофон и правила записи голоса.

Практика: Работа над проектом. Запись и поиск звуковых файлов Вставка в проектв программе видеомонтажа. Добавление музыкального и звукового

ряда. Создание при помощи звуков образа реального мира в кадре. Речь героев как средство их характеристики. Музыка в фильме: музыка в кадре и за кадром

Тема 9. Презентация мультфильма обсуждение проделанной работы.

Теория:

Практика: представление проекта мультфильма, обсуждение, награждение.

Учебный план 2 год обучения

№	Название темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие.	2	1	1	Опрос
2.	Мультфильм как творческий проект. Работа над сценарием.	10	3	7	Самостоятельная работа
3.	Разработка персонажей.	18	8	10	Педагогическое наблюдение
4.	Составление раскадровки.	7	1	6	Самостоятельная работа
5.	Создание мультипликационных героев.				Педагогическое наблюдение
5.1	Характер героя и его внешность.	4	2	2	Самостоятельная работа
5.2	Мимика.	6	2	4	Самостоятельная работа
5.3	Создание мобильных героев мультфильма.	32	6	26	Самостоятельная работа
6.	Декорации и фоны				Устный опрос
6.1	Рисование фонов.	18	4	14	Самостоятельная работа
6.2	Создание декораций из разных материалов.	24	4	20	Самостоятельная работа
7.	Съемка сюжета.				Педагогическое наблюдение
7.1	Возможности фото камеры.	6	2	4	Педагогическое наблюдение
7.2	Анимация движения.	24	4	20	Педагогическое наблюдение
7.3	Покадровая съемка мультфильма.	18	2	16	Игра
7.4	Просмотр отснятого материала.	12	-	12	Анализ деятельности
8.	Монтаж и сборка мультфильма.				Педагогическое наблюдение
8.1.	Работа в программе Adobe.	19	5	14	Тестирование

8.2	Озвучивание мультфильма.	6	1	5	Педагогическое наблюдение
8.3	Музыкальное сопровождение и характер героев.	2	1	1	Педагогическое наблюдение
9.	Презентация мультфильма обсуждение проделанной работы.	2	-	2	Анализ продукта деятельности.
	ИТОГО:	210			

Содержание

2 год обучения

Тема 1. Вводное занятие.

Теория: Правила техники безопасности, правила поведения в ЦДТ, в кабинете, оборудованном компьютерной техникой, электроаппаратурой. Подготовка материалов, для создания декораций, фото-видео аппаратуры, компьютера. Обсуждение планов на учебный год.

Практика: Просмотр и обсуждение анимационных мультфильмов. Игры на сплочение коллектива.

Тема 2. Мультфильм как творческий проект. Работа над сценарием.

Теория: Тема и ее актуальность. Правила выбора темы проекта или исследования. Цель как представление о результате, правила постановки целей и задач исследования. Отличие цели от задач. Постановка задач.

Гипотеза исследования. Понятие «гипотеза», ее значение в исследовательской работе. Способы формулировки гипотезы исследования. Разработка сюжета, сценария, ключевые сцены, переходы, создание персонажей для съемки, сцены, основы композиции, съемка кадров и длительность кадров, планирование диалогов и речи озвучивание, титры, монтаж. Знакомство с понятиями жанр, сюжет, сценарий..

Практика: Тренировка умений видеть проблему, выдвигать гипотезу, вести исследование, выбор темы, постановка проблемы. Обсуждение темы, актуальности, проблемы, цели, задач и гипотез предложенных проектов. Просмотр профессиональных работ и анализ их содержания. Выбор жанра, построение короткого сюжета, написание сценария. Самокритика, поиск ошибок и возможных недоработок. Написание пробного сюжета и сценария по выбранному жанру.

3. Разработка персонажей.

Теория: Исследование и разработка идеи. Наброски. Детализация дизайна. Цветовая палитра и текстуры.

Практика: Создание героев мультфильма на бумаге (эскиз героев). Создание рисованных комиксов. Создание набросков. Обсуждение персонажей и их характеров.

4. Составление раскадровки

Теория: Типы раскадровок с примерами. Традиционные, эскизные, анимированные раскадровки.

Практика: Составление раскадровки по замыслу. Составление раскадровки к своему мультфильму.

Тема 5.. Создание мультипликационных героев

5.1 Характер героя и его внешность.

Теория: Герой – центральный элемент повествования. Онлайн конструктор персонажей. Cartoonize – программа для создания персонажей.

Практика: Создание положительных и отрицательных персонажей, делая акцент на костюме и внешность героя. Создание персонажей с помощью Cartoonize.

5.2. Мимика

Теория: Основные принципы анимации лица. Пропорции и симметрия лица, синхронизация с телом, экспрессия через глаза.

Практика: Упражнение – передаем мимикой эмоции персонажа, его характер.

5.3 создание мобильных героев мультфильма

Теория: Теоретические основы создания героев (от простого к сложному). Как заставить пластилинового героя двигаться? Мимика и жесты персонажей. Создание персонажей, сцены, соотношение их размеров. Определение статичных и подвижных частей персонажей.

Практика: Создание мультипликационных героев с различной мимикой. Создание персонажей для своего будущего мультфильма. Подбор вспомогательных материалов для каждого персонажа.

Тема 6. Декорации и фоны

6.1. Рисование фонов

Теория: Художественная цель фона. Планы фона. Возможности различных материалов. Выбор цветовой гаммы и предметов для декорации. Способы работы с цветом гуашью, акварелью, цветными карандашами. Нетрадиционные техники рисования. Рисование сыпучими материалами. Фактура.

Практика: Работа над проектом. Создание фона для своего проекта.

6.2. Создание декораций из разных материалов.

Теория: Использование различных материалов для творчества. Возможности бумаги, картона, ткани. Сыпучие материалы. Слайм. Природный материал.

Практика: Изготовление декораций к своему проекту.

Тема 7. Съёмка сюжета.

7.1 Возможности фото камеры

Теория: Технические особенности цифрового фотоаппарата, его возможности и функции, создание различных изображений, копирование их на ПК. Правила фотосъёмки для создания мультфильмов.

Практика: Работа с цифровым фотоаппаратом. Настройки фотоаппарата: яркость, контраст, фокус. Подбор освещения, компоновка кадра. Организация фиксации. Процесс съёмки. Копирование готовых изображений на ПК.

7.2. Анимация движения.

Теория: 12 принципов анимации. Сжатие и растяжение. Подготовка, или упреждение. Сценичность. «Прямо вперёд» и «от позы к позе». Сквозное движение и захлест. Плавный вход и плавный выход. Движение по дугам. Второстепенные действия. Тайминг – расчёт времени.

Практика: Создание кадров движения. Объединение кадров в один мультфильм.

7.3 Покадровая съемка мультфильма

Теория: Разработка композиционного плана, передний и задний план, перемещение персонажей в кадре. Варианты освещения, выделение светом. Перемещение фотоаппарата. Съемка кадров мультфильма на фотоаппарат

Практика: Работа над проектом. Набор и сохранение кадров мультфильма. 7.4. просмотр отснятого материала.

Тема 8. Монтаж и сборка мультфильма

Тема 8.1. Работа в программе Adobe Premiere Pro.

Теория: Соединение видео, аудио-материала, в т.ч. титров на компьютере в видеоряда с помощью программы видеомонтажа Adobe Premiere Pro.

Практика: Работа над проектом. Просмотр, корректировка видеоряда, вывод фильма, сохранение Монтаж в фильме. Первое представление о монтаже. Соединение кадров и рождение нового смысла. Работа по созданию фотофильма.

Тема 8.2 Озвучивание мультфильма.

Теория. Запись голоса. Синхронизация. Дубляж. Виды носителей аудио и цифровые форматы. Микрофон и правила записи голоса.

Практика. Пробная запись звука и синхронизация с заранее готовым видео. Озвучивание своего мультфильма.

8.3 Музыкальное сопровождение и характер героев.

Теория: Музыкальное и звуковое сопровождение мультфильма. Музыка и характер персонажей. Музыкальный портрет персонажа.

Практика: Работа над проектом. Запись и поиск звуковых файлов.

Добавление музыкального и звукового ряда. Создание при помощи звуков образа реального мира в кадре. Речь героев как средство их характеристики. Музыка в фильме: музыка в кадре и за кадром.

Тема 9. Презентация мультфильма обсуждение проделанной работы.

Теория:

Практика: представление проекта мультфильма, обсуждение, награждение.

Организационно-педагогические условия

Календарный учебный график

№ п/п	Основные характеристики образовательного процесса	Показатель
--------------	--	-------------------

1.	Количество учебных недель	35
2.	Количество учебных часов в год	140
3.	Количество часов в неделю	4
4.	Режим занятий (количество учебных часов в день/ раз в неделю)	2 раза в неделю по 2 часа
5.	Продолжительность академического часа	45 минут
6.	Каникулы	С 1 января по 8 января, с 31 мая по 15 сентября-
7.	Праздничные дни	4 ноября, 1 января - 08 января, 23 февраля, 8 марта, 01 мая, 09 мая.
8.	Дата начала обучения по программе	1 сентября
9.	Сроки проведения аттестации: - входящая - промежуточная/итоговая	15 сентября-30 сентября 2 мая-15 мая
10.	Дата окончания обучения по программе	31 мая

Условия реализации программы

Материально технические условия:

- помещение со столами и стульями;
- экран-1 шт;
- мультимедийный проектор- 1шт;
- компьютер -1шт;
- бумага цветная- 6 наборов;
- картон цветной -6 наборов;
- ножницы – 3 шт;
- клей-карандаш- 3 шт;
- пластилин цветной -6 наборов;
- простой карандаш- 3 шт;
- набор цветных карандашей -3 набора;
- ватман- 24 шт;
- фотоаппарат-3шт;
- штатив-3 шт.
- мультстанок -2 шт.

Методическое обеспечение программы

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

Применяются следующие средства дифференциации:

- а) разработка заданий различной трудности и объема;
- в) вариативность темпа освоения учебного материала;
- г) индивидуальные и дифференцированные домашние задания.

Основной задачей дифференциации и индивидуализации при объяснении материала является формирование умения у обучающихся

применять полученные ранее знания. При этом на этапе освоения нового материала учащимся предлагается воспользоваться ранее полученной информацией.

В процессе освоения программы применяются на 3 вида заданий:

- тренировочные, в которых предлагается работа по образцу, с иллюстрацией, дополнительной конкретизацией. Они используются с целью довести до высокого уровня профессионального мастерства первоначальные знания, умения, навыки;
- частично-поисковые, где учащиеся должны самостоятельно выбрать тот или иной известный им способ изображения предметов;
- творческие, для которых характерна новизна формулировки, которую обучающийся должен осмыслить.

Педагогические технологии: коммуникативная технология обучения, технология проблемного обучения.

Программой предусмотрены следующие **методы обучения**:

- объяснительно-иллюстративный;
- проблемного изложения;
- частично-поисковый;
- исследовательский;
- словесный;
- наглядный;
- практический.

В занятия по каждой новой теме включен теоретический материал и практическая деятельность, которая занимает в программе значительное место.

Кадровое обеспечение: программу реализует педагог дополнительного образования.

Формы аттестации

Основными формами отслеживания результатов усвоения учебного материала являются входящая, промежуточная и итоговая аттестация обучающихся, а также текущий контроль. Осуществляется аттестация обучающихся следующим образом.

Входящая аттестация проводится в начале учебного года. Отслеживается уровень подготовленности обучающихся. Проводится в форме собеседования. После анализа результатов первоначального контроля проводится корректировка тематических планов, пересматриваются учебные задания, если это необходимо.

Текущий контроль проводится в процессе изучения каждой темы программы, выявляется степень усвоения обучающимися нового материала, отмечаются типичные ошибки, ведется поиск способов их предупреждения и исправления. Внимание каждого ребенка обращается на четкое выполнение работы и формирование определенных навыков. Формы проведения: опрос

обучающихся, собеседование с ними, наблюдения во время выполнения практических заданий, просмотр и оценка выполненных работ.

Промежуточная аттестация проводится в конце каждого учебного года. Его цель - выявление степени обученности детей за учебный год и проведение по результатам контроля (при необходимости) корректировки тематических планов. Формы проведения: опрос учащихся, практическая работа, тестирование.

Итоговая аттестация проводится в конце обучения по программе. Цель его проведения - определение уровня усвоения программы. Формы проведения: анализ продукта деятельности. Демонстрация готовых мультфильмов за весь курс обучения.

Результаты входящего, промежуточного и итогового контроля отмечаются в журнале.

Формы подведения итогов реализации образовательной программы:

- анкеты;
- опросы;
- тесты;
- творческие задания;
- самостоятельная практическая работа;
- презентация творческих проектов;
- участие в конкурсах и фестивалях различного уровня.

Оценочные материалы

Критерии оценивания практической работы.

Практическая работа каждой темы оценивается по следующим критериям: соответствие технологии создания анимации изучаемого раздела, – качество проделанной работы, – креативность и творческий подход.

Результаты оцениваются от 0 до 2 баллов: 0 – работа не выполнена, 1 – критерий раскрыт, представлен не в полной мере, есть замечания по работе, 2 – критерий раскрыт полностью, на высоком уровне качества. По результатам освоения программы заполняется диагностическая карта по всем изученным разделам. Максимальное количество баллов по каждому разделу.

№	ФИО	Темы программы								Уровень освоения
		1	2	3	4	5	6	7	8	

Показатель усвоения (продуктивности обучения) вычисляется по формуле:

$K_{\text{ув}} = \frac{\Phi}{\Pi} * 100\%$ Где $K_{\text{ув}}$ - коэффициент усвоения.

Φ - фактический объем знаний и умений (набранная сумма баллов)

Π - полный объем знаний и умений (максимальная сумма баллов 8 тем x 6 баллов = 48 баллов)

Больше 80 «высокий» - В;

50-69 «средний» - С;

Менее 49 «низкий» - Н.

Оценка творческих способностей

Предлагаемые тесты проводит педагог-психолог. Обработываются тестовые задания также педагогом-психологом.

1. **Тест-игра «Закорючка».** Тестирование проводится индивидуально. Ребёнку последовательно предлагается десять рисунков-закорючек. Задача ребёнка, каждую закорючку дорисовывать так, чтобы получился конкретный узнаваемый образ. Результаты теста отражают творческие возможности воображения и образной памяти ребёнка. Задание оценивается в баллах: за каждый дорисованный образ – 1 балл, если вариантов нет – 0 баллов.

2. **Тест-задание «Что попало в сеть?».** Тестируется группа детей. Воспитанникам предлагается закрыть глаза и на листе бумаги начертить, не отрывая руки от листа, линию, проводя её в любых направлениях и придавая ей любой графический характер. Дети открывают глаза и должны найти в получившейся сети свой улов: предметы, человека, растения, животных и т.д. Найденный образ заштриховывается. Оценивается оригинальность и разнообразие образов. Простые, примитивные изображения оцениваются от 0 до 3-х баллов. Изображения более сложных образов оцениваются от 4 до 7 баллов. Сложные, сюжетные изображения, оригинальные ракурсы, изображения пейзажа получают оценку от 8 до 10 баллов. Данный тест-задание можно проводить под музыку. Рука ребёнка реагирует на восприятие музыки и вычерчивает линию, опираясь на слуховые ощущения. Возможна стандартизация этого теста. Как вариант предлагается «сеточка», заданная педагогом, что позволяет более объективно относиться к полученным результатам.

3. **Тест-игра «Геометрический человек».** Педагог предлагает нарисовать человека, который живёт в стране «Геометрии». Для его изображения можно использовать точку, прямые линии и геометрические фигуры: круг, прямоугольник, треугольник. Вариантом этого теста могут быть «геометрические» животные и птицы. Как и в предыдущем задании, баллы в зависимости от сложности проставляются от 0 до 10. Предлагаемые в этой серии тесты-задания достаточно полно отражают способности восприятия линейного контура, способности «достраивания», «продолжения» линейного образа. Количественная и качественная оценка итогов тестирования может быть иной, возможно, более сложной или критериально более многоплановой.

Следующую серию заданий я объединила названием «Волшебная клякса». Тесты этой серии восходят к классическим чернильным пятнам Роршаха. Они рассчитаны на выявление уровня развития воображения.

4. **Тест-задание «Дорисуй».** Ребёнок должен увидеть в силуэте кляксы или комбинации нескольких клякс определённый образ и дорисовать его, сделав более выразительным, узнаваемым. Тест легко стандартизируется, если детям одной возрастной группы предъявляются одинаковые кляксы. Возможен как чёрно-белый вариант этого теста, так и цветной. Оценка результата этого теста аналогична первому тесту в серии «Чудесная линия».

5. **Тест «Игра в прятки».** В предлагаемом воспитанникам чёрном или цветном пятне они должны увидеть «спрятанный там конкретно заданный образ». Пятно можно поворачивать. При дорисовке используется минимум средств. Оценивается оригинальность и выразительность решения.

Следующая группа заданий – «Отпечатки» является наиболее показательной при Бесконечное разнообразие цвета и фактуры отпечатка стимулирует продуцирование самых разнообразных образов. По сложности обработки и интерпретации результаты этого задания выходят на первое место. Субъективность качественной оценки полученных результатов – наибольшая.

6. **Тест-задание «Отыщи картинку».** Воспитанникам предъявляется цветной отпечаток (два, три или более цветовых тона), образованный как сближенными, так и контрастными сочетаниями цветов. Целью задания является поиск наибольшего количества изобразительных образов. Чем сложнее увиденный образ, тем большим количеством баллов он оценивается. Это задание позволяет использовать все три критерия творческого мышления: легкость и беглость, гибкость, оригинальность.

Инструменты контроля метапредметных результатов.

Основным объектом оценки метапредметных результатов служит сформированность у обучающихся регулятивных, коммуникативных и познавательных универсальных учебных действий (далее - УУД).

Методы контроля: наблюдение, проектирование, тестирование

Формы контроля: индивидуальные, групповые, фронтальные формы; устный и письменный опрос; персонифицированный и неперсонифицированный

Инструментарий контроля: карта наблюдений, в которую выставляются уровни сформированности УУД высокий, средний или низкий.

Метапредметные результаты	Уровни		
	1 уровень	2 уровень	3 уровень
Регулятивные	Умение планировать собственную деятельность в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации	Умение контролировать и оценивать свои действия, вносить коррективы в их выполнение на основании оценки и учета характера ошибок	Приобретения навыка саморегуляции
Познавательные	Способность обучающегося принимать и сохранять учебную цель и задачи	Самостоятельно преобразовывать практическую задачу в познавательную; умение осуществлять информационный поиск, сбор и выделение	Проявлять инициативу и самостоятельность в обучении Умение использовать знаково-символические средства для создания моделей изучаемых

		существенной информации из различных информационных источников	объектов и процессов, схем решения учебно-познавательных и практических задач.
Коммуникативные	Умение сотрудничать с педагогом и сверстниками при решении учебных проблем	Умение слушать и вступать в диалог; участвовать в коллективном обсуждении проблемы.	Умение интегрироваться в группу сверстников и строить продуктивное взаимодействие и сотрудничество со сверстниками взрослыми; владение монологической и диалогической формами речи; Умение выразить и отстоять свою точку зрения, принять другую

Критерии оценок

По результатам текущей, промежуточной и итоговой аттестации отмечаются уровни: «высокий», «средний», «низкий».

Высокий уровень- учащийся самостоятельно выполняет все задачи на высоком качественном уровне, его работа отличается самостоятельностью композиционного решения, правильным техническим исполнением, творческим подходом.

Средний уровень- учащийся справляется с поставленными перед ним задачами, но прибегает к помощи преподавателя. Работа выполнена, но есть незначительные ошибки.

Низкий уровень - работа выполнена со значительными нарушениями основных закономерностей и правил композиции, технически неправильно.

Список литературы и информационных ресурсов

Нормативно-правовые документы

1. Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
2. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 года № 678-р)
3. Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (утвержден Приказом Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 г. №629).
4. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 30.09.2020 № 533 «О внесении изменений в Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 г. № 196».
5. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы): приложение к письму Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015 г. № 09-3242.
6. Санитарные правила СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (утв. Постановлением Главного государственного врача РФ № 28 от 28.09 2020);
7. Приказ Министерства общего и профессионального образования Свердловской области от 06.05.2022 № 434-Д «Об утверждении концептуальных подходов к развитию дополнительного образования детей в Свердловской области»
8. Требования к дополнительным общеобразовательным общеразвивающим программам для включения в систему персонифицированного финансирования дополнительного образования детей Свердловской области (утверждено директором ГАНОУ СО «Дворец молодежи», 2020 г.)
9. Методические рекомендации «Разработка дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ в образовательных организациях» (ГАНОУ СО «Дворец молодёжи», Региональный модельный центр, Екатеринбург, 2022)
10. Устав Муниципального автономного учреждения дополнительного образования «Центр детского творчества» (утвержден приказом от 13.12.2013 г. № 354-Д)

Основная литература:

1. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Ануфриков. – Новосибирск, 2008;

2. Анофриков П.И. Принципы работы детской студии мультипликации. Методическое пособие детской киностудии «Поиск». – Новосибирск, 2009, 13 с.;
 3. Асенин С.В. Волшебники экрана. Эстетические проблемы современной мультипликации. – М.: Искусство, 2004, 287 с.;
 4. Велинский Д.В. Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки. Методическое пособие детской киностудии «Поиск». – Новосибирск, 2014, 29 с.;
 5. Выготский Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте. – М.: Изд-во «Просвещение», 1991 г.;
 6. Габриэль Мартин Ройг. Практический курс рисования. Рисунок и живопись: Техники, упражнения и приемы шаг за шагом. – Харьков, Белгород: клуб семейного досуга, 2010;
 7. Гейн А.Г. Информационная культура. – Екатеринбург, Центр «Учебная книга», 2003;
 8. Красный Ю. Е., Курдюкова, Л. И. Мультфильм руками детей. Книга для учителя/ Ю. Е. Красный, Л. И. Курдюкова – М.: Просвещение, 1990г. - 174 с. 4.;
 9. Мартинкевич Е. Как нарисовать все, что вы узнали о мультяшках.- М.: Попурри, 2001.-144с.;
 10. Мелик-Пашаев А. А., Новлянская З. Н. Ступеньки к творчеству.– М.: Издательство: Бином. Лаборатория знаний, 2012;
 11. Мелик-Пашаев А. А., Новлянская З. Н. Художник в каждом ребенке.– М.: Просвещение, 2008;
 12. Макарова Е. Г. Движение образует форму. – М.: Самокат, 2012;
 13. Пунько Н.П. Секреты детской мультипликации: перекладка: метод.пособие/ Николай Пунько, Ольга Дунаевская. – М.: Линка-Пресс, 2017. – 136 с.;
 14. Тихонова Е. Р. Рекомендации по созданию программы занятий детской студии мультипликации. Методическое пособие детской киностудии «Поиск». – Новосибирск, 2009, 15 с.
- Литература для обучающихся и родителей
1. Больгерт Н., Больгерт С. Издательство «Робинс», 2012, Мультстудия «Пластилин» Лепим из пластилина и снимаем мультфильмы своими руками;
 2. Горичева В.С. Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. – Ярославль, 2004;
 3. Довгялло, Н. Техника и материалы в анимационном фильме. // Искусство в школе. №3. – 2007;
 4. Иткин В.В. Карманная книга мультжюриста. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / В. Иткин. – Новосибирск, 2006;
 5. Иткин В.В.«Жизнь за кадром», (методическое пособие), Новосибирск, 2008;
 6. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М, 2007;

7. Крыжановский Б.Н. Искусство мультипликации. – Киев, Мистецтво.: 2011, 118 с.;
8. Макарова Е. Г. Как вылепить отфыркивание. В 3 т. Т.1. Освободите слона. – М.: Самокат, 2011;
9. Птушко А. Мультипликационный фильм. М.,-Л.: Гослитиздат, 2001, 63 с.
10. Сивоконь Е.Я. Если вы любите мультипликацию. Из творческого опыта режиссера. – Киев, Мистецтво, 2005, 148 с.;
11. Уильямс, Ричард. Аниматор: набор для выживания. Секреты и методы создания анимации, 3D-графики и компьютерных игр / Ричард Уильямс; (пер.с англ. Е.Энгельс).- Москва: Эксмо,2020. – 392 с.:ил.;
12. Энциклопедия отечественной мультипликации.- М.: Алгоритм, 2006.- 816с

Интернет сайты:

1. http://do1874.ucoz.net/Innovacia/2016-2017/vidy_animacii.pdf
2. <https://ulin.ru/whatshow.htm>
3. <http://esivokon.narod.ru/glava01.html>

Перечень отечественных мультфильмов, рекомендуемых для просмотра в рамках программы

- 1) Цветик-семицветик. Режиссер М.Цехановский, 1949.
- 2) Каникулы Бонифация (цветной рисованный). Режиссер Ф.Хитрук, 1965.
- 3) Варешка. Режиссер Р.Качанов, 1967.
- 4) Малыш и Карлсон. Режиссер Б.Степанцев,1968.
- 5) Вيني-Пух. Режиссер Ф.Хитрук, 1969.
- 6) Ну, погоди! Режиссер В.Котеночкин, 1969-1981 (разные выпуски).
- 7) Чебурашка. Режиссер Р.Качанов, 1971.
- 8) Шапокляк. Режиссер Р.Качанов, 1974
- 9) Цапля и журавль. Режиссер Ю.Норштейн, 1975.
- 10) Ежик в тумане. Режиссер Ю.Норштейн, 1976.
- 11) Голубой щенок. Режиссер Е.Гамбург, 1976.
- 12) Трое из Простоквашино. Режиссер В.Попов, 1978.
- 13) Пластилиновая ворона. Режиссер А.Татарский, 1981 г.