

**ОТДЕЛ ОБРАЗОВАНИЯ ПО КИРОВСКОМУ И МОСКОВСКОМУ РАЙОНАМ
УПРАВЛЕНИЯ ОБРАЗОВАНИЯ ИСПОЛНИТЕЛЬНОГО КОМИТЕТА
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДА КАЗАНИ
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЦЕНТР ВНЕШКОЛЬНОЙ РАБОТЫ» МОСКОВСКОГО РАЙОНА
ГОРОДА КАЗАНИ РЕСПУБЛИКИ ТАТАРСТАН**

Принята на заседании
педагогического совета
Протокол № 1
от «31» августа 2020 года



«Утверждаю»
Директор МБУДО ЦВР
Р.М.Богомолова
Приказ № 147
от « 31 » августа 2020 года

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
СТУДИЯ ДЕТСКОЙ МУЛЬТИПЛИКАЦИИ
«УМЕЛЫЕ РУЧКИ»**

Направленность: художественная
Возраст учащихся: 6-11 лет
Срок реализации: 2 года

Автор-составитель:
Тюрина Татьяна Вениаминовна,
педагог дополнительного образования

Информационная карта образовательной программы

1.	Образовательная организация	МБУДО «Центр внешкольной работы» Московского района города Казани
2.	Полное название программы	дополнительная общеобразовательная программа «Студия детской мультипликации «Умелые ручки»
3.	Направленность программы	художественная
4.	Сведения о разработчиках	
4.1.	Ф.И.О., должность	Тюрина Татьяна Вениаминовна, педагог дополнительного образования
5.	Сведения о программе:	
5.1.	Срок реализации	2 года
5.2.	Возраст учащихся	6-11 лет
5.3.	Характеристика программы:	
	тип программы	дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
	вид программы	общеразвивающая
		разноуровневая
	форма организации содержания и учебного процесса	очная, дистанционная (возможно при обострении эпидемиологической обстановки) с использованием: форматов видеосвязи; групп, созданных в системе мгновенного обмена сообщениями; смс-сообщений; аудиозвонков
5.4.	Цель программы	Развитие познавательных, интеллектуальных и творческих способностей учащихся средствами и методами детской анимации.
5.5.	Образовательные модули (в соответствии с уровнями сложности содержания и материала программы)	1 год обучения: «Виды и техники анимации», «История анимации», «Основы анимации», «Персонажи и декорации», «Сценарий в анимации», «Работа над творческим проектом», «Основы анимации», «Литературное творчество», «Азбука актерского мастерства», «Работа над творческим проектом». 2 год обучения: «Виды и техники анимации», «Жанры анимации», «История анимации», «Основы анимации», «Персонажи и декорации», «Сценарий в анимации», «Работа над творческим проектом» По желанию учащихся может быть включен модуль «Монтаж мультфильма в программе Sony Vegas Pro»
6.	Формы и методы образовательной деятельности	Формы образовательной деятельности: групповая, парная, индивидуальная. Методы: <ul style="list-style-type: none"> • Учебное занятие. • Индивидуальная и коллективная проектная деятельность. • Творческий отчет. • Участие в конкурсах различного уровня.

7.	Формы мониторинга результативности	Устный опрос, беседа, анализ творческого задания, тестирование, анкетирование, самостоятельная работа, педагогическое наблюдение, анализ результатов участия учащихся в конкурсах (банк достижений учащихся).
8.	Дата утверждения и последней корректировки программы	29.08.19 07.08.20
9.	Сохранность контингента 93% (2017-2020) Промежуточная аттестация: 2017/ 2018 уч.год – 67 % учащихся освоили программу на высоком уровне, 33% - на среднем; 2018/2019 уч.год – 68 % учащихся освоили программу на высоком уровне, 32% - на среднем 2019/2020 уч.год – 68 % учащихся освоили программу на высоком уровне, 32% - на среднем	

Оглавление

1.	Пояснительная записка	5
2.	Планируемые результаты освоения программы	20
3.	Учебный план	30
4.	Учебный (тематический) план и содержание учебного плана на первый год обучения	31
5.	Учебный (тематический) план и содержание учебного плана на второй год обучения	42
6.	Организационно-педагогические условия реализации программы	53
7.	Формы аттестации /контроля и оценочные материалы	54
8.	Список литературы	69
9.	Приложение 1 Инструкция по правилам техники безопасности в мультстудии	72
10.	Приложение 2 Взаимодействие с родителями учащихся	75

Пояснительная записка

Программа «Студия детской мультипликации «Умелые ручки» имеет **художественную направленность**. Основана на интеграции художественного творчества и цифровых технологий, предполагает освоение учащимися основ детской предметной анимации.

Нормативно-правовое обеспечение программы

1. Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» статья 12, 13, 75, 83, 84;

2. Концепция развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 04.09.2014 № 1726-р);

3. Федеральный проект «Успех каждого ребенка» в рамках Национального проекта «Образование», утвержденного Протоколом заседания президиума Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и национальным проектам от 03.09.2018 №10;

4. Приказ Минпросвещения РФ от 3 сентября 2019 г. N 467 "Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей";

5. Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (Приказ Минпросвещения РФ от 09.11.2018 г. N 196 г. (с изменениями и дополнениями);

6. Гигиенические требования к условиям обучения в общеобразовательных учреждениях (Санитарно-эпидемиологические правила СанПиН 2. 4. 4. 3172-14);

7. План мероприятий на 2015-2020 годы по реализации Концепции развития дополнительного образования детей (утверждён распоряжением Правительства Российской Федерации от 24.04.2015 3 729-р);

8. Государственная программа Российской Федерации «Развитие образования» на 2013-2020 годы;

9. Указ Президента РФ от 21 июля 2020 г. № 474 “О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года”;

10. Методические рекомендации по проектированию и реализации дополнительных общеобразовательных программ (в том числе адаптированных) Письмо Министерства образования и науки Республики Татарстан от 15.01.2021 г.;

11. Устав учреждения

12. Положение ЦВР об образовательной программе дополнительного образования детей от 25 февраля 2016 г.

Актуальность программы

Современный мир непрерывно меняется. Скорость, с которой наша жизнь претерпевает трансформации, намного выше, чем двадцать или тридцать лет назад. В настоящее время дети растут и развиваются в условиях постиндустриального информационного общества. С самого рождения они сталкиваются с современными высокотехнологичными достижениями.

Современные дети в развитии мышления и умственных способностей отнюдь не опережают возраст. Более того, в связи с проблемами со здоровьем многие имеют задержку психического и речевого развития.

Известный психолог Е. О. Смирнова делает неутешительные выводы о влиянии просмотра телевизионных передач, компьютерных игр на психическое развитие детей. Первое - отмечается задержка речевого развития: примитивность и бедность речи. Второе - неспособность к самоуглублению, к концентрации на каком-либо занятии, отсутствие заинтересованности делом, что особенно ярко проявляется в обучении и характеризуется гиперактивностью, ситуативностью поведения, повышенной рассеянностью. Третий вывод – «резкое снижение фантазии и творческой активности детей. Дети теряют способность и желание чем-то занять себя. Они не прилагают усилий для изобретения новых игр, для сочинения сказок, для создания собственного воображаемого мира. Им скучно рисовать, конструировать, придумывать новые сюжеты. Их ничего не интересует и не увлекает.

Отсутствие собственного содержания отражается на отношениях детей. Им неинтересно общаться друг с другом. Замечено, что общение со сверстниками стало более поверхностным и формальным: детям не о чём разговаривать, нечего обсуждать или спорить. Они предпочитают нажать кнопку и ждать новых готовых развлечений». У современных детей недостаточно сформирована мелкая моторика.

Занятия мультипликацией частично могут снизить отрицательный эффект воздействия телевизионных передач, компьютерных игр на развитие детей. Мультфильм близок современному ребенку и возможность создать подобное произведение искусства своими руками вызывает интерес. В программе виды анимации, в технике которых, фильмы создаются путем покадровой съемки объектов с модификацией этих объектов в промежутках между кадрами. При этом работа ведётся в технике перекладки. Монтаж фильма выполняется учащимися под непосредственным наблюдением педагога, либо педагогом. Персонажи и декорации изготавливаются специальной (плоской) формы. В рисованной анимации работа ведётся гуашью, цветными карандашами, фломастерами - это даёт возможность закреплять знания учащихся о цветовой гамме, контрастах, общем колорите работы. Предметная - предоставляет неограниченную свободу фантазии. В пластилиновой анимации учащиеся развивают свои навыки работы с пластичным материалом, учатся добиваться художественной выразительности рельефного изображения. В отличие от исходных пластилиновых фигур, созданных учащимися на занятии, пластилиновый мультфильм долговечен и может при необходимости подвергаться тиражированию без потери качества. Также его можно представить широкой аудитории, разместив на сайте образовательного учреждения.

Создание мультфильма на занятиях активизирует творческий процесс, побуждает учащихся проявлять изобретательность, настойчивость и целеустремлённость. Кроме того, в ходе успешной работы над мультфильмом, а тем более при его демонстрации, учащиеся получают запас положительных эмоций для дальнейшей деятельности. Поскольку мультфильм создаётся не

индивидуально, а коллективно, группой учащихся, повышаются коммуникативные навыки, вырабатывается опыт совместной деятельности.

Программа «Студия детской мультипликации «Умелые ручки» содействует развитию воображения и фантазии, пространственного мышления, восприятия; формирует мелкую моторику; способствует раскрытию творческого потенциала личности; вносит вклад в процесс формирования эстетической культуры, эмоциональной отзывчивости; позволяет максимально разнообразить творческую деятельность детей, рационально использовать свободное время учащихся; приобщает к большому и разнообразному миру искусства; удовлетворяет потребность детей в общении со своими сверстниками.

Мультипликация, в широком понимании, синтезирует в себе художественное и техническое творчество и, с развитием современного общества, все больше становится цифровой.

Программа является благоприятным средством для формирования у детей инструментальных личностных ресурсов и метапредметных образовательных результатов: освоение способов деятельности, применимых как в рамках образовательного процесса, так и в реальных жизненных ситуациях. Работая с различными материалами, ребёнок испытывает радость от трудового процесса, стремится познать законы, тайны мироздания и при этом учится видеть необычное в обыденных вещах, логически мыслить и находить нестандартные решения в различных жизненных ситуациях. Учащиеся могут использовать полученные знания и практический опыт при подготовке к школьным праздникам, при оформлении выставок, изготовлении праздничных сувениров родственникам. Вовлечение детей в процесс создания мультипликационных фильмов способствует приобщению их к современным цифровым технологиям.

Отличительные особенности программы

Интегрированная программа «Студия детской мультипликации» способствует развитию технических навыков с одновременным раскрытием творческого потенциала. Дети придумывают мульт-истории, создают

персонажей будущего мультфильма в рисунках или мастерят их из бумаги, пластилина либо из любых других подручных предметов, изготавливают сувениры, погружаются в съемочный процесс: сами снимают, озвучивают мультфильмы, осуществляют монтаж полностью или частично.

Возможно **формирование разновозрастных групп**. Наличие в одной группе детей не только детей разного возраста, но и детей разного уровня подготовки и разных годов обучения определяет выбор дифференцированного подхода на занятиях и использование не только групповой, но работы по подгруппам, различных форм индивидуального сопровождения и взаимообучения. В календарный учебный график включены дифференцированные задания.

Игра играет важную роль и в воспитательном, и в образовательном отношении. Поэтому в программу введены элементы игры, например, сюжетная лепка «Город будущего», «Моя планета» (игра-фантазия), настольные развивающие игры, магнитный конструктор и др. Изготовление мультфильма – это тоже своего рода игра.

Настоящая редакция программы отвечает требованиям Концепции развития дополнительного образования детей, утверждённой распоряжением правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014г. №1726-р, откуда следует, что одним из принципов проектирования и реализации дополнительных общеобразовательных программ является **разноуровневость**. Технология разноуровневого обучения предполагает создание педагогических условий для включения каждого учащегося в деятельность, соответствующую зоне его ближайшего развития. Исходные научные идеи: уровневое обучение предоставляет шанс каждому ребенку организовать свое обучение таким образом, чтобы максимально использовать свои возможности, прежде всего, учебные; уровневая дифференциация позволяет акцентировать внимание педагога на работе с различными категориями детей.

Поэтому новый вариант программы предусматривает, два уровня освоения: стартовый, базовый.

– Стартовый уровень предполагает использование и реализацию общедоступных и универсальных форм организации материала, минимальную сложность предлагаемого для освоения содержания программы, возраст учащихся – 6-7 лет. Направлен на формирование начальных знаний по анимации.

– Базовый- предполагает использование и реализацию таких форм материала, которые допускают освоение специализированных знаний и языка, обеспечивают трансляцию общей и целостной картины в рамках содержательно-тематического направления программы, возраст учащихся - 8-11 лет. Направлен на формирование навыков умения самостоятельно применять полученные знания в области анимация при выполнении творческих проектов.

Программа содержит признаки **разноуровневости**:

- В программе описаны параметры и критерии, на основании которых ведётся индивидуальное оценивание деятельности ребёнка.
- Программа предусматривает методику определения динамики развития ребенка в процессе освоения им дополнительной образовательной программы.
- Программа содержит описание различных форм диагностики и контроля, направленных на выявление мотивации, готовности, способностей, возможностей учащихся к освоению определённого уровня содержания программы.

Условия для зачисления на базовый уровень освоения программы

Ребенок может постепенно проходить все уровни обучения. Так же может сразу поступить на базовый уровень обучения, не проходя предыдущие уровни. Такое возможно в том случае, если возраст ребенка соответствует возрасту данного уровня и имеется необходимый запас знаний и умений. Учащийся может закончить обучение после любого уровня. Возрастной показатель не является единственным критерием зачисления ребенка на

определенный уровень обучения.

Учитываются результаты входной диагностики. По результатам анализа данных текущего мониторинга, промежуточной диагностики и итоговых форм контроля педагог совместно с ребёнком и его родителями может рассматривать возможность освоения того или иного уровня программы, перехода на другой уровень.

Критерии	Формы и методы диагностической оценки
Уровень мотивированности	Опрос, наблюдение
Уровень самостоятельности	Анализ самостоятельной работы
Уровень информированности и эрудиции в отношении общих знаний и содержания программы	Анализ самостоятельной работы, творческие задания.

Связь программы «Студия детской мультипликации «Умелые ручки» с образовательными областями

1. **Естествознание.** Понятие о свойствах различных материалов, применяемых в работе. Свойства рабочих инструментов.

2. **Информатика.** Правила безопасности при работе с компьютером. Знакомство с программой для съемки и видеоредактором, мобильными приложениями для съемки мультфильма и таймлапс, озвучивания, записи и редактирования сценария.

3. **Физическая культура.** Понятие «здоровый образ жизни». Правильная осанка, физкультминутки. Освещение рабочего места, гигиена труда и отдыха.

4. **Словесность: культура речи.** Знакомство с лучшими произведениями детской литературы. Терминология анимации. Рисование по мотивам литературных произведений. Озвучивание анимационных фильмов. Сочинение историй, стихов, сценариев мультфильмов.

5. **Технология.** Понятие о назначении различных рабочих инструментов, о приемах безопасности труда. Технология изготовления изделий из различных материалов.

6. Искусство. Знакомство с произведениями известных мастеров. Основы изобразительной грамоты. Техника работы с различными художественными материалами.

7. Математика. Правила симметрии. Знакомство с рыночной стоимостью анимационных видеороликов. Составление композиций из различных геометрических фигур.

8. Социальная практика. Правила поведения на занятиях и в общественных местах. Понятия о народных традициях и праздниках. Подготовка подарков к различным праздникам. Сотрудничество.

9. Актерское мастерство. Упражнения по сценической речи, правильной артикуляции, выразительное чтение. Съемка и озвучивание анимационных фильмов.

10. Музыка. Озвучивание анимационных фильмов. Подбор музыки к фильмам.

Цель программы – развитие познавательных, интеллектуальных и творческих способностей учащихся средствами и методами детской анимации.

Задачи программы:

Образовательные:

- обучить основам анимации для реализации индивидуальных и коллективных творческих проектов от идеи через планы и эскизы к результату.
- формировать практические умения и навыки учащихся в работе с различными материалами, инструментами и оборудованием.

Развивающие:

- стимулировать активность, самостоятельность и устойчивый интерес к детской анимации, участие в разноуровневых мероприятиях (конкурсах, фестивалях, выставках детских работ);
- формировать умение понимать информацию, представленную в разных формах: изобразительной, схематичной, модельной;

- развивать познавательные процессы: репродуктивное воображение с элементами творчества, внимание.

Воспитательные:

- формировать позитивную самооценку, уверенность в своих силах;
- формировать адекватную мотивацию к учебной деятельности, потребность в самоорганизации (аккуратность, бережливость, трудолюбие, сдержанность, основы самоконтроля, самостоятельность, умение доводить начатое дело до конца, настойчивость, выдержку);
- стимулировать освоение социальных норм, правил поведения.
- формировать умения адаптироваться в коллективе; взаимодействовать со сверстниками и взрослыми, сотрудничать; адекватно проявлять свои чувства; учитывать чувства других, сопереживать неудачам и радоваться успехам других.

Уровень освоения программы	Специфика целеполагания	Прогнозируемая результативность
Стартовый	<ul style="list-style-type: none"> • формирование и развитие навыков работы в технике «перекладка»; • развитие познавательных, интеллектуальных и творческих способностей детей. 	<ul style="list-style-type: none"> • освоение образовательного модуля программы; • участие в конкурсах и фестивалях детского творчества и анимации; • переход на базовый уровень в соответствии с результатами аттестации.
Базовый	<ul style="list-style-type: none"> • формирование и развитие навыков работы с компьютером, цифровой фотокамерой; • обеспечение прав ребенка на развитие, личностное самоопределение и самореализацию; • развитие общей культуры личности; выявление и развитие у учащихся творческих способностей и интереса к проектной деятельности; • выявление и поддержка детей, проявивших выдающиеся способности в области анимации. 	<ul style="list-style-type: none"> • освоение образовательного модуля программы; • наличие победителей и призеров разноуровневых мероприятий

Адресат программы

По данной программе могут заниматься дети от 6 до 11 лет.

Старший дошкольный возраст является периодом интенсивного психического развития. Особенности этого этапа проявляются в прогрессивных изменениях во всех сферах, начиная от совершенствования психофизиологических функций и кончая возникновением сложных личностных новообразований.

Память в старшем дошкольном возрасте носит произвольный характер. Ребенок лучше запоминает то, что для него представляет наибольший интерес, наибольшие впечатления. Одним из основных достижений старшего дошкольника является развитие произвольного запоминания.

Большой скачок в развитии воображения обеспечивает игра, необходимым условием которой является наличие замещающей деятельности и предметов - заместителей. В старшем дошкольном возрасте замещение становится чисто символическим и постепенно начинается переход к действиям с воображаемыми предметами. Формирование воображения находится в непосредственной зависимости от развития речи ребенка. Воображение в этом возрасте расширяет возможности ребенка во взаимодействии с внешней средой, способствует ее освоению, служит вместе с мышлением средством познания действительности.

Дошкольный возраст представляет наиболее благоприятные возможности для развития различных форм образного мышления.

Накопление к старшему дошкольному возрасту большого опыта практических действий достаточный уровень развития восприятия, памяти, воображения и мышления повышают у ребенка чувство уверенности в своих силах. Выражается это в постановке все более разнообразных и сложных целей, достижению которых способствует достижение волевой регуляции поведения.

Старший дошкольный возраст приносит ребенку принципиально новые достижения. Этот период является важнейшим в развитии психических процессов: внимания, памяти, ощущения, восприятия, мышления. Совершенствуются психофизиологические функции и возникают сложные личностные новообразования.

В младшем школьном возрасте ребёнок довольно много знает об окружающем мире, формы общения с ним очень разнообразны, потенциал возможностей восприятия, энергия велики. Но умение воспринимать материал, фантазировать, создавать интересные образы, изделия у детей не всегда одинаково развиты. Благодаря учебной, в особенности практической деятельности, младший школьник осознаёт себя мыслящим, познающим себя, у него развиваются способности к действию. Он понимает процесс учебной деятельности, ощущает свою значимость, самостоятельность, взрослость, отсюда появляется потребность в самоутверждении, в обращении к взрослым за оценкой результатов своей деятельности и достижений, притязания на признание, которые он с помощью педагога может удовлетворить в дополнительном образовании.

Вступая в младший школьный возраст, ребенок приобретает внутреннюю позицию школьника, учебную мотивацию. Учебная деятельность становится для него ведущей. Утрата интереса к игре и становление учебных мотивов связаны также с особенностями развития самой игровой деятельности. В играх по правилам, характерных для старшего дошкольного и младшего школьного возрастов, выигрывает тот, кто лучше освоил игру. В игровой мотивации смещается акцент с процесса на результат; кроме того, развивается мотивация достижения.

Доминирующей функцией в младшем школьном возрасте становится мышление. Благодаря этому интенсивно развиваются, перестраиваются сами мыслительные процессы и, с другой стороны, от интеллекта зависит развитие остальных психических функций. Завершается наметившийся в дошкольном возрасте переход от наглядно-образного к словесно-логическому мышлению. У ребенка появляются логически верные рассуждения: рассуждая, он

использует операции. В начале младшего школьного возраста восприятие недостаточно дифференцировано. Из-за этого ребенок иногда путает похожие по написанию буквы и цифры (например, 9 и 6). Так же как и в дошкольном возрасте, им выделяются наиболее яркие, очевидные свойства (цвет, форма, величина).

Несмотря на то, что в этот период большое значение имеет наглядно-образное мышление, непосредственно воспринимаемое ребенком уже не мешает ему рассуждать и делать правильные выводы, интеллектуальные операции позволяют ему судить о вещах без жесткой зависимости от наглядной ситуации.

Память развивается в направлении произвольности и осмысленности. Дети произвольно запоминают учебный материал, вызывающий у них интерес, преподнесенный в игровой форме, связанный с яркими наглядными пособиями или образами-воспоминаниями, но теперь они способны к целенаправленному, произвольному запоминанию не интересного им материала. С каждым годом все в большей мере обучение строится с опорой на произвольную память.

В младшем школьном возрасте развивается внимание. У детей появляется способность концентрировать внимание на неинтересных действиях. Но у них все еще преобладает произвольное внимание, так как внешние впечатления остаются сильным отвлекающим фактором. Кроме того, им трудно сосредоточиться на непонятном сложном материале. Внимание младшего школьника отличается небольшим объемом и малой устойчивостью. Сосредоточенно заниматься одним делом они могут в течение 10-20 минут, затруднено распределение и переключение внимание с одного учебного задания на другое. В учебной деятельности развивается произвольное внимание ребенка. Первоначально следуя указаниям педагога, работая под его постоянным контролем, он постепенно приобретает умение сам ставить цель и контролировать свои действия.

Ведущее место в умственной деятельности занимает образная память, логическая же память слабая. Внимание в этом возрасте произвольное,

концентрация может быть продолжительной, если ребенку интересна деятельность, которую он выполняет. Ребенка необходимо заинтересовать, создавая успешную атмосферу и формы освоения учебного материала.

Благодаря учебной, в особенности практической деятельности, младший школьник осознаёт себя мыслящим, познающим себя, у него развиваются способности к действию. Он понимает процесс учебной деятельности, ощущает свою значимость, самостоятельность, взрослость, отсюда появляется потребность в самоутверждении, в обращении к взрослым за оценкой результатов своей деятельности и достижений, притязания на признание, которые он с помощью педагога может удовлетворить в дополнительном образовании.

Влияние стейкхолдеров на организацию образовательной деятельности и образовательной среды

1.	«Группа влияния» (стейкхолдеры)	Интересы, запросы, потребности	Требования к результатам	«Места», формы и способы влияния	Необходимые изменения, отражение их в среде
2.	Учащиеся	Участие в выставках, конкурсах, олимпиадах	Участие, победы, призовые места качества работ	Практические занятия, информация о конкурсах	Виртуальная выставка лучших работ учащихся. Организация коллективных обсуждений и отбора работ для итогового показа-презентации.
3.		Возможность индивидуального выбора учащимся вида деятельности (репродуктивной, продуктивной, проектной)	Заинтересованность и желание	Возможность выбора тем и технологий выполнения работ по созданию анимации	Организация свободного, доступного пространства для смены видов деятельности
4.		Освоение умений и способов деятельности для решения практически важных задач по созданию мультфильмов	«Презентабельность», качество работ и освоение разных техник анимации	Введение в разноуровневую программу образовательных модулей:	Презентация творческих проектов учащихся.

5.	Родители	«Присмотр» за ребенком	Психологический комфорт, успешность ребенка	Обеспечение стабильного посещения занятий ребенком	Организация презентаций творческих работ детей в социальных сетях
6.		Занятость ребенка полезным делом	Приобретение знаний и навыков, которые можно применить в практической жизни	Обеспечение ребенка необходимыми материалами для работы в данном виде деятельности	Организация презентаций творческих работ детей в социальных сетях
7.		Разностороннее развитие ребенка	Вовлеченность детей в различные виды деятельности, участие в мероприятиях	Участие в делах объединения и ЦВР	Разработка интегрированной программы.
8.	Администрация, педагогический коллектив в ЦВР	Наличие объединения данного профиля, его востребованность	Набор и стабильно высоко наполняемость учебных групп, качественная и количественная сохранность контингента учащихся	Административный контроль, методическая помощь	Мониторинг работы объединения
9.		Участие объединения в программах и проектах ЦВР	Вовлеченность детей и педагогов в мероприятия ЦВР	Участие учащихся объединения в подготовке и проведении мероприятий ЦВР	Размещение информации о мероприятиях ЦВР в сети интернет
10.	Государственные организации (МО и Н РТ, РЦВР)	Участие в выставках, конкурсах и олимпиадах различных уровней	Представление конкурсных работ в указанные сроки и в указанных форматах. Соответствие работ тематике выставок и конкурсов, олимпиад. Наградные документы (Дипломы, Грамоты) призеров и победителей, Сертификаты участников	Наличие разноуровневых образовательных модулей в программе.	Размещение информации об организации и проведении конкурсных мероприятий (положения об условиях их проведения), итоговые документы по результатам (приказы)

Объем программы

Программа рассчитана на 2 года обучения. 144 часа в год.

Формы организации образовательного процесса и виды занятий

Программа разработана для детей разного возраста и разных стартовых возможностей. Содержание программы предусматривает обучение по двум уровням, с учетом индивидуальных и возрастных особенностей.

Перевод на каждый следующий уровень осуществляется по мере освоения программы предыдущего уровня и, в то же время, предусматривается начало обучения с любого уровня в зависимости от возраста и способностей, определенного объема знаний, умений и навыков. Программа составлена так, что каждый ребенок может выстроить свой индивидуальный маршрут в зависимости от физических возможностей и интересов.

Программа открыта для всех категорий детей, включая детей с ограниченными возможностями здоровья. При включении ребенка с ОВЗ в состав группы педагог намечает план работы по поддержке ребенка с целью успешной адаптации его в группе сверстников.

Рекомендуемое количество детей в группах - 15 человек, что позволяет педагогу реализовать на практике принцип личностно-ориентированного подхода к учащимся. Возможно формирование разновозрастных групп. Наличие в одной группе детей не только детей разного возраста, но и детей разного уровня подготовки и разных годов обучения определяет выбор дифференцированного подхода на занятиях и использование не только групповой, но работы по подгруппам, различных форм индивидуального сопровождения и взаимообучения.

Виды занятий: практические занятия, выполнение самостоятельной работы, творческие проекты, творческие отчеты, тестирование.

Предусмотрено дистанционное обучение с использованием: форматов видеосвязи; групп, созданных в системе мгновенного обмена сообщениями; смс-сообщений; аудио звонков.

Срок освоения программы

2 года.

Режим занятий

Занятия проводятся в течение 4-х академических часов в неделю (2 раза в неделю по 2 часа). Расписание занятий составляется с учетом пожеланий учащихся, их родителей, а также возможностей учреждения.

Планируемые результаты

Предметные результаты

«Стартовый уровень»

- Определяет виды анимации: пластилиновая, предметная, рисованная, бумажная, песочная. Знает понятия: «раскадровка», «сценарий», «монтаж» и др.
- Участвует в процессе составления коллективного сценария.
- Умеет изготавливать персонажи (плоские фигуры), декорации (плоские фигуры) и фон по образцу с добавлением новых деталей.
- Знает правила работы с инструментами и материалами.
- Владеет простыми приемами анимации.

«Базовый уровень»

- Различает разные техники анимации. Владеет понятиями: «ракурс», «план в кадре», «перелепка», «морфинг» и др.
- Принимает активное участие в коллективном составлении сценария (устно), раскадровки. Составляет сценарий для собственного мультфильма с помощью педагога.
- Умеет изготавливать персонажи (плоские фигуры), декорации (плоские фигуры) и фон по собственному замыслу.

- Знает правила работы с инструментами и материалами, умеет работать в программе AnimaShooter для съемки, с мобильным приложением Stop Motion Studio.
- Владеет различными приемами анимации.

Метапредметные результаты

Познавательные результаты

- умеет строить рассуждения, задавать вопросы.
- понимает информацию, представленную в разных формах: изобразительной, схематичной, модельной.

Коммуникативные результаты

- может адаптироваться в коллективе;
- умеет взаимодействовать со сверстниками и взрослыми, сотрудничать, договариваться;
- учитывает чувства других, сопереживает неудачам и радуется успехам других;
- умеет выражать свои мысли;
- адекватно проявляет свои чувства.

Регулятивные результаты

- умеет принимать и сохранять учебную задачу;
- умеет планировать свои действия;
- умеет адекватно оценивать уровень своих знаний, умений и навыков;
- умеет прогнозировать результат своих действий;
- умеет находить наиболее эффективный способ достижения результата;
- умеет корректировать план и способ действий в случае расхождения эталона, реального действия и его продукта;
- умеет осуществлять познавательную и личностную рефлексию;
- умеет реализовать оригинальный замысел от идеи через планы и эскизы к результату;
- имеет потребность в самоорганизации.

Личностные результаты:

«Стартовый уровень»

- устойчивый познавательный интерес;
- способность реализовать творческий потенциал при разработке или создании творческих проектов;
- освоение правил поведения, развитие навыков сотрудничества.

«Базовый уровень»

- устойчивый интерес к выбранной деятельности;
- навык самостоятельной работы (умение делать самостоятельный выбор, аргументировать его, способность самостоятельно подбирать и использовать в работе необходимые материалы);
- способность к самооценке (у ребенка сформируется адекватная самооценка при выполнении творческих работ, понимание многообразия критериев оценки);
- сформированность социально-ценных личностных качеств (трудолюбие, организованность, инициативность, любознательность, потребность помогать другим, уважение к чужому труду);
- навыки сотрудничества со сверстниками, детьми младшего возраста, взрослыми.

Формы подведения итогов реализации программы

Достижение прогнозируемых результатов реализации программы отслеживается с помощью мониторинга качества дополнительной образовательной подготовки и личностного развития учащихся (промежуточная аттестация и аттестация по завершении освоения программы). По результатам аттестации делаются выводы об индивидуальных достижениях ребенка в данном направлении образовательной деятельности, об уровне его адаптации в данном коллективе.

Формы оценки результативности: тестирование (2 раза в год), практическая работа (2-3 раза в год) и конкурсные мероприятия (фестивали, конкурсы, выставки различного уровня).

Дважды в год организуется презентация детских работ, на которую приглашаются родители.

Успешное решение поставленных в программе задач возможно при соблюдении следующих **педагогических принципов**:

- принцип целенаправленности педагогического процесса;
- принцип связи с жизнью;
- принцип научности содержания воспитания и обучения;
- принцип доступности, учета возрастных и индивидуальных особенностей учащихся;
- принцип систематичности, последовательности;
- принцип сознательности, активности, самостоятельности, творчества учащихся в педагогическом процессе;
- принцип связи обучения и воспитания с общественно полезным, производительным трудом;
- принцип наглядности;
- принцип коллективного характера воспитания и обучения;
- принцип уважения к личности ребенка в сочетании с разумной требовательностью к ней;
- принцип выбора оптимальных методов, форм, средств обучения и воспитания;
- принцип прочности, осознанности и действенности результатов обучения, воспитания и развития;
- принцип комплексного подхода к обучению и воспитанию.

Методы воспитания

Методы формирования сознания личности

- рассказ,
- объяснение,
- разъяснение,
- этическая беседа,
- внушение,
- инструктаж,

- пример.

Методы организации деятельности, общения и поведения

- упражнение,
- приучение,
- педагогическое требование,
- поручение,
- переключение,
- создание воспитывающих ситуаций,
- КТД (коллективное творческое дело).

Методы стимулирования и мотивации деятельности и поведения

- соревнование,
- поощрение,
- наказание,
- построение перспективных линий,
- метод естественных последствий.

Методы контроля

- педагогическое наблюдение,
- опрос,
- анкетирование,
- тестирование,
- беседа.

Воспитательные средства

- личный пример и педагогическое мастерство;
- воспитывающее содержание обучения;
- высокий уровень организации занятий в объединении;
- атмосфера трудолюбия, взаимопомощи, творчества;
- благоприятный психологический климат в объединении;
- дружный, сплочённый коллектив объединения;
- внимательное отношение к состоянию детей;

- наставничество «опытных» учащихся над начинающими (работа в парах, малыми группами);
- система морального стимулирования;
- индивидуально-личностный подход к учащимся;
- предоставление учащимся возможности выбора вида деятельности;
- социальное взаимодействие с людьми разного возраста для расширения социального опыта;
- формирование субъектной позиции учащихся в образовательном процессе; ориентация его на саморазвитие;
- психолого-педагогическое сопровождение становления личностных качеств;
- педагогическая поддержка процесса психологического переживания ребенком учебных достижений и неудач.

Методы обучения

- по внешним признакам деятельности преподавателя и учащихся:
 - беседа;
 - рассказ;
 - инструктаж;
 - демонстрация;
 - упражнение;
 - работа с книгой;
- по источнику получения знаний:
 - словесные;
 - наглядные;
 - видеометод;
 - практические;
- по степени активности познавательной деятельности учащихся:
 - объяснительный (стартовый уровень);
 - иллюстративный (стартовый уровень);
 - проблемный (базовый уровень);
 - частично-поисковый (базовый уровень);

- по степени самостоятельности и творчества в деятельности обучаемых.

- объяснительно-иллюстративный метод;
- репродуктивный метод;
- метод проблемного изложения;
- эвристический метод

Формы проведения занятий

- комбинированное занятие,
- практическое занятие

Педагогические технологии

Технология	Целевые ориентации	Прогнозируемый результат использования технологий по ступеням обучения
Технология проблемного обучения	Выявление и разрешение скрытых вопросов в проблемных ситуациях с опорой на имеющиеся знания.	Стартовый уровень: <ul style="list-style-type: none"> • прочность усвоения материала. • активная позиция ребенка (субъект обучения); Базовый уровень: <ul style="list-style-type: none"> • прочность усвоения материала; • активная позиция ребенка (субъект обучения); • самостоятельный поиск информации и работа с ней. • умение самостоятельно найти решение проблемы.
	Развитие критического мышления.	
	Развитие познавательных и творческих способностей.	
	Активизация самостоятельной деятельности учащихся.	
Технология педагогической поддержки	Переход от педагогики требований к педагогике отношений.	Стартовый уровень: <ul style="list-style-type: none"> • раскрытие возможностей ребенка; • создание ситуации успеха для каждого ребенка; • уверенность в своих силах. Базовый уровень: <ul style="list-style-type: none"> • раскрытие возможностей ребенка; • создание ситуации успеха для каждого ребенка; • уверенность в своих силах; • право ребенка на выбор, право на ошибку, право на собственную точку зрения; • установление субъект-субъектных отношений между педагогом и ребенком.
	Единство обучения и воспитания.	
	Гуманно-личностный подход к ребенку.	
	Формирование положительной «Я-концепции»	
Технология уровневой	Обучение каждого на уровне его	Стартовый и базовый уровень: <ul style="list-style-type: none"> • подбор задания по сложности исполнения соответствует возможностям ребенка (отличие

дифференциации	возможностей и способностей.	заключается в объеме содержания изучаемого материала; в размере работы; сложности композиционного решения; в технике исполнения). <ul style="list-style-type: none"> • Происходит реализация желания сильных (способных) учащихся получать дополнительные знания и умения.
Информационно-коммуникационные технологии	Повышение качества знаний.	Стартовый и базовый уровень: <ul style="list-style-type: none"> • прочность усвоения материала; • мотивация к учению.
	Формирование и развитие информационной и коммуникативной компетенции.	
	Мотивации к изучению нового.	
Метод проектов	Стимулирование интереса, мотивация к изучению нового.	<ul style="list-style-type: none"> • Создание индивидуального или группового проекта. • Презентация проекта на уровне учреждения, республики, страны.
	Умение принимать полученные знания.	
	Развитие самостоятельности.	
	Развитие коммуникативных навыков.	
	Овладение навыками исследовательской деятельности.	
Игровые технологии	Расширение кругозора, познавательной деятельности.	Стартовый уровень: <ul style="list-style-type: none"> • игры на развитие памяти, внимания, воображения; • игры на развитие коммуникативных навыков. Базовый уровень: <ul style="list-style-type: none"> • игры на сотрудничество; • игры на развитие коммуникативных навыков; • игры на адаптацию в определенной ситуации.
	Воспитание качеств личности, необходимых для успешного усвоения программного материала.	
	Развитие познавательных процессов, коммуникативных навыков.	
	Приобщение к нормам и ценностям общества.	
Здоровьесберегающие технологии	Создание условий для сохранения здоровья учащихся.	На всех уровнях: <ul style="list-style-type: none"> • соблюдение санитарно-гигиенических требований (проветривание, оптимальный тепловой режим, освещенность, чистота) • соблюдение техники безопасности; • составление расписания и распределение учебной нагрузки в соответствии с требованиями;

		<ul style="list-style-type: none"> • смена видов деятельности на занятии; • физпаузы; • индивидуальный подход к учащимся с учетом личностных возможностей; • благоприятный психологический климат. <p>Все это способствует предупреждению утомляемости на занятиях и помогает сохранению и укреплению здоровья учащихся.</p>
Рефлексивные технологии	Самостоятельная оценка своего состояния, эмоций, результатов своей деятельности.	<p>На всех уровнях:</p> <ul style="list-style-type: none"> • рефлексия настроения; • рефлексия деятельности; • рефлексия содержания.
	Осмысление своих действий.	

Технология разноуровневого обучения предполагает создание педагогических условий для включения каждого учащегося в деятельность, соответствующую зоне его ближайшего развития. Исходные научные идеи: уровневое обучение предоставляет шанс каждому ребенку организовать свое обучение таким образом, чтобы максимально использовать свои возможности, прежде всего, учебные. Создаются наилучшие условия, направленные на самостоятельную активную познавательную деятельность каждого учащегося с учётом его склонностей и способностей, приобретение им собственного практического опыта. Уровневая дифференциация позволяет акцентировать внимание педагога на работе с различными категориями детей.

Дифференцированный учебный материал по соответствующим уровням предлагается в разных формах и типах источников для участников образовательной программы. Предусмотрены разные степени сложности учебного материала, содержание каждого из последующих уровней усложняет содержание предыдущего уровня.

Название уровня	Низкий	Средний	Высокий
Метод исполнения деятельности	С подсказкой, по образцу, шаблону, опорной схеме	По памяти, по аналогии	Исследовательский

Практические задания представляются учащимся с **разной степенью сложности:**

- **низкий уровень:** выполнить по образцу (по алгоритму);
- **средний уровень:** выполнить то же, но с добавлением новых деталей;
- **высокий уровень:** выполнить новое задание самостоятельно,

применив необычный, оригинальный подход (скомбинировав различные техники).

Программой предусмотрена возможность выбора учащимися заданий любого уровня сложности.

Учебный план

№	Название модуля	1 год обучения			2 год обучения			Всего		
		Теори я	Практи ка	Всего	Теори я	Практи ка	Всего	Теор ия	Практи ка	Всего
1.	Виды и техники анимации	4	34	38	1	33	34	5	67	72
2.	Жанры анимации	-	-	-	1	5	6	1	5	6
3.	История анимации	2	3	5	1	3	4	3	6	9
4.	Основы анимации	2	10	12	1	9	10	3	19	22
5.	Персонажи и декорации	1	5	6	-	12	12	1	17	18
6.	Сценарий в анимации	1	10	11	1	5	6	2	15	17
7.	Работа над творческим проектом	-	72	72	-	72	72	-	144	144
	Итого	10	134	144	5	139	144	15	273	288

Учебный план на первый год обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Форма организации занятия	Формы аттестации/ контроля
		Теория	Практика	Всего		
1.	Модуль 1. Виды и техники анимации	4	34	38		
1.1.	3 D анимация	-	1	1	Комб. занятие	Анализ творч. задания
1.2.	Анимационный буктрейлер	-	1	1	Комб. занятие	Анализ творч. задания
1.3.	Бумажная перекладка	-	2	2	Комб. занятие	Анализ творч. задания
1.4.	Графическая анимация	-	2	2	Комб. занятие	Анализ творч. задания
1.5.	Живая статика	-	1	1	Комб. занятие	Анализ творч. задания
1.6.	Игольчатый экран	1	-	1	Комб. занятие	Анализ творч. задания
1.7.	Кукольные мультфильмы	1	-	1	Комб. занятие	Анализ творч. задания
1.8.	Лего-анимация	-	2	2	Комб. занятие	Анализ творч. задания
1.9.	Мультфильм из необычных материалов	-	3	3	Комб. занятие	Анализ творч. задания
1.10.	Мультфильм из природных материалов	-	1	1	Комб. занятие	Анализ творч. задания
1.11.	Объемная пластилиновая анимация	-	1	1	Комб. занятие	Анализ творч. задания
1.12.	Ожившие картины	-	1	1	Комб. занятие	Анализ творч. задания
1.13.	Перелепка. Морфинг	1	1	2	Комб. занятие	Анализ творч. задания
1.14.	Пиксияция	-	1	1	Комб. занятие	Анализ творч. задания
1.15.	Плоская пластилиновая анимация	-	3	3	Комб. занятие	Анализ творч. задания

1.16.	Предметная анимация	-	2	2	Комб. занятие	Анализ творч. задания
1.17.	Рисованная мультипликация	-	3	3	Комб. занятие	Анализ творч. задания
1.18.	Силуэтные мультфильмы	-	1	1	Комб. занятие	Анализ творч. задания
1.19.	Смешанная техника	-	2	2	Комб. занятие	Анализ творч. задания
1.20.	Сыпучая техника	-	2	2	Комб. занятие	Анализ творч. задания
1.21.	Таймлапс	-	1	1	Комб. занятие	Анализ творч. задания
1.22.	Фенокистископ	-	1	1	Комб. занятие	Анализ творч. задания
1.23.	Флипбук	-	1	1	Комб. занятие	Анализ творч. задания
1.24.	Социальная анимация	1	-	1	Комб. занятие	Анализ творч. задания
1.25.	Комиксы	-	1	1	Комб. занятие	Анализ творч. задания
2.	Модуль 2. История анимации	2	3	5		
2.1.	Вводное	1	-	1	Комб. занятие	Анализ творч. задания
2.2.	Прототипы мультперсонажей	-	1	1	Комб. занятие	Анализ творч. задания
2.3.	Студия «Союзмультфильм»	1	-	1	Комб. занятие	Анализ творч. задания
2.4.	Студия «Дисней»	-	1	1	Комб. занятие	Анализ творч. задания
2.5.	Ю.Норштейн	-	1	1	Комб. занятие	Анализ творч. задания
3.	Модуль 3. Основы анимации.	2	10	12		
3.1.	Анимация для мобильного телефона	-	1	1	Комб. занятие	Анализ творч. задания

3.2.	Главные принципы мультипликации	1	-	1	Комб. занятие	Анализ творч. задания
3.3.	Звук	-	1	1	Комб. занятие	Анализ творч. задания
3.4.	Композиция	-	1	1	Комб. занятие	Анализ творч. задания
3.5.	Монтаж мультфильма	-	1	1	Комб. занятие	Анализ творч. задания
3.6.	Оборудование для мультипликации	-	1	1	Комб. занятие	Тестирование
3.7.	Перспектива	-	1	1	Комб. занятие	Анализ творч. задания
3.8.	Правила третей	1	-	1	Комб. занятие	Анализ творч. задания
3.9.	Ракурс	-	1	1	Комб. занятие	Анализ творч. задания
3.10.	Раскадровка	-	1	1	Комб. занятие	Анализ творч. задания
3.11.	Титры	-	1	1	Комб. занятие	Анализ творч. задания
3.12.	Фон	-	1	1	Комб. занятие	Анализ творч. задания
4.	Модуль 4. Персонажи и декорации	1	5	6		
4.1.	Создание персонажа	-	4	4	Комб. занятие	Анализ творч. задания
4.2.	Цветовые решения в мультфильме	1	-	1	Комб. занятие	Анализ творч. задания
4.3.	Язык телодвижений	-	1	1	Комб. занятие	Анализ творч. задания
5.	Модуль 5. Сценарий в анимации	1	10	11		
5.1.	Загадки, басни	-	1	1	Комб. занятие	Анализ творч. задания
5.2.	Ремейк	-	1	1	Комб. занятие	Анализ творч. задания

5.3.	Сиквел	-	1	1	Комб. занятие	Анализ творч. задания
5.4.	Сочинение историй	-	2	2	Комб. занятие	Анализ творч. задания
5.5.	Стихи	-	1	1	Комб. занятие	Анализ творч. задания
5.6.	Сценарий в мультфильме	-	1	1	Комб. занятие	Анализ творч. задания
5.7.	Типовые приемы фантазирования	1	2	3	Комб. занятие	Анализ творч. задания
5.8.	Фантастика в анимации	-	1	1	Комб. занятие	Анализ творч. задания
6.	Модуль 6. Работа над творческим проектом	-	72	72	Практич. занятие	Анализ творч. задания

Содержание программы на первый год обучения

	Теория	Практика
1.	Модуль 1. Виды и техники анимации	
1.1.	3 D анимация, отличие ее от 2 D анимации.	Просмотр и обсуждение лучших фрагментов 3 D мультфильмов. Лепка объемных персонажей.
1.2.	Анимационный буктрейлер как ролик-миниатюра, составленный по мотивам прочитанной и любимой книги. Виды буктрейлера: игровые (мини-фильм по книге); неигровые (набор слайдов с цитатами иллюстрациями фотографиями и т.п.); анимационные (мультфильм по книге). Способы создания буктрейлера.	Просмотр и обсуждение лучших анимационных буктрейлеров. Задание: выбрать книгу, составить сценарий буктрейлера.
1.3.	Бумажная перекладка. Технология создания.	Просмотр и обсуждение фрагментов мультипликационных фильмов в технике «бумажная перекладка». Этюд «Волшебный карандаш».
		Просмотр и обсуждение фрагментов мультипликационных фильмов в технике «бумажная перекладка» . Этюд «Человечек».
1.4.	Графическая анимация, в которой используются только белый и черный цвета	Просмотр фрагментов мультфильмов в технике «графическая анимация». Рисование «Буквы» (графика).
		Просмотр фрагментов мультфильмов в технике «графическая анимация». Этюд «Поворот героя».
1.5.	Прием рисованной анимации «живая статика». Использование светового планшета.	Этюд «Мое имя».
1.6.	Игольчатый экран, как выглядит, кто и как его изобрёл и как он работает.	Просмотр и обсуждение фрагментов лучших анимационных работ, выполненных с помощью приема «игольчатый экран». Упражнение со спичками или макаронами «Игольчатый экран».
1.7.	Комиксы	Рисование комиксов.

1.8.	Кукольные мультфильмы. История. Как изготавливаются куклы для мультфильмов	<p>Просмотр и обсуждение фрагментов лучших кукольных анимационных работ. Просмотр фрагмента телепередачи «Мультстудия» студии «Карусель» о кукольных мультфильмах.</p> <p>Самостоятельная работа Этюд «Паучок».</p>
1.9.	Лего-анимация. Лего-мультфильм как разновидность кукольного мультфильма. Как подготовиться к съемке. Технология создания лего-мультфильма.	<p>Просмотр и обсуждение фрагментов лучших анимационных работ из лего.</p> <p>Этюд с исчезанием, появлением, миганием.</p> <p>Просмотр и обсуждение фрагментов лучших анимационных работ из лего.</p> <p>Этюд «Ходьба лего-человечков»</p>
1.10.	Мультфильм из необычных материалов (шерсть, пуговицы, мел, кухонные принадлежности, продукты...). Неожиданные способы создания мультфильма. Технология.	<p>Просмотр и обсуждение фрагментов лучших анимационных работ, выполненных из шерсти.</p> <p>Панно из войлока или нетканых материалов.</p> <p>Просмотр и обсуждение фрагментов лучших анимационных работ, выполненных из пуговиц.</p> <p>Панно из пуговиц.</p> <p>Просмотр и обсуждение фрагментов лучших анимационных работ, выполненных из продуктов.</p> <p>Этюд «Салатик» из продуктов или муляжей.</p>
1.11.	Мультфильм из природных материалов. Виды природных материалов, используемых в анимации.	<p>Просмотр и обсуждение фрагментов лучших анимационных работ, выполненных из природных материалов.</p> <p>Этюд из природных материалов.</p>
1.12.	Объемная пластилиновая анимация	<p>Просмотр и обсуждение фрагментов лучших анимационных работ, выполненных в технике «объемная пластилиновая анимация».</p> <p>Этюд «В зимнем лесу».</p>
1.13.	Ожившие картины в анимации. Приемы «оживления» картин.	<p>Просмотр и обсуждение фрагментов лучших анимационных работ с использованием картин известных художников.</p> <p>Рисование рыбки восковыми карандашами и акварельными красками.</p>
1.14.	Перелепка. А.Татарский – автор «перелепки» как способа трансформации. Пластилиновый морфинг как более сложный способ перелепки. Кроме деформации, происходит еще и изменение цвета, один цвет постепенно замещает другой.	<p>Просмотр и обсуждение мультфильма «Пластилиновая ворона».</p> <p>Этюд «Перелепка рыбки в гуся, затем гуся в замок».</p> <p>Просмотр и обсуждение фрагментов лучших анимационных работ, выполненных с помощью пластилинового морфинга.</p> <p>Этюд «Превращение снеговика в елку»</p>

1.15.	Пиксиляция. Основные принципы и приемы. Основные приемы съемки.	<p>Просмотр и обсуждение фрагментов лучших анимационных работ, выполненных в технике «пиксиляция».</p> <p>Этюд «Превращения».</p>
1.16.	Плоская пластилиновая анимация. Виды плоской пластилиновой анимации. Инструменты.	<p>Просмотр и обсуждение фрагментов лучших анимационных работ, выполненных в технике «плоская пластилиновая анимация».</p> <p>Изготовление персонажа из пластилина.</p> <p>Просмотр и обсуждение фрагментов лучших анимационных работ, выполненных в технике «плоская пластилиновая анимация».</p> <p>Этюд «Бабочка».</p> <p>Просмотр и обсуждение фрагментов лучших анимационных работ, выполненных в технике «плоская пластилиновая анимация».</p> <p>Лепка «Корзинка с цветами».</p>
1.17.	Предметная анимация	<p>Просмотр и обсуждение фрагментов лучших анимационных работ, выполненных в технике «предметная анимация».</p> <p>Этюд «Посуда».</p> <p>Просмотр и обсуждение фрагментов лучших анимационных работ, выполненных в технике «предметная анимация».</p> <p>Изготовление изделия «Морской конек»</p>
1.18.	Рисованная мультипликация. История и технология изготовления мультфильмов в технике «рисованная мультипликация». Световой планшет.	<p>Просмотр и обсуждение фрагментов лучших анимационных работ, выполненных в технике «рисованная анимация».</p> <p>Этюд «Растет цветок».</p> <p>Просмотр и обсуждение фрагментов лучших анимационных работ, выполненных в технике «рисованная анимация».</p> <p>Этюд «Смайлики».</p> <p>Просмотр и обсуждение фрагментов лучших анимационных работ, выполненных в технике «рисованная анимация».</p> <p>Этюд «Прыжок».</p>
1.19.	Силуэтные мультфильмы (персонажи из белой бумаги)	<p>Просмотр и обсуждение фрагментов лучших анимационных силуэтных работ.</p> <p>Этюд «Силуэт».</p>
1.20.	Смешанная техника. Мультфильмы, выполненные в смешанной технике. Коллаж как сочетание кусочков различных	<p>Просмотр и обсуждение фрагментов лучших анимационных работ, выполненных в смешанной технике.</p> <p>Коллаж «Космос».</p>

	материалов и средств массовой информации, таких как газеты, журналы, упаковка продуктов, ткани, краски и фотографии, объединенных в одной композиции.	Просмотр и обсуждение фрагментов лучших анимационных работ, выполненных в смешанной технике. Коллаж «Портрет в стиле арчимбольдо».
1.21.	Социальная анимация. Мультфильмы, рассказывающие о важных социальных проблемах. Их предназначение, как они действуют на зрителей.	Просмотр и обсуждение фрагментов лучших анимационных работ в жанре «социальная анимация». Составление сценария мультфильма на социальную тему.
1.22.	Сыпучая техника. Секреты песочной анимации.	Просмотр и обсуждение фрагментов лучших анимационных работ, выполненных в сыпучей технике. Панно из крупы. Просмотр и обсуждение фрагментов лучших анимационных работ, выполненных в сыпучей технике. Этюд «Песочные истории».
1.23.	Таймлапс. Съемка таймлапс в приложении на андроид «Laps it»	Демонстрация таймлапс. Этюд-таймлапс «Лепка из пластилина».
1.24.	Фенокистископ	Просмотр и обсуждение фрагментов лучших анимационных работ, видео с изображением фенокистископа. Этюд «Фенокистископ».
1.25.	Флипбук	Изготовление флипбука «Несуществующее животное».
2.	Модуль 2. История анимации	
2.1.	Вводное. Краткое изложение программы. Техника безопасности в мультстудии. История анимации. Опические игрушки XIX века. Первый в мире мультипликационный фильм.	Демонстрация презентации «История анимации». Этюд «Аквариум».
2.2.	Прототипы мультперсонажей	Презентация «Прототипы мультперсонажей». Рисование персонажей по фотографии.
2.3.	Студия «Союзмультфильм» прошлое и настоящее.	Виртуальная экскурсия на студию «Союзмультфильм». Просмотр фрагментов мультфильмов студии «Союзмультфильм». Рисование «Паутинка».
2.4.	Студия «Дисней». Пионеры анимации.	Виртуальная экскурсия в офис «Дисней» в России.

		Этюд «Поворот чашки».
2.5.	Ю.Норштейн. Особенности техники «перекладка»	Просмотр и обсуждение мультфильма Ю.Норштейна «Лиса и заяц». Этюд «Движение птицы по земле».
3.	Модуль 3. Основы анимации.	
3.1.	Анимация для мобильного телефона Работа с приложением на андроид «Stop Motion Studio». Установка оборудования.	Этюд «Растет цветок» в приложении «Stop Motion Studio».
3.2.	Главные принципы мультипликации, сформулированные аниматорами студии Дисней Олли Джонсон и Фрэнк Томас в книге «Иллюзия жизни: анимация Дисней».	Просмотр 12 принципов анимации на примере мультсериала «Ми-ми-мишки». Этюд «Мячик».
3.3.	Звук. История звука в кино. Технические средства для озвучания. Тело человека – музыкальный инструмент. Шумы. Как придумывать звуки. Интонация. Изменение голоса.	1. С помощью целлофанового пакета запишите звук дождя. 2. Игра «Угадайка» Найдите и запишите с помощью диктофона на смартфоне различные звуки. Например, как хрустит сухарик, как звучит стиральная машинка, шуршит спичечный коробок, высыпают крупу в миску и др. 3. Нарисуйте любой персонаж, придумайте ему или ей имя, где живет, что любит делать. Запишите, как персонаж говорит своим необычным голосом: «Купила Марусе бусы бабуся». 4. Звуковой этюд «Звучание музыкальных инструментов с лягушачьей планеты».
4.1.	Композиция. Дугообразность движения. Симметрия. Планы в кадре: детальный, крупный, первый средний, второй средний, дальний, общий.	Просмотр фрагментов мультфильмов, демонстрирующих различные планы в кадре. Тестирование «Планы в кадре». Рисование крыла бабочки.
4.2.	Монтаж мультфильма. Знакомство с программой Sony Vegas Pro. Общие сведения о программе. Интерфейс.	Демонстрация создания нового проекта, импорта файлов на монтажную область. Простейшие операции редактирования. Экспорт готового фильма.
4.3.	Оборудование для мультипликации. Особенности съемочного процесса. Частота кадров в секунду.	1. Установка оборудования. Организация рабочего места. Настройка штатива. Подключение камеры к компьютеру. Интерфейс программы AnimaShooter. Правила съемки. 2. Свет. Создание эффектов света: рассвет, ночь, пасмурный день.

2.1.	Перспектива. Простейшие правила создания перспективы в рисунке.	Презентация «Перспектива в рисунке». Изобразить комнату персонажа.
2.2.	Правила третей	1. Игра «Расположи персонажи» на фоне. 2. Нарисовать несколько эскизов кадров мультфильма, используя правило третей. 3. Лепка «Корзинка»
2.3.	Ракурс. Верхний. Нижний. Восьмерка. Нейтральный.	Просмотр фрагментов мультфильмов, выполненных в разных ракурсах. Тест «Ракурс» https://forms.yandex.ru/u/5e8214da9ec279142c9c8fbd/ Придумайте и нарисуйте персонажи в разных ракурсах: восьмерка, верхний и нижний.
2.4.	Раскадровка. Основные принципы создания раскадровок.	Коллективное составление раскадровки.
2.5.	Титры. Титры вступительные, заключительные, субтитры.	Составление титров из крупы, макарон и др. материалов.
2.6.	Фон. Принципы создания фона.	Создать фон «Космос» акварелью.
3.	Модуль 4. Персонажи и декорации	
3.1.	Создание персонажа. Необычные техники изображения персонажа. Форма лица персонажа, прически. Мода в мультипликации.	Создание персонажа-робота. Изобразить лица людей разной формы. Нарисовать персонаж с необычной прической. «Дизайнерский петушок».
3.2.	Цветовые решения в мультфильме. Теплые, холодные тона.	Просмотр фрагментов мультфильмов с разными цветовыми схемами. Рисование «Ночной город».
3.3.	Язык телодвижений. Преувеличенные, максимально выразительные позы в мультфильме	1. Этюд «Жест персонажа». 2. Нарисовать эскиз персонажа (разные эмоции).
3.	Модуль 5. Сценарий в анимации	
3.1.	Загадки, басни	Сочинение загадок или басен по ТРИЗ.
3.2.	Ремейк	Сочинение ремейка мультфильма. Создание персонажа ремейка.
3.3.	Сиквел	Сочинение сиквела мультфильма.
3.4.	Сочинение историй. Идея для истории. Кульминация.	Сочинение сказки. Игры на развитие креативности.
3.5.	Стихи.	Сочинение стихов по модели.
3.6.	Сценарий в мультфильме. Сцена. Структура сценария. Чем отличается сценарий от литературного произведения.	Презентация «Советы начинающим сценаристам от профессионалов». Составление сценария коллективно.

		Запись сценария в мобильном приложении «OneNote» (звуковой набор).
	Типовые приемы фантазирования	Сочинение историй с помощью приемов оживления, окаменения.
		Этюд «Волшебная палочка»
		Сочинение историй с помощью приемов преобразования признаков времени.
		Сочинение историй с помощью приемов специализации универсализации.
3.7.	Фантастика в анимации. Волшебные миры, перемещения во времени и пространстве. Герои со сверхспособностями.	Сочинение фантастического сценария.
4.	Модуль 6. Работа над творческим проектом	
4.1.	Создание мультфильмов в технике «перекладка»	

Учебный план на второй год обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Форма организации занятия	Формы аттестации/ контроля
		Теория	Практика	Всего		
1.	Модуль 1. Виды и техники анимации	1	33	34		
1.1.	Аниме	-	1	1	Комб. занятие	Анализ творч. задания
1.2.	Барельефная пластилиновая анимация	-	1	1	Комб. занятие	Анализ творч. задания
1.3.	Бумажная перекладка	-	1	1	Комб. занятие	Анализ творч. задания
1.4.	Живая статика	-	1	1	Комб. занятие	Анализ творч. задания
1.5.	Мультфильм из необычных материалов	-	2	2	Комб. занятие	Анализ творч. задания
1.6.	Мультфильм из природных материалов	-	1	1	Комб. занятие	Анализ творч. задания
1.7.	Объемная пластилиновая анимация	-	3	3	Комб. занятие	Анализ творч. задания
1.8.	Перелепка. Морфинг	1	1	2	Комб. занятие	Анализ творч. задания
1.9.	Пиксиляция	-	1	1	Комб. занятие	Анализ творч. задания
1.10.	Плоская пластилиновая анимация	-	6	6	Комб. занятие	Анализ творч. задания
1.11.	Предметная анимация	-	2	2	Комб. занятие	Анализ творч. задания
1.12.	Рисованная мультипликация	-	3	3	Комб. занятие	Анализ творч. задания
1.13.	Силуэтные мультфильмы	-	1	1	Комб. занятие	Анализ творч. задания
1.14.	Смешанная техника	-	3	3	Комб. занятие	Анализ творч. задания
1.15.	Сыпучая техника	-	3	3	Комб. занятие	Анализ творч. задания

1.16.	Флипбук	-	3	3	Комб. занятие	Анализ творч. задания
2.	Модуль 2. Жанры анимации	1	5	6		
2.1.	Анимационная реклама	-	1	1	Комб. занятие	Анализ творч. задания
2.2.	Анимация в музыкальных клипах	-	1	1	Комб. занятие	Анализ творч. задания
2.3.	Жанры в мультипликации	1	-	1	Комб. занятие	Анализ творч. задания
2.4.	Комедия	-	1	1	Комб. занятие	Анализ творч. задания
2.5.	Мюзикл	-	1	1	Комб. занятие	Анализ творч. задания
2.6.	Триллер	-	1	1	Комб. занятие	Анализ творч. задания
3.	Модуль 3. История анимации	1	3	4		
3.1.	Вводное. Секреты анимации	1	-	1	Комб. занятие	Анализ творч. задания
3.2.	Профессии в анимационном кино	-	1	1	Комб. занятие	Анализ творч. задания
3.3.	Современные студии мультипликации России	-	1	1	Комб. занятие	Анализ творч. задания
3.4.	Студия «Рихарг»	-	1	1	Комб. занятие	Анализ творч. задания
4.	Модуль 4. Основы анимации.	1	9	10		
4.1.	Аниматик	-	1	1	Комб. занятие	Анализ творч. задания
4.2.	Захват движения	1	-	1	Комб. занятие	Анализ творч. задания
4.3.	Композиция	-	1	1	Комб. занятие	Анализ творч. задания

4.4.	Перспектива	-	1	1	Комб. занятие	Анализ творч. задания
4.5.	Планы в кадре	-	1	1	Комб. занятие	Тестирование
4.6.	Прямая и обратная съемка	-	1	1	Комб. занятие	Анализ творч. задания
4.7.	Работа со светом	-	1	1	Комб. занятие	Анализ творч. задания
4.8.	Титры	-	1	1	Комб. занятие	Анализ творч. задания
4.9.	Фон	-	1	1	Комб. занятие	Анализ творч. задания
4.10.	Хромакей	-	1	1	Комб. занятие	Анализ творч. задания
5.	Модуль 5. Персонажи и декорации	-	12	12		
5.1.	Анимация огня	-	1	1	Комб. занятие	Анализ творч. задания
5.2.	Архитектура в анимации	-	2	2	Комб. занятие	Анализ творч. задания
5.3.	Вода в мультфильмах	-	1	1	Комб. занятие	Анализ творч. задания
5.4.	Движение машины	-	1	1	Комб. занятие	Анализ творч. задания
5.5.	Движение насекомых	-	1	1	Комб. занятие	Анализ творч. задания
5.6.	Изображение животных	-	1	1	Комб. занятие	Анализ творч. задания
5.7.	Мимика мультперсонажей	-	1	1	Комб. занятие	Анализ творч. задания
5.8.	Полет птицы	-	1	1	Комб. занятие	Анализ творч. задания
5.9.	Создание персонажа	-	3	3	Комб. занятие	Анализ творч. задания
6.	Модуль 6. Сценарий в анимации	1	5	6		

6.1.	Пословицы	-	1	1	Комб. занятие	Анализ творч. задания
6.2.	Сочинение историй	-	2	2	Комб. занятие	Анализ творч. задания
6.3.	Типовые приемы фантазирования	1	2	3	Комб. занятие	Анализ творч. задания
7.	Модуль 7. Работа над творческим проектом	-	72	72	Практич. занятие	Анализ творч. задания

Содержание программы на второй год обучения

	Теория	Практика
1.	Модуль 1. Виды и техники анимации	
1.1.	Аниме как искусство японской анимации.	Просмотр фрагмента телепередачи «Мультстудия» студии «Карусель» о мультфильмах «аниме». Этюд «В воду упал предмет», оригами.
1.2.	Барельефная пластилиновая анимация как технология.	Просмотр фрагмента барельефного пластилинового мультфильма. Барельеф «Грибы».
1.3.	Бумажная перекладка как технология.	Просмотр мультфильма, выполненного детской студией в технике «бумажная перекладка». Этюд «Фантазия» из кусочков цветной бумаги.
1.4.	Живая статика как прием.	Просмотр мультфильма «Кошки под дождем». Этюд «Персонаж из 3 кадров».
1.5.	Необычные материалы, используемые в анимации.	Просмотр фрагментов мультфильмов из пленки. Этюды «Тучки» или «Калейдоскоп».
		Просмотр фрагментов мультфильмов, выполненных мелом. Этюд «Флаг».
1.6.	Мультфильм из природных материалов.	Просмотр фрагментов мультфильмов, выполненных из природных материалов. Этюд из листьев.
1.7.	Объемная пластилиновая анимация как технология.	Просмотр фрагментов мультфильмов, выполненных в технике «объемная пластилиновая анимация». Этюд «Слоник у фонтана».
		Просмотр фрагментов мультфильмов, выполненных в технике «объемная пластилиновая анимация». «Барышня» лепка на бутылке.
		Просмотр мультфильма «Пластилиновые человечки». Этюд «Пластилиновые человечки».
1.8.	Перелепка. Понятие «морфинг».	Просмотр фрагментов мультфильмов, выполненных с помощью приема «перелепка». Этюд «Яблоко-груша».

1.9.		<p>Просмотр фрагментов мультфильмов, выполненных с помощью приема «морфинг».</p> <p>Этюд «Перелепка с перекручиванием («Сорока»).</p>
1.10.	Пиксиляция.	<p>Просмотр фрагментов мультфильмов, выполненных с помощью пиксиляции.</p> <p>Этюд «Киносъемка».</p>
1.11.	Плоская пластилиновая анимация как технология.	<p>Просмотр фрагментов мультфильмов, выполненных в технике «плоская пластилиновая анимация».</p> <p>Этюд «Чудо-дерево».</p>
		<p>Просмотр фрагментов мультфильмов, выполненных в технике «плоская пластилиновая анимация».</p> <p>Лепка «Мелкие цветочки».</p>
		<p>Просмотр фрагментов мультфильмов, выполненных в технике «плоская пластилиновая анимация».</p> <p>Пластилинография «Дом-гриб».</p>
		<p>Просмотр фрагментов мультфильмов, выполненных в технике «плоская пластилиновая анимация».</p> <p>«Узор на диске».</p>
		<p>Просмотр фрагментов мультфильмов, выполненных в технике «плоская пластилиновая анимация».</p> <p>Лепка «Волшебное перо».</p>
		<p>Просмотр фрагментов мультфильмов, выполненных в технике «плоская пластилиновая анимация».</p> <p>Упражнение «Узоры с помощью предметов».</p>
		<p>Просмотр фрагментов мультфильмов, выполненных в технике «предметная анимация».</p> <p>Этюд из цепочки.</p>
		<p>Просмотр фрагментов мультфильмов, выполненных в технике «предметная анимация».</p> <p>Этюд «Приключения веселой точилки».</p>
1.12.	Предметная анимация как технология.	<p>Просмотр фрагментов мультфильмов, выполненных в технике «предметная анимация».</p> <p>Этюд из цепочки.</p> <p>Просмотр фрагментов мультфильмов, выполненных в технике «предметная анимация».</p> <p>Этюд «Приключения веселой точилки».</p>
1.13.	Рисованная мультипликация как технология. Приемы рисованной мультипликации.	<p>Просмотр фрагментов мультфильмов, выполненных в технике «рисованная анимация».</p> <p>Упражнение «Танцующие букашки».</p>

		<p>Просмотр фрагментов мультфильмов, выполненных в технике «рисованная анимация».</p> <p>Этюд «Игра «Снежки» (пингвиненок)».</p> <p>Просмотр фрагментов мультфильмов, выполненных в технике «рисованная анимация».</p> <p>Этюд «Танцующее дерево».</p>
1.14.	Силуэтные мультфильмы.	<p>Просмотр фрагментов силуэтных мультфильмов.</p> <p>Этюд из черной бумаги.</p>
1.15.	Смешанная техника как технология. Коллаж.	<p>Просмотр фрагментов мультфильмов, выполненных в смешанной технике.</p> <p>Коллаж «Улица».</p> <p>Просмотр фрагментов мультфильмов, выполненных в смешанной технике.</p> <p>Коллаж «Волшебный цветок».</p> <p>Просмотр фрагментов мультфильмов, выполненных в смешанной технике.</p> <p>Этюд «Путешествие на воздушном шаре».</p>
1.16.	Сыпучая техника как технология.	<p>Просмотр фрагментов мультфильмов, выполненных в сыпучей технике.</p> <p>Лепка «Мамонты на прогулке».</p> <p>Просмотр фрагментов мультфильмов, выполненных в сыпучей технике.</p> <p>«Медвежонок» из бумаги.</p> <p>Просмотр фрагментов мультфильмов, выполненных в сыпучей технике.</p> <p>«Гирлянда и песок».</p>
1.17.	Флипбук	<p>Упражнение «Яблоко Ньютона».</p> <p>Упражнение «Лягушата».</p> <p>Упражнение «Веселые человечки».</p>
2.	Модуль 2. Жанры анимации	
2.1.	Анимационная реклама.	<p>Просмотр фрагментов анимационной рекламы.</p> <p>«Сова» из бумаги.</p>
2.2.	Анимация в музыкальных клипах.	<p>Просмотр фрагментов анимационных клипов.</p> <p>Упражнение «Звуковые метки» на таймлайн.</p> <p>Этюд «Танцующая метла».</p>
2.3.	Жанры в мультипликации.	<p>Просмотр фрагментов мультфильмов, выполненных в разных жанрах.</p>

		Этюд «Дерево падает» как комедия, трагедия, детектив, сказка, мюзикл ...
2.4.	Комедия.	Просмотр фрагментов мультфильмов, выполненных в жанре «комедия». Этюд «Персонаж смеется».
2.5.	Мюзикл.	Просмотр фрагментов мультфильмов-мюзиклов. Игра «Угадай, из какого мультфильма музыка».
2.6.	Триллер.	Просмотр фрагментов мультфильмов, выполненных в жанре «триллер». Пластилинография «Хохлома».
3.	Модуль 3. История анимации	
3.1.	Вводное. Секреты анимации. Техника безопасности на занятиях в мультстудии.	Этюд «Побег ягод из вазы».
3.2.	Профессии в анимационном кино.	Игра «Профессии в мультипликации».
3.3.	Современные студии мультипликации России.	Упражнение «Летающий зонтик»
3.4.	Студия «Рихар».	Виртуальная экскурсия на студию. Панно из бумаги «Кит».
4.	Модуль 4. Основы анимации.	
4.1.	Понятие «аниматик».	Демонстрация лучших профессиональных аниматиков. Этюд «Птица на танцполе» или рисунок фломастерами «Птица».
4.2.	Захват движения как прием.	Этюд «Веселая белка» или «Тренировка хомячков».
4.3.	Композиция.	Рисунок «Крыло бабочки».
4.4.	Перспектива.	Эскиз фона в перспективе.
4.5.	Планы в кадре.	Упражнение «Планы в кадре».
4.6.	Прямая и обратная съемка.	Этюд «Морковка».
4.7.	Работа со светом.	Просмотр мультфильма, выполненного светом. Открытка со стираемой частью.
4.8.	Титры. Различные способы оформления анимированных надписей.	Просмотр фрагментов мультфильмов с различным оформлением анимированных титров. Титры из пластилина.
4.9.	Фон. Различные способы оформления фона.	Презентация «Фон в мультфильме». Этюд «Круглый вращающийся фон».
4.10.	Понятие «хромакей»	Просмотр фрагмента телепередачи «Мультстудия» студии «Карусель» о хромакее.

		Упражнение «Единороги».
5.	Модуль 5. Персонажи и декорации	
5.1.	Анимация огня.	Просмотр фрагментов мультфильмов с изображением огня. Этюды «Костер» или «Свеча».
5.2.	Архитектура в анимации.	Рисование необычного здания, какого еще не существовало. Лепка «Город будущего».
5.3.	Вода в мультфильмах.	Просмотр фрагментов мультфильмов с изображением воды. Этюд «Капля»
5.4.	Движение машины.	Просмотр фрагментов мультфильмов с изображением машин. Этюд «Едет машина».
5.5.	Движение насекомых.	Просмотр фрагментов замедленного движения насекомых. Этюд «Насекомое».
5.6.	Изображение животных.	Просмотр фрагментов замедленного движения животных. Рисунок «Животное – мультперсонаж».
5.7.	Мимика мультперсонажей	Этюд «Пять основных эмоций».
5.8.	Полет птицы.	Просмотр фрагментов замедленного движения птиц в полете. Этюд «Полет птицы».
5.9.	Создание персонажа.	"Паспорт героя", концептуальное решение персонажа. Нарисовать эскиз персонажа, используя разные контуры. Этюд «Персонаж надевает на себя все больше и больше свитеров».
6.	Модуль 6. Сценарий в анимации	
6.1.	Мультфильмы, созданные по пословицам.	Придумать сценарий мультфильма по пословице.
6.2.	Сочинение историй.	Этюд «Что в моем супе?» Составление сказки по модели.
6.3.	Типовые приемы фантазирования.	Сочинение историй с помощью приемов деления, объединения. Сочинение историй с помощью приема «наоборот». Сочинение историй с помощью приемов увеличения, уменьшения.
7.	Модуль 7. Работа над творческим проектом	
7.1.	Создание мультфильмов в технике «перекладка»	

**Учебный (тематический) план модуля
«Монтаж мультфильма в программе Sony Vegas Pro»**

По желанию учащихся и согласия их родителей возможно обучение монтажу мультфильма в программе Sony Vegas Pro в малых группах или индивидуально.

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Форма организации занятия	Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика		
1.1.	Введение. Начало работы с Sony Vegas Pro	6	1	5	Вводное занятие	Беседа
1.2.	Основы монтажа в Sony Vegas Pro	20	2	18	Комбинированное занятие	Опрос
1.3.	Работа с переходами и эффектами в Sony Vegas	4	1	3	Комбинированное занятие	Анализ творческого задания, опрос
1.4.	Работа с титрами	2	-	2	Практическое занятие	Анализ творческого задания
1.5.	Монтаж звука	2	-	2	Практическое занятие	Анализ творческого задания, опрос
1.6.	Экспорт данных из Sony Vegas	2	-	2	Практическое занятие	Анализ творческого задания
	Итого	36				

Содержание учебного модуля

№ п/п	Название раздела, темы	Теория	Практика
1.1.	Введение. Начало работы с Sony Vegas Pro	Общие сведения о программе. Интерфейс Sony Vegas, его настройка.	Настройка программы "под себя". Создание и настройка нового проекта. Импорт файлов и организация проектов. Поиск и добавление файлов в Sony Vegas. Добавление медиа файлов на монтажную область и операции с ними.
1.2.	Основы монтажа в Sony Vegas Pro	Редактирование объектов в программе.	Работа со звуковыми и видео дорожками. Простейшие операции редактирования. Мультимедиа элементы (картинки, видео, звук). Захват.
1.3.	Работа с переходами и эффектами в курсе Sony Vegas	Добавление переходов. Стандартные переходы.	Создание анимированного слайд-шоу из фотографий.
1.4.	Работа с титрами в Sony Vegas	Создание титров в Sony Vegas.	Текст на черном фоне, прозрачном фоне, создание бегущих строк. Создание титровой заставки.
1.5.	Монтаж звука в Sony Vegas	Добавление звука в проект. Монтаж звука.	Добавление звука в проект. Монтаж звука.
1.6.	Экспорт данных из Sony Vegas	Слияние составляющих проекта в один файл.	Слияние составляющих проекта в один файл. Экспорт готового фильма.

Организационно-педагогические условия реализации программы

Занятия проходят в светлом просторном кабинете, площадью 30 кв. м, в котором 8 парт и 16 стульев, шкафы, стеллажи, доска, мультстанок.

Предусмотрено:

- заключение договора с родителями ребёнка (или лицами, их заменяющими) по оказанию дополнительных образовательных услуг;
- проведение установочных родительских собраний в начале каждого учебного года с целью ознакомления с программой, обсуждением образовательного заказа;
- сотрудничество с другими коллективами;
- участие в проектах ЦВР Московского района;
- совместные мероприятия с родителями.

Оборудование и материалы для педагога:

- компьютер,
- проектор,
- экран,
- штатив,
- зеркальный фотоаппарат,
- лампы,
- просвет (световой планшет),
- графический планшет,
- работы учащихся,
- демонстрационные работы,
- образцы по темам,
- наборы шаблонов, трафаретов,
- подборки схем, технологических карт,
- методические разработки открытых занятий,
- справочный материал,
- презентации,
- фрагменты лучших мультфильмов, выполненных профессиональными студиями и детскими студиями мультипликации,
- видеозаписи по темам программы.

Материалы для учащихся:

- бумага (формат А4),
- цветная бумага,
- картон,
- ножницы,
- клей,
- карандаш простой (М, ТМ),
- ластик,

- цветные карандаши,
- точилка,
- фломастеры,
- кисти,
- губка,
- стаканчик для воды,
- гуашь,
- пластилин,
- пуговицы,
- природный материал (семена, шишки, жёлуди, листья, мох, ветки, причудливые деревяшки, сухие цветы и т. д.),
- скотч малярный,
- сыпучие продукты: манка, песок, кофе, чай и т.д.,
- копировальная бумага;
- линейка,
- лекала для рисования дуг, овалов и завитков;
- поролоновая губка или пенопласт.

Формы аттестации / контроля

Формы аттестации	Как именно эти формы аттестации позволяют выявить соответствие результатов образования поставленным целям и задачам
Итоговый контроль	
Тестирование	Педагогическое тестирование — это форма измерения знаний учащихся, основанная на применении педагогических тестов. Включает в себя подготовку качественных тестов, собственно проведение тестирования и последующую обработку результатов, которая даёт оценку обученности тестируемых. Тестирование является качественным и объективным способом оценивания, его объективность достигается путём стандартизации процедуры проведения, проверки показателей качества заданий и тестов целиком.
Самостоятельная работа	Самостоятельная работа предполагает проверку знаний по небольшому объёму материала. Она позволяет определить уровень информированности и эрудиции в отношении общих знаний и содержания программы.
Анкетирование	Информация об исследуемом объекте, получаемая с помощью анкетирования, представляет массовую картину
Анализ результатов участия в выставке, в конкурсе, фестивале	Позволяет выявить уровень подготовленности учащихся.
Текущий контроль	
Творческое задание	Творческие задания реализуют диагностическую и контролирующие функции.
Педагогическое наблюдение	С помощью педагогического наблюдения педагог может оценить метапредметные и личностные результаты: интеллектуальные и волевые качества, способности учащихся, их умение оперировать информацией, логично,

	системно и последовательно излагать мысли. Наблюдение за эмоциональными реакциями ученика поможет разобраться в его мотивации.
Устный опрос	Устный опрос позволяет изучить уровень усвоения полученной учащимися информации, мотивы поведения.
Беседа	Беседа применяется с целью получения необходимой информации или разъяснения того, что не было достаточно ясным при наблюдении.

Оценочные материалы «Предметные результаты»

<i>№ п/п</i>	<i>Уровень усвоения</i>	<i>Стартовый уровень (основные критерии)</i>	<i>Формы аттестации</i>
1.	Низкий	Учащийся владеет менее, чем 40-50%, предусмотренных умений и навыков, испытывает серьезные затруднения при работе с необходимыми инструментами и приспособлениями, не проявляет себя в самостоятельной творческой деятельности.	Самостоятельная работа (по окончании 1 и 2 полугодия)
		Определяет виды анимации: пластилиновая, предметная, рисованная, бумажная, песочная.	Беседа
		Не участвует в процессе составления коллективного сценария.	Педагогическое наблюдение
		Изготавливает персонажи, декорации и фон мультфильма по образцу, опорной схеме.	Анализ творческого задания
		Не знает правила работы с инструментами и материалами.	Педагогическое наблюдение
		Умеет снимать простые движения в технике перекладки: круговое, по горизонтали, по вертикали, возникновение и исчезновение.	Анализ творческого задания
		Допускает ошибки, небрежность в работе.	Анализ творческого задания
2.	Средний	Учащийся работает с инструментами и приспособлениями с помощью педагога, объем усвоенных умений и навыков составляет более 50%, не активен в самостоятельной творческой деятельности, но выполняет задания на основе образца	Самостоятельная работа (по окончании 1 и 2 полугодия)
		Знает понятия: «раскадровка», «сценарий», «монтаж».	Беседа
		Участвует в процессе составления коллективного сценария.	Педагогическое наблюдение

		Умеет изготавливать персонажи (плоские фигуры), декорации (плоские фигуры) и фон по образцу с добавлением новых деталей.	Анализ творческого задания
		Знает правила работы с инструментами и материалами.	Педагогическое наблюдение
		Владеет простыми приемами анимации.	Анализ творческого задания
		Качество исполнения работ – среднее.	Анализ творческого задания
3.	Высокий	Учащийся использует инструменты и приспособления самостоятельно, не испытывает особых трудностей, владеет практически всеми умениями и навыками, выполняет задания с элементами творчества	Самостоятельная работа (по окончании 1 и 2 полугодия)
		Умеет работать в программе Anima Shooter для съемки, с мобильным приложением Stop Motion	Педагогическое наблюдение
		Умеет придумывать истории, составить сценарий (устно), принимает активное участие в коллективном составлении раскадровки.	Педагогическое наблюдение
		Умеет изготавливать персонажи (плоские фигуры), декорации (плоские фигуры) и фон по собственному замыслу.	Анализ творческого задания
		Умеет использовать различные инструменты и материалы.	Педагогическое наблюдение
		Владеет различными приемами анимации. Находит варианты решения творческой задачи.	Анализ творческого задания
		Качество исполнения работ – выше среднего.	Анализ творческого задания
№ п/п	Уровень усвоения	Базовый уровень (основные критерии)	Формы аттестации
1.	Низкий	Правильные ответы на вопросы теста (5-6 из 10)	Тестирование (по окончании 1 и 2 полугодия)
		Учащийся владеет менее, чем 40-50%, предусмотренных умений и навыков, испытывает серьезные затруднения при работе с необходимыми инструментами и приспособлениями, не проявляет себя в самостоятельной творческой деятельности.	Самостоятельная работа (по окончании 1 и 2 полугодия)
		Различает разные техники анимации.	Беседа

		Принимает участие в коллективном составлении сценария мультфильма, изготовлении персонажей, декораций и фона по образцу, опорной схеме.	Наблюдение
		Изготавливает персонажи, декорации и фон мультфильма по образцу, опорной схеме.	Анализ творческого задания
		Умеет снимать простые движения в технике перекладки: круговое, по горизонтали, по вертикали, возникновение и исчезновение.	Анализ творческого задания
		Допускает ошибки, небрежность в работе.	Анализ творческого задания
2.	Средний	Правильные ответы на вопросы теста (7-8 из 10)	Тестирование (по окончании 1 и 2 полугодия)
		Учащийся работает с инструментами и приспособлениями с помощью педагога, объем усвоенных умений и навыков составляет более 50%, не активен в самостоятельной творческой деятельности, но выполняет задания на основе образца	Самостоятельная работа (по окончании 1 и 2 полугодия)
		Владеет понятиями: «ракурс», «план в кадре», «перелепка», «морфинг» и др.	Беседа
		Принимает активное участие в коллективном составлении сценария (устно), раскадровки. Составляет сценарий для собственного мультфильма с помощью педагога.	Наблюдение
		Умеет изготавливать персонажи (плоские фигуры), декорации (плоские фигуры) и фон по образцу с добавлением новых деталей.	Анализ творческого задания
		Знает правила работы с инструментами и материалами, умеет работать в программе AnimaShooter для съемки, с мобильным приложением Stop Motion.	Наблюдение
		Владеет простыми приемами анимации.	Анализ творческого задания
		Качество исполнения работ – среднее.	Анализ творческого задания
3.	Высокий	Правильные ответы на вопросы теста (9-10 из 10)	Тестирование (по окончании 1 и 2 полугодия)
		Учащийся использует инструменты и приспособления самостоятельно, не испытывает особых трудностей, владеет практически всеми	Самостоятельная работа (по окончании 1 и 2 полугодия)

	умениями и навыками, выполняет задания с элементами творчества	
	Владеет понятиями: «пиксиляция», «аниматик», «мимика», «тайминг» и др.	Беседа
	Умеет придумывать истории, составляет сценарии для своего проекта, раскадровку.	Наблюдение
	Умеет изготавливать персонажи (плоские фигуры), декорации (плоские фигуры) и фон по собственному замыслу.	Анализ творческого задания
	Умеет использовать различные инструменты и материалы, настраивать программу Anima Shooter для съемки, мобильное приложение Stop Motion.	Педагогическое наблюдение
	Умеет самостоятельно снимать мультфильмы, используя различные приемы анимации. Находит варианты решения творческой задачи. Умеет выполнить монтаж простого мультфильма в программе Sony Vegas Pro с помощью педагога.	Анализ творческого задания
	Качество исполнения работ – выше среднего.	Анализ творческого задания

**«Метапредметные и личностные результаты»
Форма карты индивидуального развития учащихся № 1**

Ф.И. О. учащегося	Метапредметные									Личностные		
	Познавательные			Коммуникативные			Регулятивные					
	Низкий	Средний	Высокий	Низкий	Средний	Высокий	Низкий	Средний	Высокий	Низкий	Средний	Высокий

Познавательные результаты (педагогическое наблюдение, беседа)

Низкий: умеет действовать по словесной инструкции.

Средний: умеет строить рассуждения, задает вопросы, понимает информацию, представленную в разных формах: изобразительной, схематичной, модельной.

Высокий: умеет находить нужные сведения из учебной и художественной литературы, сети интернет.

Коммуникативные результаты (игры, педагогическое наблюдение, беседа)

Низкий: с трудом адаптируется в новом коллективе; не взаимодействует со сверстниками и взрослыми; не учитывает чувства других.

Средний: адаптируется в новом коллективе; взаимодействует со сверстниками и взрослыми, умеет сотрудничать; учитывает чувства других, сопереживает неудачам и радоваться успехам других; умеет выражать свои мысли; адекватно проявляет свои чувства.

Высокий: легко адаптируется в новом коллективе; взаимодействует со сверстниками и взрослыми, умеет сотрудничать, договариваться; обладает лидерскими качествами.

Регулятивные результаты (опрос, педагогическое наблюдение, беседа)

Низкий: не умеет составлять план и последовательность своих действий; не адекватно оценивает уровень своих знаний, умений и навыков; не умеет прогнозировать результат своих действий.

Средний: умеет ставить перед собой задачи; составить план и последовательность действий, адекватно оценивает уровень своих знаний, умений и навыков; прогнозирует результат своих действий; умеет корректировать план и способ действий в случае расхождения эталона, реального действия и его продукта; умеет осуществлять познавательную и личностную рефлексия;

Высокий: умеет находить наиболее эффективный способ достижения результата; умеет реализовать оригинальный замысел от идеи через планы и эскизы к результату.

Личностные результаты (педагогическое наблюдение, опрос, беседа)

Низкий: имеет негативную самооценку, не уверен в своих силах, имеет слабую мотивацию к обучению, не всегда следует общепринятым правилам поведения.

Средний: не имеет стабильной мотивации к обучению, уверенности в своих силах, не всегда следует общепринятым правилам поведения.

Высокий: имеет позитивную самооценку, уверен в своих силах; имеет адекватную мотивацию учебной деятельности; освоил социальные нормы, следует правилам поведения.

Форма карты индивидуального развития учащихся № 2

Ф.И.О. учащегося	Формирование мотивированности			Развитие воображения			Формирование самостоятельности			Творческие достижения		
	Н	С	В	Н	С	В	Н	С	В	Н	С	В

Формирование мотивированности (беседа, педагогическое наблюдение)

Низкий: не активен, выполняет задания только по четким инструкциям, указаниям педагога, придерживается образца изделия.

Средний: проявляет интерес только к определенным видам деятельности, проявляет активность только на определенных этапах работы, самостоятельно выполняет часть работы, ориентируется на образец изделия, но может внести свои изменения.

Высокий: активен, стремится к самостоятельной творческой деятельности.

Развитие воображения (анализ творческой работы, метод педагогического наблюдения, Тест креативности Торренса «Фигурные тесты»)

Низкий: воображение репродуктивное, механически повторяет увиденное и услышанное, в сюжете говорится об одном персонаже (событии, вещи), с очень бедными характеристиками.

Средний: репродуктивное воображение с элементами творчества; ребенок привносит в виденное или слышанное что-либо новое от себя, в сюжете встречаются два-три персонажа (вещи), и все они характеризуются с разных сторон.

Высокий: обладает творческим воображением, представляет необычный оригинальный сюжет, в котором имеются четыре и более персонажа (вещи, события), характеризующиеся с разных сторон.

Развитие самостоятельности (анализ самостоятельной работы)

Низкий: копирующие действия учащихся по образцу.

Средний: репродуктивная деятельность по воспроизведению информации, продуктивная деятельность самостоятельного применения приобретенных

знаний.

Высокий: самостоятельная деятельность по переносу знаний в совершенно новых ситуациях.

Творческие достижения (анализ участия учащихся в конкурсах)

Низкий: не участвует в конкурсах, выставках внутри объединения.

Средний: участвует в выставках внутри объединения, учреждения.

Высокий: принимает участие в разноуровневых выставках, конкурсах.

Рейтингование (возможно по желанию учащихся)

ФИО	Количество законченных работ (в баллах)	Участие в выставках участие -1 б, победа-3 бю	Посещение занятий занятие - 1 балл	Всего

*содержание колонок достижений разрабатывается совместно с детьми и может меняться.

Критерии результативности обучения:

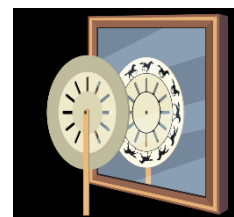
- *комфортность учащихся в коллективе*, которая может устанавливаться по посещаемости занятий, анкетированию учащихся и их родителей;
- *удовлетворенность учащихся образовательным процессом и своей работой* (высказывания детей на занятиях, высказывания родителей на собраниях, анкетирование учащихся и их родителей);
- *деятельностный фактор* — оценивается по теоретическим знаниям (тестирование), практическим умениям и навыкам, проявленным в конечном результате выполненных работ, а также по статистическим данным участия детей в выставках и конкурсах;
- *личностный фактор* — оценивается индивидуально по каждому ученику (динамика изменения мышления, видения, устремленности в работе, способности к самообразованию и самоорганизованности), а также изменения психологического климата в группе, направленного на взаимопонимание и взаимоуважение каждого члена коллектива.

Тесты

1 год обучения

1 полугодие

1. Как называется программа для съемки мультипликации?
 - **AnimaShooter**
 - Sony Vegas Pro
 - Whats App
2. Какие виды и техники анимации мы изучали?
 - **Пластилиновая**
 - **Рисованная**
 - **Песочная**
 - **Кукольная**
 - **Лего-анимация**
 - **Бумажная анимация**
3. Если герой выполнен из пластилина, то художнику-мультипликатору нужно для начала создать фигурки героев, а затем менять их положение и фотографировать каждое изменение. После этого все снимки собираются в один фильм.
 - **Да**
 - Нет
4. Если герой выполнен из пластилина, то художнику-мультипликатору достаточно создать фигурки героев и сфотографировать каждую фигурку. После этого все снимки собираются в один фильм.
 - Да
 - **Нет**
5. Как называется прибор, изображенный на картинке
 - Первый фотоаппарат.
 - **Фенакестископ.**
 - Фонендоскоп.
 - Проектор.
6. Установите порядок действий при изготовлении персонажа (1,3,2)
 - Нарисовать
 - Вырезать детали персонажа
 - Раскрасить
7. Выберите названия российских мультипликационных студий.
 - **«Мельница».**
 - «Walt Disney Pictures».
 - **«Пилот».**
 - «20th Century Fox».
 - «Успех»



8. Можно ли пользоваться каким-либо предметом при нажатии на клавиатуру?
 - Да
 - Нет
9. Перед началом занятий все личные мобильные устройства учащихся (телефон, плеер и т.п.) должны быть выключены. Верно?
 - Да
 - Нет
10. Работать с электронными устройствами грязными, влажными руками, во влажной одежде можно?
 - Да
 - Нет

2 полугодие

1. Как называется мобильное приложение для съемки мультфильма?
 - AnimaShooter
 - Stop Motion Studio
 - Whats App
2. Какие виды и техники анимации мы изучали?
 - Объемная пластилиновая анимация
 - Плоская пластилиновая анимация
 - Предметная анимация
 - Силуэтная анимация
 - Смешанная техника
 - Сыпучая анимация
3. Пластилиновый морфинг – более сложный способ перелепки с изменением цвета. Верно?
 - Да
 - Нет
4. Как называется программа, которую мы используем для монтажа мультфильма?
 - AnimaShooter
 - Sony Vegas Pro
5. Этот очень интересный прием используется, когда нужно показать, как один персонаж смотрит на другого. Один персонаж изображен со спины.
 - Нейтральный
 - Восьмерка
 - Верхний ракурс
6. Как называется ролик-миниатюра, составленный по мотивам прочитанной книги?
 - Флипбук

- **Буктрейлер**
- Ремейк
- 7. Фильм, снятый по мотивам другого фильма
 - **Ремейк**
 - Сказка
- 8. Социальная анимация – это мультфильмы, которые рассказывают о важных социальных проблемах. Верно?
 - **Да**
 - Нет
- 9. Выбери материалы для сыпучей техники
 - Листья
 - **Песок**
 - **Крупа**
 - Цветная бумага
- 10. Команда для переключения скорости для просмотра отснятых кадров в мобильном приложении «Stop Motion Studio»
 - **Настройки**
 - Справочная информация
 - Захватить

2 год обучения

1 полугодие

1. Команда для просмотра отснятых кадров в программе AnimaShooter
 - Съемка
 - **Тайминг**
 - Видео
 - Создать новый проект
2. Какие виды и техники анимации мы изучали?
 - **Бумажная перекладка**
 - **Барельефная пластилиновая анимация**
 - **Мультфильмы из природных материалов**
 - **Мультфильмы из необычных материалов**
3. Персонаж на какое-то время замирает в определенной позе, и в то же время имеет малозаметное движение. Как называется прием?
 - **Живая статика**
 - Мигание
4. Выражение лица, при котором человек выдаёт свои внутренние ощущения, переживания, чувства, настроение, эмоции и другие душевные качества.
 - Жесты
 - **Мимика**
5. Как называется «карманный мультфильм» (рисованные изображения, выполненные на небольших листах бумаги, скрепленные вместе, при

- перелистывании с большой скоростью создающие видимость движения)?
- Флипбук**
 - Фенокистископ
6. Искусство японской анимации
- Оригами
 - Аниме**
7. Передвижная опора для фотокамеры в мультипликации
- Подставка
 - Штатив**
8. В барельефном мультфильме некоторые персонажи выступают над плоскостью фона. Верно?
- Да**
 - Нет
9. Во время работы за компьютером разрешается касаться труб и батарей. Верно?
- Нет**
 - Да
10. Во время занятий в студии и во время перерыва запрещается передвигать мультстанок и ноутбук. Верно?
- Да**
 - Нет

2 полугодие

1. Выбери оборудование для съемки мультфильма
- Фотокамера**
 - Ноутбук с программой AnimaShooter**
 - Штатив**
 - Принтер
2. Выбери материалы для предметной анимации
- Пластилин
 - Пуговицы**
 - Продукты**
3. Какие существуют жанры в мультипликации?
- Комедия**
 - Трагедия**
 - Мюзикл**
 - Детектив**
4. Хромакей обычно бывает зеленого цвета. Почему? Выберите правильные ответы
- Мы редко надеваем одежду зеленого цвета.**
 - Зеленый хорошо отличается от цвета кожи.**

- Потому что трава зеленая.
- 5. В этой технике мультипликации снимаются живые актеры.
 - Пластилиновая анимация
 - Пиксиляция**
 - Рисованная анимация
 - Аниме
- 6. Это черно-белый ролик – анимированная раскадровка с озвучкой
 - Аниматик**
 - Пиксиляция
- 7. Как называется вид плана, в котором изображена фигура человека по колено?
 - 1 средний
 - 2 средний**
 - Дальний
- 8. Как называется вид плана, в котором изображено лицо человека во весь экран?
 - Ближний
 - Крупный
 - Детальный**
- 9. Профессиональные мультфильмы снимаются с частотой
 - 15-20 кадров в секунду.
 - 24-25 кадров в секунду.**
 - 13-15 кадров в секунду.
- 10. Можно ли использовать для озвучивания мультфильма смартфон с приложением «Диктофон»?
 - Да**
 - Нет

Низкий уровень

Правильные ответы на вопросы теста (5-6 из 10)

Средний уровень

Правильные ответы на вопросы теста (7-8 из 10)

Высокий уровень

Правильные ответы на вопросы теста (9-10 из 10)

Мониторинг практических умений и навыков

«Студия детской мультипликации «Умелые ручки»

1 год обучения		
	Описание практической работы	Критерии
1 полугодие	<p>Самостоятельная работа Этюд «Паучок»</p> <ul style="list-style-type: none"> – Изготовить персонаж из бумаги. – Создать проект в программе AnimaShooter. – Снять поэтапно в технике «перекладка». – Осуществить просмотр этюда. 	<ul style="list-style-type: none"> – Умение создавать проект в программе AnimaShooter – Умение создавать персонажи из бумаги. – Умение снимать простейшие движения в технике «перекладка». – Производить просмотр отснятого материала в режиме «Тайминг»
2 полугодие	<p>Самостоятельная работа Этюд «Мышка-малышка»</p> <ul style="list-style-type: none"> – Изготовить персонаж из пластилина. – Создать проект в программе. – Снять поэтапно в технике «перекладка». – Осуществить просмотр этюда. 	<ul style="list-style-type: none"> – Подготавливать и поддерживать рабочее пространство в безопасном, аккуратном и рабочем состоянии. – Умение создавать персонажи из пластилина. – Умение снимать простейшие движения в технике «перекладка».
2 год обучения		
1 полугодие	<p>Самостоятельная работа «Художественно-графическое оформление и разработка персонажей и фонов»</p> <ul style="list-style-type: none"> – Создать персонажи, фон для сцены по готовому сценарию. 	<ul style="list-style-type: none"> – Выбирать материал для создания анимационных персонажей и фона. – Определять размер, ракурс и пропорции при создании персонажей для каждой сцены.
2 полугодие	<p>Самостоятельная работа «Составление сценария мультфильма»</p> <ul style="list-style-type: none"> – Составить сценарий мультфильма из 3-4 сцен. 	<ul style="list-style-type: none"> – Разрабатывать сюжетный ход сценария в соответствии с заданием. – Определять круг действующих лиц (персонажей). – Составлять текстовое описание действий на экране. – Составлять тексты диалогов, слов за кадром. – Умение записывать сценарий в приложении One Note
2 полугодие	<p>Самостоятельная работа Этюд «Маленькие мультяшки»</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Определять образ и характер движения анимационного

	<ul style="list-style-type: none"> – Создать персонажи, фон для сцены по готовому сценарию. – Снять поэтапно в технике «перекладка». – Создать звуковой образ в соответствии с художественным замыслом, используя технические средства звукозаписи. 	<ul style="list-style-type: none"> персонажа в соответствии с паспортом сцены. – Осуществлять детальную проработку движений и выразительных поз и мимики. – Умение определять размер, ракурс и пропорции при создании персонажей. – Умение осуществлять звукозапись.
--	--	--

- 1 Низкий уровень - учащийся владеет менее, чем 40-50%, предусмотренных умений и навыков, испытывает серьезные затруднения при работе с необходимыми инструментами и приспособлениями, не проявляет себя в самостоятельной творческой деятельности.
- 2 Средний уровень - работает с инструментами и приспособлениями с помощью педагога, объем усвоенных умений и навыков составляет более 50%, не активен в самостоятельной творческой деятельности, но выполняет задания на основе образца.
- 3 Высокий уровень - использует инструменты и приспособления самостоятельно, не испытывает особых трудностей, владеет практически всеми умениями и навыками, выполняет задания с элементами творчества.

Список литературы

Список литературы, используемой педагогом

1. Иванова И.В. Модульная образовательная программа дополнительного образования детей «Человек - Вселенная» [Электронный ресурс] / И.В. Иванова. — Электрон. текстовые данные. — Калуга: Калужский государственный университет им. К.Э. Циолковского, 2012. — 153 с. — 978-5-88725-257-5. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/57628.html>
2. Игнатъев С.Е. Закономерности изобразительной деятельности детей [Электронный ресурс] учебное пособие для вузов / С.Е. Игнатъев. — Электрон. текстовые данные. — М.: Академический Проект, 2017. — 161 с. — 978-2-8291-2555-4. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/71801.html>
3. Семенкова С.Н. Основы педагогики в схемах и таблицах [Электронный ресурс] : учебно-методическое пособие / С.Н. Семенкова. — Электрон. текстовые данные. — Саратов: Вузовское образование, 2017. — 97 с. — 978-5-4487-0000-2. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/64905.html>
4. Бадян В.Е. Основы композиции [Электронный ресурс]: учебное пособие для вузов / В.Е. Бадян, В.И. Денисенко. — Электрон. текстовые данные. — М.: Академический Проект, Трикста, 2017. — 225 с. — 978-5-8291-2506-6. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/60032.html>
5. Столяренко А.М. Общая педагогика [Электронный ресурс]: учебное пособие для студентов вузов, обучающихся по педагогическим специальностям (030000) / А.М. Столяренко. — Электрон. текстовые данные. — М.: ЮНИТИ-ДАНА, 2017. — 479 с. — 5-238-00972-0. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/71029.html>
6. Меерович М. Технология творческого мышления [Электронный ресурс] / М. Меерович, Л. Шрагина. — Электрон. текстовые данные. — М.: Альпина Паблишер, 2017. — 506 с. — 978-5-9614-5452-9. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/58565.html>
7. Колягина В.Г. Арт-терапия и арт-педагогика для дошкольников [Электронный ресурс]: учебно-методическое пособие / В.Г. Колягина. —

Электрон. текстовые данные. — М.: Прометей, 2016. — 164 с. — 978-5-906879-02-8. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/58113.html>

8. Куркова Н.С. Анимационное кино и видео. Азбука анимации [Электронный ресурс] : учебное пособие по направлению подготовки 51.03.02 «Народная художественная культура», профиль «Руководство студией кино-, фото-, видеотворчества» / Н.С. Куркова. — Электрон. текстовые данные. — Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2016. — 235 с. — 978-5-8154-0356-7. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/66341.html>

9. Солин А.И. Задумать и нарисовать мультфильм [Электронный ресурс] / А.И. Солин, И.А. Пшеничная. — Электрон. текстовые данные. — М. : Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2014. — 300 с. — 978-5-87149-165-2. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/30629.html>

10. Никитина А.В. Нетрадиционные техники рисования в детском саду. Планирование, конспекты занятий [Электронный ресурс] : пособие для воспитателей и заинтересованных родителей / А.В. Никитина. — Электрон. текстовые данные. — СПб. : КАРО, 2016. — 112 с. — 978-5-9925-0131-5. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/61014.html>

Список рекомендуемой литературы для детей и родителей

1. Зайцев В.Б. Игрушки из соленого теста [Электронный ресурс] / В.Б. Зайцев. — Электрон. текстовые данные. — М.: РИПОЛ классик, 2011. — 16 с. — 978-5-386-03712-3. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/38225.html>

2. Савина Н.В. Оригинальные поделки из соленого теста [Электронный ресурс] / Н.В. Савина. — Электрон. текстовые данные. — М.: РИПОЛ классик, 2014. — 264 с. — 978-5-386-07295-7. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/71448.html>

3. Шилкова Е.А. Квиллинг. Поделки из бумажных лент [Электронный ресурс] / Е.А. Шилкова. — Электрон. текстовые данные. — М.: РИПОЛ классик, 2012. — 264 с. — 978-5-386-04108-3. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/38258.html>

4. Янковская Л.В. Поделки из пластиковых бутылок [Электронный ресурс]/Л.В. Янковская. — Электрон. текстовые данные. — М.: РИПОЛ классик, Энтраст Трейдинг, 2014.—264 с. — 978-5-386-07928-4. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/70899.html>

Медиаресурсы

1. <http://vmeste.opredelim.com/docs/56000/index-11284.html>
2. <http://www.nauchforum.ru/ru/node/3318>
3. http://studopedia.ru/3_116229_ploskostnaya
4. <http://sdo-journal.ru/journalnumbers/ploskostnaja-lepka.html>
5. <http://nsportal.ru/detskiy-sad/materialy-dlya-roditeley/2015/02/23/ya-leplyu>
6. <http://tkalez.com/lepka/uchimsya-lepit-ploskie-kartinki-iz-plastilina>
7. <http://b.slave.festival.1september.ru/articles/563022/>
8. <http://mamaspuzzles.com.ua/index.php?catid>
9. <http://www.maam.ru/detskijasad/tema-mechtayu-o-takom-dvore-no-on-poka>
10. <http://tkalez.com/lepka/obemnaya-kompozitsiya-iz-plastilina-lesnaya-polya>
11. <http://mamaspuzzles.com.ua/index.php?catid=122&id=372:2011-03-21->
12. <http://www.karakyli.ru/2014/06/01/lesnaya-polyanka-lepka-gribov-iz-plasti>
13. <http://domashnij-portal.ru/samodelki/1341-samodelki.html>
14. <http://www.7ya.ru/article/my-budem-lepit-iz-plastilina/>
15. <http://bigslide.ru/tehnologiya/23606-risovanie-golovi-cheloveka-po-prop>
16. <http://nsportal.ru/detskiy-sad/risovanie/2013/03/23/skhemy-dlya-risovaniya>
17. <https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%ED%EA%E0%F3%F1%F2%E8%EA>
18. <http://worldhobbies.ru/idei-rukodelija/enkaustika-risovanie-utyugom>
19. <http://www.filipoc.ru/workshop/multifilm-svoimi-rukami>
20. <http://5fan.ru/wievjob.php?id=9145>

Инструкция по технике безопасности для учащихся мультстудии

Необходимо неукоснительно соблюдать правила по технике безопасности, т.к. нарушение этих правил может привести к поражению электрическим током, вызвать возгорание и навредить вашему здоровью.

При эксплуатации оборудования необходимо остерегаться:

- поражения электрическим током;
- механических повреждений, травм.

Требования безопасности перед началом работы

1. Запрещено входить в кабинет в верхней одежде, головных уборах, с громоздкими предметами и едой.
2. Запрещено входить в кабинет мультстудии в грязной обуви без бахил или без сменной обуви.
3. Запрещается шуметь, громко разговаривать и отвлекать других учащихся.
4. Запрещено бегать и прыгать, самовольно передвигаться по кабинету.
5. Перед началом занятий все личные мобильные устройства учащихся (телефон, плеер и т.п.) должны быть выключены.
6. Перед началом работы учащийся обязан осмотреть рабочее место, свой компьютер и фотоаппарат на предмет отсутствия видимых повреждений оборудования.
8. Запрещается выключать или включать оборудование без разрешения педагога.
9. Напряжение в сети кабинета включается и выключается только педагогом.

Требования безопасности во время работы

1. С техникой обращаться бережно: не стучать по мониторам, не стучать мышкой о стол, не стучать по клавишам клавиатуры.
2. При возникновении неполадок: появлении изменений в функционировании аппаратуры, самопроизвольного её отключения необходимо немедленно прекратить работу и сообщить об этом педагогу.
3. Не пытаться исправить неполадки в оборудовании самостоятельно.

4. Выполнять за компьютером только те действия, которые говорит педагог.
5. Контролировать расстояние до экрана и правильную осанку.
6. Не допускать работы на максимальной яркости экрана дисплея.
7. В случае возникновения нештатных ситуаций сохранять спокойствие и чётко следовать указаниям педагога.

Запрещается

1. Эксплуатировать неисправную технику.
2. При включённом напряжении сети отключать, подключать кабели, соединяющие различные устройства компьютера.
3. Работать с открытыми кожухами устройств компьютера.
4. Касаться экрана дисплея, тыльной стороны дисплея, разъёмов, соединительных кабелей, токоведущих частей аппаратуры.
5. Касаться автоматов защиты, пускателей, устройств сигнализации.
6. Во время работы касаться труб, батарей.
7. Самостоятельно устранять неисправность работы клавиатуры .
8. Нажимать на клавиши с усилием или допускать резкие удары.
9. Пользоваться каким-либо предметом при нажатии на клавиши.
10. Передвигать системный блок, дисплей или стол, на котором они стоят.
11. Загромождать проходы в кабинете сумками, портфелями, стульями.
12. Брать сумки, портфели за рабочее место у компьютера.
13. Брать с собой в класс верхнюю одежду и загромождать ею кабинет.
14. Быстро передвигаться по кабинету.
15. Класть какие-либо предметы на системный блок, дисплей, клавиатуру.
16. Работать грязными, влажными руками, во влажной одежде.
17. Работать при недостаточном освещении.
18. Работать за дисплеем дольше положенного времени.

Запрещается без разрешения педагога

1. Включать и выключать компьютер, дисплей и другое оборудование.
2. Использовать различные носители информации (дискеты, диски, флешки).

3. Подключать кабели, разъёмы и другую аппаратуру к компьютеру.
4. Брать со стола педагога дискеты, аппаратуру, документацию и другие предметы.

Требования безопасности по окончанию работы

1. По окончании работы дожидаться пока педагог подойдёт и проверит состояние оборудования, сдать работу, если она выполнялась.
2. Медленно встать, собрать свои вещи и тихо выйти из класса, чтобы не мешать другим учащимся.

Ответственность за нарушение правил техники безопасности

1. При нарушении техники безопасности учащемуся будет объявлен выговор, взыскание вплоть до отстранения от работы за оборудованием.

Взаимодействие с родителями

Результат образовательного процесса во многом зависит от отношения родителей к занятиям, увлечениям ребёнка. Если родители интересуются, радуются успехам детей, то творчество ребёнка намного выше.

На всех уровнях обучения используются следующие формы работы с родителями:

- **Родительские собрания** по темам: «Знакомство с программой «Умелые ручки». «Перспективы работы объединения в течение года. Организационные вопросы», «Результаты деятельности детей за учебный год». Родительское собрание проводится, как правило, в начале и в конце учебного года. Очень важно, чтобы уже в ходе первой встречи с педагогом родители чётко знали сроки проведения родительских собраний, заранее получили расписание всех видов сотрудничества на учебный год. Это очень дисциплинирует родителей и даёт понять, что мы уделяем такому сотрудничеству большое внимание.
- **Презентация детских работ.** Важнейшее воспитательное значение имеет организация презентации творческих проектов. Участие в презентации является эффективным средством поощрения детей, пробуждает интерес к искусству, художественным занятиям. Родители, в свою очередь, рассматривая работы детей, видят, чего достигли дети. Презентации мультфильмов являются настоящим праздником для детей. Дети долго и кропотливо готовятся к мероприятиям, зная высокие требования, которые предъявляют к их работам. Презентации детских работ имеют важное значение, поскольку оказывают большое влияние на повышение уровня работы детских объединений, повышают заинтересованность, содействуют развитию творческой активности детей.
- **Совместные занятия детей с родителями.** Посредством совместной работы родители могут лучше разобраться в следующих вопросах: какие у их ребенка устремления и задатки, в каком направлении его следует развивать, каковы общие черты его характера и склад личности. Организация таких

совместных занятий по анимации — это также и педагогический метод развития ребенка, оформленный в виде игры.

- **Индивидуальные консультации** способствуют выработке четкого понимания со стороны родителей требований, предъявляемых современной образовательной организацией, позволяют гарантировать максимальное вовлечение взрослых в жизнь Центра и обеспечить оптимальные условия для реализации главенствующей роли в воспитании.

- **Совместные выезды на фестивали по детской анимации** укрепляют дружеские отношения, способствует повышению доверия и позитивного настроения детей. Это хорошо и для родителей, они учатся понимать своего ребенка и находить с ребенком общий язык.