

Муниципальное бюджетное учреждение
дополнительного образования
«Районный Центр дополнительного образования»

Принята на заседании
Педагогического совета
Протокол №1
От 01.09.2022



Утверждена:
Директор МБУДО «РЦДО»

Бойцова Е.В.
Приказ №010901
01.09.2022 г.

Дополнительная общеразвивающая программа
технической направленности
Мультстудия «Кадр»
(модульная, стартовый уровень)

Возраст детей: 5-6 лет
Срок реализации программы: 1 год
Автор – составитель:
педагог дополнительного образования
Осокина И.В.

г. Кировск

2022

Оглавление.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА.....	4
НАПРАВЛЕННОСТЬ ПРОГРАММЫ	5
АКТУАЛЬНОСТЬ ПРОГРАММЫ	5
ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ЦЕЛЕСООБРАЗНОСТЬ ПРОГРАММЫ	5
ЦЕЛЬ ПРОГРАММЫ	6
ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ.....	6
АДРЕСАТ ПРОГРАММЫ.....	6
ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ	7
ОТЛИЧИТЕЛЬНАЯ ОСОБЕННОСТЬ ПРОГРАММЫ	7
УРОВНИ ПРОГРАММЫ	7
СРОК ОСВОЕНИЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ.....	8
РЕЖИМ ЗАНЯТИЙ	8
ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ	8
ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ	9
СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ (ПЛАНЫ)	10
Учебно-тематический план	10
СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ.....	11
Модуль 1. Путешествие в мир мультипликации	11
<i>Цель изучения модуля.....</i>	<i>11</i>
<i>Ожидаемые результаты освоения модуля</i>	<i>11</i>
<i>Содержание модуля.....</i>	<i>11</i>
<i>Материально-техническое обеспечение</i>	<i>12</i>
<i>Учебно-методическое обеспечение модуля</i>	<i>12</i>
Модуль 2. Основные этапы создания мультфильма.....	12
<i>Цель изучения модуля.....</i>	<i>12</i>
<i>Ожидаемые результаты освоения модуля</i>	<i>12</i>
<i>Содержание модуля.....</i>	<i>12</i>
<i>Материально-техническое обеспечение</i>	<i>13</i>
<i>Учебно-методическое обеспечение модуля</i>	<i>13</i>
Модуль 3. Профессии мультипликации.....	13
<i>Цель изучения модуля.....</i>	<i>13</i>
<i>Ожидаемые результаты освоения модуля</i>	<i>14</i>
<i>Содержание модуля.....</i>	<i>14</i>
<i>Материально-техническое обеспечение</i>	<i>14</i>
<i>Учебно-методическое обеспечение модуля</i>	<i>14</i>
Модуль 4. Мультпроекты	14
<i>Цель изучения модуля.....</i>	<i>14</i>
<i>Ожидаемые результаты освоения модуля</i>	<i>14</i>
<i>Содержание модуля.....</i>	<i>14</i>
<i>Материально-техническое обеспечение</i>	<i>16</i>
<i>Учебно-методическое обеспечение модуля</i>	<i>16</i>
Реализация программы в режиме дистанционного обучения.....	16
Техническое оснащение занятий.....	17

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.....	18
<i>Информационное интернет-обеспечение</i>	18
ПРИЛОЖЕНИЕ 1. ДИАГНОСТИКА.....	19
ПРИЛОЖЕНИЕ 2. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ.....	26
ПРИЛОЖЕНИЕ 3. УМК.....	28
ПРИЛОЖЕНИЕ 4. КУГ	29

Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа Мультистудия «Кадр» разработана на основе:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 года № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Распоряжения Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. №678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года»;
- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015 г. № 09-3242 «О направлении информации «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ»;
- Письмо Комитета общего и профессионального образования Ленинградской области от 01.04.2015 г. № 19-1969/15-0-0 «О методических рекомендациях по разработке и оформлению дополнительных общеразвивающих программ различной направленности»;
- Методические рекомендации для региональных, муниципальных органов управления дополнительным образованием и организаций дополнительного образования по обеспечению доступности услуг организациями дополнительного образования для детей с различными образовательными потребностями и возможностями (в том числе с ограниченными возможностями здоровья и инвалидами, одаренными, находящимися в трудной жизненной ситуации);
- Федеральный проект «Успех каждого ребёнка» национального проекта «Образование», утвержденного президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому планированию и национальным проектам (протокол от 18 марта 2019 года № 3);
- Порядок применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ, утвержденным приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 23 августа 2017 г. № 816 (зарегистрирован Министерством юстиции Российской Федерации 18 сентября 2017 г., регистрационный № 48226);
- Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (утверждены постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 года № 28).

Программа Мультистудии «Кадр» является модифицированной, и предлагает комплексное освоение известных технологий в процессе создания мультипликационного фильма. Программа разработана на основе :

-Иткин В.В. Карманная книга мультижурюриста. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / В. Иткин. – Новосибирск, 2006;

Направленность программы

Техническая

Актуальность программы

Актуальность программы предлагаемой образовательной программы определяется, прежде всего, запросом со стороны детей и их родителей на программу Мультистудии «Кадр», как наиболее интересному для младшего школьного возраста виду творческой деятельности, с наибольшей полнотой дающему возможность развития способностей и самореализации во многих художественных видах творчества.

Педагогическая целесообразность программы

Педагогическая целесообразность программы заключается в универсальности её языка, позволяющего организовать всеобъемлющую систему комплексного развивающего обучения детей всех возрастных групп.

Интеграция разных видов искусства: рисунок, лепка, дизайн и декоративно-прикладное творчество сосуществуют в мультипликации на равных. А сам процесс создания мультфильма включает занятия литературные, музыкальные, актерские, режиссерские, операторские, которые помогают создавать изобразительные образы и вносят в них новый смысл.

К специфике программы можно отнести то, что она охватывает достаточно широкий спектр направлений применения компьютерных изображений в различных областях человеческой деятельности. Учебный материал подаётся по принципу усложнения и увеличения объёма сведений в соответствии с возрастными особенностями обучающихся, что способствует устойчивому формированию у ребёнка необходимых знаний и навыков.

Программа предполагает работу над индивидуальными и коллективными проектами на занятиях. Каждый учащийся любого уровня подготовки и способностей в процессе обучения чувствует себя важным звеном общей цепи (системы), от которого зависит исполнение коллективной работы в целом. Доля ответственности каждого учащегося в этом процессе очень значима, и учащийся, осознавая эту значимость, старается исполнить свою часть работы достойно, что способствует формированию чувства ответственности и значимости каждого участника школьного коллектива.

Данная программа предусматривает постепенное усложнение материала от кукольных, пластилиновых, рисованных мультфильмов до видеофильмов и видеосюжетов; качественное углубление и расширение приобретенных ранее знаний.

Программа разработана с учетом современных образовательных технологий:

- технологии проблемного обучения;
- игровых технологий;
- групповых технологий;
- здоровьесберегающих технологий;
- проектной технологии;
- технологии развивающего обучения.

Принципы, положенные в основу программы:

- принцип добровольности;
- принцип сотрудничества и сотворчества;
- принцип доступности;
- принцип психологической комфортности;

- принцип наглядности;
- принцип систематичности и последовательности;
- принцип развивающего и воспитывающего характера обучения.

Цель программы

Развитие познавательных, творческих способностей ребенка через приобщение к миру мультипликации и создание мультфильмов.

Задачи программы

Обучающие:

- обучить основам мультипликации (рисованная, пластилиновая, предметная, анимация с сыпучими материалами);
- познакомить с историей возникновения и видами мультипликации;
- познакомить с технологией создания мультипликационного фильма;
- формировать художественные навыки и умения;
- поощрять речевую активность детей, обогащать словарный запас.

Развивающие:

- развивать творческое мышление и воображение;
- развивать детское экспериментирование;
- способствовать проявлению индивидуальных интересов и потребностей;
- развивать интерес к совместной со сверстниками и взрослыми деятельности.
- развить у детей техническое и логическое мышление, первоначальных основ конструкторских умений и способностей;
- развить воображение, аналитическое мышление, наблюдательность, чувство прекрасного, творческую фантазию, способность видеть движение в составных частях;
- развить мелкую моторику рук;
- развить навыки самостоятельной работы с фотоаппаратом.

Условия реализации программы.

Воспитательные:

- воспитывать чувство коллективизма;
- поддерживать стремление детей к отражению своих представлений посредством анимационной деятельности;
- воспитывать ценностное отношение к собственному труду, труду сверстников и его результатам;
- воспитывать умение доводить начатое дело до конца.
- воспитать усидчивость, трудолюбие, уверенность в своих силах, чувство коллективизма, взаимопомощи;
- воспитать у детей стремления выразить свои творческие способности в мультипликации;
- воспитать аккуратность и собранность в самостоятельной работе при выполнении заданий;
- воспитать эстетический вкус и культуру зрительского восприятия

Адресат программы

Программа предназначена для детей в возрасте от 5 до 6 лет. В учебные группы принимаются все желающие без специального отбора. На начальном этапе освоения программы базовые знания не требуются.

Количество человек в группе: 10 человек.

Организационно-педагогические условия реализации программы

Минимальный возраст для зачисления на обучение: 5 лет.

По периодизации Д.Б. Эльконина возраст относится к младшему школьному возрасту (от 5 до 6 лет). Ведущая деятельность в этот период – учебная деятельность, в процессе которой ребенок овладевает «фундаментальными знаниями». Система отношений: человек-вещь. Это фаза операционно-технической деятельности, в основном деятельности учебной. Ребенок учится читать, писать. В процессе учения формируются интеллектуальные и познавательные способности, развивается система отношений ребенка с окружающими - его собственная практика взаимоотношений с другими людьми.

Отличительная особенность программы

Новизна данной программы состоит в использовании интегрированных занятий, сочетающих изучение технических аспектов мультипликации, компьютерных технологий с созданием героев и объектов в различных техниках, написанием сценария и практических занятий, связанных с фотосъемкой; в использовании технологии проектного обучения; в организации социально - значимой практической деятельности (показ отснятых мультфильмов дошкольниками).

Мультипликация предоставляет большие возможности для развития творческих способностей, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда детей. В процессе создания мультипликационного фильма у детей развиваются сенсомоторные качества, связанные с действиями руки ребенка, обеспечивающие быстрое и точное усвоение технических приемов в различных видах деятельности, восприятие пропорций, особенностей объемной и плоской формы, характера линий, пространственных отношений; цвета, ритма, движения. Творческие способности, направленные на создание нового, формируются только на нестандартном материале, который делает невозможным работу по существующему шаблону, анимация - искусство, разрушающее все стереотипы изображения, движения, создания образов, чьи «границы совпадают только с границами воображения»

Посредством мультипликации уже в младшем школьном возрасте можно научить ребёнка грамотно пользоваться компьютером и программами, научить работать с изображениями, делать простейшую анимацию, уверенно пользоваться мышкой, подготовить его к дальнейшему изучению компьютерной графики.

Уровни программы

Стартовый уровень:

Предполагает использование и реализацию общедоступных и универсальных форм организации материала, минимальную сложность предлагаемого для освоения содержания программы. В данной программе стартовый уровень специализируется на знакомстве с основами компьютерной графики и анимации. На этом уровне учащиеся получают мотивацию для дальнейших занятий по техническому творчеству на более углубленном уровне.

Срок освоения общеразвивающей программы

1 год обучения 60 ч.

Режим занятий

Продолжительность одного занятия: 30 минут

Количество занятий в неделю: 2 (по 1 занятию 2 раза в неделю)

Количество учебных часов в неделю: 2

Количество за учебный год: 60 часов

Планируемые результаты

Личностные:

К концу обучения по данной программе учащийся способен:

- Оценивать жизненные ситуации (поступки, явления, события) с точки зрения собственных ощущений (явления, события), в предложенных ситуациях отмечать конкретные поступки, которые можно оценить как хорошие и плохие поступки;
- Выражать своё отношение к мультипликационному фильму;
- Рассказать о герое мультфильма, его характере, поступках;
- Понимать причины успеха/неуспеха в учебной деятельности

Метапредметные:

К концу обучения по данной программе учащийся способен:

- Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного;
- При поддержке педагога, извлекать и структурировать, анализировать и синтезировать информацию из различных источников;
- Перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всей группы;
- Уметь работать по предложенным инструкциям;
- Уметь излагать мысли, отстаивая свою точку зрения, анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений;
- Проводить самоанализ своей деятельности и уметь анализировать работу своих товарищей;

Предметные:

К концу обучения по данной программе учащийся будет знать:

- Историю компьютерной мультипликации: виды мультфильмов (по жанру, по метражу, по варианту исполнения);
- Правила техники безопасности при работе с материалами и инструментами, необходимыми для создания анимационных проектов;
- Основные принципы работы с цифровым фотоаппаратом и способы сохранения фотографий на компьютер;
- Способы обработки кадров, способы наложения эффектов;
- Иметь представление о технологии создания покадровой анимации, понимая специфику получения движения объекта;
- Знать различные виды декоративного творчества в анимации (рисунок, лепка, природный и другие материалы);
- Свойства пластилина. Процесс создания пластилиновой анимации;
- Основные приемы съемки на цифровой фотоаппарат с помощью штатива. Способы записи звука на компьютер.

Будет уметь:

- Применять на практике полученные знания и работать по образцу;

- Применять различные виды декоративного творчества в анимации (рисунок, лепка, природный и другие материалы);
- Реализовывать творческий замысел;
- Уметь изготавливать эскизы декораций, используя теоретические знания, полученные в процессе изучения программы;
- Анализировать, планировать предстоящую практическую работу с помощью, осуществлять контроль качества результатов собственной практической деятельности.

Формы аттестации

Наблюдение-оценка и анализ работ, достижений учащихся (в том числе и самооценка)

Анализ творческих достижений детей;

Сравнительный анализ результатов начального и итогового базового и проективного уровней знаний;

Сравнительный анализ успешности выполнения детьми специальных знаний и параметров развития творческого мышления на начало и конец года

Выявление интереса детей к выбранному виду деятельности (развитие мотивации)

Способы проверки ожидаемых результатов могут быть:

- Текущий контроль, промежуточная аттестация.

Метапредметные результаты:

- Порядок осуществления текущего контроля и промежуточной аттестации учащихся регламентируется Положением о проведении промежуточной аттестации учащихся и осуществления текущего контроля их успеваемости.

Проводимая диагностика способствует:

- Обеспечению положительной мотивации для изобразительной деятельности ребенка;

- Дальнейшему увеличению объёма знаний в изучаемой области;

- Формированию адекватной самооценки у учащегося.

Оценка и контроль результатов освоения программы осуществляется 3 этапа (в начале, середине, конце года).

Текущий контроль – текущая диагностика проводится в течение учебного периода в целях:

- контроля уровня достижения учащимися результатов, предусмотренных дополнительной общеразвивающей программой;

- оценки соответствия результатов освоения дополнительных общеразвивающих программ требованиям, определенным в дополнительной общеразвивающей программе;

- проведения учащимся самооценки, оценки его работы педагогическим работником с целью возможного совершенствования образовательного процесса.

Промежуточный контроль – промежуточная диагностика (проводится в конце учебного периода). Целями проведения промежуточной аттестации являются:

- объективное установление фактического уровня освоения дополнительной общеразвивающей программы и достижения результатов освоения дополнительной общеразвивающей программы;

- соотнесение этого уровня с требованиями к результатам, определенным в дополнительной общеразвивающей программе; - оценка достижений конкретного учащегося, позволяющая выявить пробелы в освоении им дополнительной

общеразвивающей программы и учитывать индивидуальные потребности учащегося в осуществлении образовательной деятельности;

- оценка динамики индивидуальных образовательных достижений, продвижения в достижении планируемых результатов освоения дополнительной общеразвивающей программы.

Срок проведения промежуточной (итоговой) аттестации: апрель.

Форма проведения промежуточной аттестации: выставка творческих работ (проектов) и их защита.

Система фиксации промежуточной аттестации (Приложение 2)

Содержание программы (планы)

Учебный план содержит две основные формы занятий: теоретические занятия и практика. Обе формы являются неотъемлемой частью программы и являются необходимыми и достаточными для выполнения поставленных программой целей.

Учебно-тематический план

№	Название модуля	Количество часов			Форма аттестации
		Теория	Практика	Всего	
1	Путешествие в мир мультипликации	3	15	18	
1.1	Вводное занятие	1	-	1	Тестирование
1.2	История жанра мультипликации	2	15	17	Устный опрос, педагогическое наблюдение
2	Основные этапы создания мультфильма	1	15	16	Устный опрос, оценка работ, зачёт
2.1	Путешествие в мир литературы.	1	6	7	Устный опрос, оценка работ
2.2	Выразительные средства мультипликации	-	9	9	
3	Профессии мультипликации	-	5	5	
3.1	Режиссёр	-	1	1	Устный опрос
3.1	Оператор	-	1	1	
3.3	Звукорежиссер	-	1	1	
3.4	Художник	-	2	2	
4	Мультпроекты	1	19	20	

4.1	Творческий проект	1	28	30	Защита проекта
	ВСЕГО	10	50	60	

Содержание программы

Модуль 1. Путешествие в мир мультипликации

Цель изучения модуля

- Познакомить детей с понятием мультипликация

Ожидаемые результаты освоения модуля

- Владеют понятием «мультипликация»
- развитие навыков сотрудничества со сверстниками при групповом и командном творческом взаимодействии
- овладение правилами поведения на занятиях

Содержание модуля

1.1 Вводное занятие

Теория

Инструктаж по технике безопасности - в классе, в РЦДО и на улице.

Просмотр фильма «История анимации» 01

Тестирование

1.2 История жанра мультипликации.

Теория

Просмотр фильма «История анимации 02» беседа. Игра на знакомство коллектива.

Практика

Пиксиляция « Движение»

Практика

Игра «Ладонь в ладонь». Пиксиляция « Движение» . Знакомство с камерой.

Практика

Изготовление первой игрушки - тауматроп. (5-6)

Съёмка.

Практика

Знакомство с фенакестископ

Практика

Составление творческих рассказов.

По картинке составляем рассказ. Выдано несколько персонажей и нужно составить рассказ. Используем осенние листочки, орехи, жёлуди.

Практика

Подготовка персонажей, декораций.

Практика

Снимаем мультфильм «ОСЕНЬ»
Читаем сказку, обсуждаем, фантазируем.

Практика

Озвучивание сказки.

Практика

Делаем фон.

Практика

Делаем персонажи.

Практика

Съёмка.

Практика

Просмотр и обсуждение.

Теория

Осенний натюрморт презентация. Просмотр мультфильма «Если видишь на картине».

Обсуждение.

Практика

Натюрморт «Осенний». Работа с композицией.

Практика

Понятие крупности плана. Смена плана. Работа со светом.

Практика

Работа по созданию мини-анимации (движение кусочков бумаги, скрепок, данной технике. Этуд 1 - из бумаги. Этуд 2- скрепки.

Материально-техническое обеспечение

Презентационное оборудование. Камера, штатив.

Учебно-методическое обеспечение модуля

Методические материалы.

Формы работы: лекции, беседы, игровые формы работы, практические занятия

Методы: словесные, наглядные и практические.

Модуль 2. Основные этапы создания мультфильма

Цель изучения модуля

- Познакомить детей с технологией создания мультипликационных фильмов.

Ожидаемые результаты освоения модуля

- Формирование представления о мультипликации, ее истории, о процессе создания мультфильма, развитие творческих, коммуникативных и познавательных способностей.

Содержание модуля

2.1 Путешествие в мир литературы.

Теория

Что такое сценарий, художественные образы, декорации, закадровый текст.

Презентация. Показ мультфильмов. Опрос.

Практика

Сказка оживает. Речевая разминка «Эхо». При помощи звукоподражательных игр узнают о многообразии звуков. Выбор сказки для мультфильма.

Практика

Овучивание мультфильма.

Практика

Построение декораций для фона

Практика

Вырезаем героев

Практика

Съёмка мультфильма

Практика

Просмотр мультфильма. Обсуждение. Исправление ошибок.

2.2 Выразительные средства мультипликации

Практика

Движение и одушевление персонажа. Стоп - кадр.

Практика

«Натюрморт» Диагональ. Крупный план.

Практика

Пиксиляция план (общий, средний, крупный, деталь)

Практика

Новогодняя сказка. Декорации

Практика

Построение декораций фона.

Практика

Озучивание

Практика

Съёмка мультфильма.

Практика

Просмотр отснятого материала. Обсуждение.

Практика

Новогодние образы пиксиляция.

Материально-техническое обеспечение

Презентационное оборудование. Камера, штатив.

Учебно-методическое обеспечение модуля

Методические материалы.

Формы работы:

лекции, беседы, игровые формы работы, практические занятия

Методы:

словесные, наглядные и практические.

Модуль 3. Профессии мультипликации.

Цель изучения модуля

- Развивать творческое мышление и воображение.
- Формировать художественные навыки и умения.

Ожидаемые результаты освоения модуля

- Расширить знания детей о профессиях: сценарист, режиссёр, художник – мультипликатор, оператор, звукорежиссер.

Содержание модуля

3.1 Режиссёр

Практика

Знакомство с профессией «Режиссёр». Игра «Я режиссер»

3.2 Оператор

Практика

Знакомство с профессией «Оператор». Игра «Я оператор»

3.3 Звукорежиссер

Практика

Знакомство с профессией «Я звукорежиссер»

3.4 Художник

Практика

Игра смешиваем цвета

Практика

Эмоции (зеркало)

Материально-техническое обеспечение

Презентационное оборудование. Камера, штатив.

Учебно-методическое обеспечение модуля

Методические материалы.

Формы работы: лекции, беседы, игровые формы работы, практические занятия

Методы: словесные, наглядные и практические.

Модуль 4. Мультпроекты

Цель изучения модуля

Развитие творческого и личностного потенциала детей и подростков средствами анимации и видеотворчества.

Ожидаемые результаты освоения модуля

Владение техниками создания анимационных фильмов.

Содержание модуля

4.1 Творческий проект

Теория

Что такое творческий проект. Презентация. Просмотр проектов.

Практика

Проект «Парад машин»

Знакомство детей с военной техникой, разными родами войск. Обсуждение сценария фильма к 23 февраля

Практика

Изготовление элементов декорации

Практика

На готовых и установленных декорациях расставляются персонажи мультфильма. Сёмка.

Практика

Озвучивание

Закрепление знаний правил записи звука.

Практика

Запись закадрового текста (рассказ детей о своей военной технике). Выбор звуков и музыкального сопровождения.

Практика

Просмотр мультфильма . Обсуждение. Исправление ошибок.

Практика

Проект «Удивительное превращение»

Обсуждение мультфильма к 8 марта. Видео открытка.

Практика

Сёмка.

Практика

Просмотр мультфильма обсуждение

Практика

Проект «Удивительное превращение» . превращение гусеницы в бабочку

Беседа о стадиях создания мультфильма. Выбор сюжета и обсуждение сценария мультфильма.

Практика

Подбор материала для декораций мультфильма. Изготовление.

Практика

Изготовления героев

Практика

Съёмка фильма согласно сценарию.

Практика

Озвучивание мультфильма

Практика

Обсуждение по окончанию просмотра снятого материала, выявление и исправление ошибок.

Практика

Проект «Мультипликационные фантазии»

Задача: продолжать осваивать технику создания мультфильмов, учить сочинять и создавать свои мультипликационные истории по предложенным произведениям, развивать творческое воображение и мышление.

«Приключения колобка»

Создание сюжета.

Практика

Распределение ролей. Озвучивание.

Практика

Изготовление декораций.

Практика

Изготовление героев.

Практика

Создание условий для съёмки. Установка декораций, расстановка героев. Съёмка фильма согласно сценарию сказки «Приключения колобка».

Практика

Обсуждение по окончании просмотра снятого материала, выявление и исправление ошибок.

Практика

Проект «Репка». Теневая анимация.

Просмотр отрывков мультфильмов. Чтение русской народной сказки «Репка». Рассматривание иллюстраций. Беседа на тему «Что такое сценарий». Озвучивание сказки. Кукольный театр сказки.

Практика

Изготовление декораций

Практика

Изготовление героев

Практика

Покадровая съёмка нескольких сцен сказки, использование веб-камеры.

Практика

Просмотр снятого материала. Исправление ошибок.

Практика

Подготовка к презентации.

Практика

Подготовка к презентации.

Практика

Итоговое занятие. Просмотр презентации проектов.

Материально-техническое обеспечение

Презентационное оборудование. Камера, штатив.

Учебно-методическое обеспечение модуля

Методические материалы.

Формы работы: учебное занятие, практическое занятие, проектная работа, игра.

Методы: словесные, наглядные и практические.

Реализация программы в режиме дистанционного обучения

Предложенная программа позволяет частичную и полную реализацию в дистанционном режиме. Причем особенностью второй варианты является то, что процесс практического выполнения работ будет вестись учащимися непосредственно из дома (на собственных персональных компьютерах с использование предустановленных необходимых графических

программ). Таким образом второй вариант накладывает определенные трудновыполнимые задачи на родителей учащего и предполагается к использованию только в случае возможности необходимого технического оснащения со стороны учащегося.

При реализации общеобразовательной программы в дистанционном режиме ни цели, ни задачи, ни структура, ни принципы разбиения на модули не изменяются. Образовательный процесс по общеобразовательной программе, делится на два этапа: теоретический этап (лекции, беседы) практический этап.

Теоретический этап.

Лекции (беседы) проходят в формате видеоконференций (вебинаров). Всё происходящее аудитории транслируется в сеть интернет и присутствующие удаленно дети участвуют обсуждении предлагаемой темы с использованием платформы, предоставляющей трансляцию.

В дальнейшем, теоретические вопросы, возникшие у обучающегося, проходящего дистанционное обучение, решаются на обучающей платформе в виде письменного диалога "вопрос-ответ" как между педагогом и учеником, так и в режиме "ученик-ученик" под контролем педагога.

Практический этап.

При реализации практического этапа, ребенка, проходящего дистанционную форму обучения, необходимо обеспечить видеотрансляцией процесса создания анимации с помощью функции демонстрации экрана, для того чтобы педагог имел возможность на разных этапах проектирования анимации вносит своевременные изменения и помощь относительно работы каждого участника занятия в индивидуальной форме.

При выборе обучающимся очно-заочной формы обучения возможна сессионная работа, когда на выполнение всего практического этапа или части его, обучающийся присутствует на занятиях очно.

Требования к материально-техническому обеспечению учащегося, проходящего обучение по дистанционной форме.

Наличие персонального компьютера актуального поколения, оборудованного средствами видеосвязи (вебкамера, средства воспроизведения и записи звука) и высокоскоростного доступа к сети интернет, обеспечивающего видеотрансляцию приемлемого качества. Наличие специального программного обеспечения для работы: программа «Adobe Animate», «Quick Time», а также графического планшета и стилуса.

Техническое оснащение занятий

Для реализации программы минимально необходимый перечень материально-технического обеспечения включает в себя:

1. Компьютер - 10шт.
2. Комплект проекционной аппаратуры (DVD-плеер, проектор, экран) – 1 шт.
3. Ножницы, карандаши, фломастеры, краски, кисти, бумага -15 шт.
4. Программное обеспечение:
5. Windows –10шт
6. Программа «Adobe **Premiere Pro**» - 10 шт.
7. Камера, штатив, станки.

Список литературы

1. Буйлова, Л. Н. Современные подходы к разработке дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ [Текст] / Л. Н. Буйлова // Молодой ученый. — 2015.

2. Почивалов Алексей Викторович Сергеева Юлия Евгеньевна: Пластилиновый мультфильм своими руками. Как оживить фигурки и снять свой собственный мультик, - Издательство: Эксмо, 2015. 4. Тимофеева Л. Л. Проектный метод в детском саду.

3. «Мультфильм своими руками». – СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2011.

Информационное интернет-обеспечение

[https://yandex.ru/video/preview/?filmId=5287079187060936446&from=tabbar&parent-reqid=1629987393871770-6463739256715080578-vla1-3235-vla-17-balancer-prod-8080-BAL-](https://yandex.ru/video/preview/?filmId=5287079187060936446&from=tabbar&parent-reqid=1629987393871770-6463739256715080578-vla1-3235-vla-17-balancer-prod-8080-BAL-3491&text=реклама+мультстудии+в+школе&url=http%3A%2F%2Fwww.youtube.com%2Fwatch%3Fv%3DdulgR0FL4m4)

[3491&text=реклама+мультстудии+в+школе&url=http%3A%2F%2Fwww.youtube.com%2Fwatch%3Fv%3DdulgR0FL4m4](https://yandex.ru/video/preview/?text=реклама+мультстудии+в+школе&url=http%3A%2F%2Fwww.youtube.com%2Fwatch%3Fv%3DdulgR0FL4m4)

<https://infourok.ru/plan-konspekt-zanyatiya-v-tvorcheskom-obedinenii-na-temu-kompoziciya-v-fotografii-4430587.html>

https://www.youtube.com/channel/UCTbIIGVpPdqAhHA_EUpEyVA

<https://yandex.ru/video/preview/?text=%CD%EE%F0%EC%E0%ED%ED%20%CC%E0%EA%CB%E0%F0%E5%ED%20>

https://www.youtube.com/watch?v=Gnd6b_FejHE&t=1s

<https://lektsii.org/1-23211.html>

https://yandex.ru/video/preview/?text=пикселяция%20в%20мультипликации&path=wizard&parent-reqid=1630574571066890-18360475744151759763-sas3-0979-e6b-sas-17-balancer-8080-BAL-8673&wiz_type=vital&filmId=10817097492934891063

Диагностика уровня мотивации учащегося

Входная диагностика проводится в начале занятий для определения разноуровневости обучения по данной программе.

Цель диагностики – выявление стартовых возможностей и индивидуальных особенностей учащихся в начале цикла обучения.

Задачи:

- прогнозирование возможности успешного обучения на данном этапе;
- выбор уровня сложности программы, темпа обучения;
- оценку дидактической и методической подготовленности.

Методы проведения:

- индивидуальная беседа;
- тестирование;
- наблюдение;
- анкетирование.

Этапы педагогической диагностики.

Организация и проведение педагогической диагностики включает в себя несколько этапов.

Этапы организации:

- подготовительный: подготовка анкет, вопросников, тестов, заданий таблиц показателей;
- обработка данных и их анализ;
- оформление результатов диагностики.

Стартовая диагностика учащихся в мультстудии

проводится по следующим показателям:

- . Мотивация к занятиям
- . Сформированность познавательной активности
- . Сформированность самостоятельности
- . Сформированность коммуникативных действий
- . Развитие творческих способностей

Остановимся на каждом подробнее:

1. Мотивации к занятиям.

Методика исследования «Анкета на мотивацию»

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

Форма проведения: индивидуальная.

Инструкция.

Сейчас я буду задавать тебе вопросы, а ты слушай меня внимательно и отвечай.

Дорогой друг, ты записался в мультстудию

Мы хотим, чтобы тебе было здесь хорошо.

И для начала просим тебя заполнить анкету.

1. Я хочу заниматься в студии, чтобы:

- А) научиться чему-нибудь полезному;
- Б) найти себе друзей;
- В) развить свои способности;
- Г) заниматься любимым делом;
- Д) узнать, на что я способен;
- Е) весело провести время.

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

3. Для меня в студии важнее _____

всего _____

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

- А) радости
 - Б) скуки
 - В) тревоги
 - Г) нетерпения (скорей бы занятия закончились)
5. Мне бы хотелось, чтобы в студии всегда было

6. Больше всего я боюсь, что _____

7. Кем ты хочешь работать, когда вырастешь? _____

9. Чем ты руководствовался при выборе занятий?

- А) советом родителей;
- Б) советом друзей;
- В) советом учителей;
- Г) собственными интересами;
- Д) это был случайный выбор.

Уровень мотивации

	Сниженный	Нормальный	Высокий	Очень высокий
	Неосознанный интерес, навязанный извне или на уровне любознательности. Мотив случайный, кратковременный. Не добивается конечного результата.	Мотивация неустойчивая, связанная с результативной стороной процесса. Интерес проявляется самостоятельно, осознанно.	Интерес на уровне увлечения. Устойчивая мотивация. Проявляет интерес к проектной деятельности.	Четко выраженные потребности. Стремление глубоко изучить предмет как будущую профессию.
учащийся				
1				

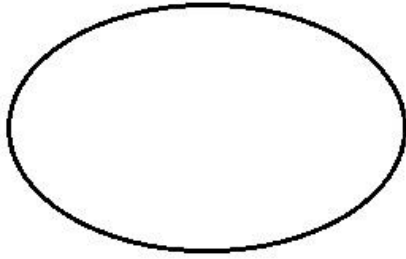
Тест креативности Торренса. Диагностика творческого мышления.

Развитие творческих способностей

Методика исследования Краткий тест П. Торренса «Завершение фигуры» и «Нарисуйте картинку».

Тест. «Нарисуйте картинку».

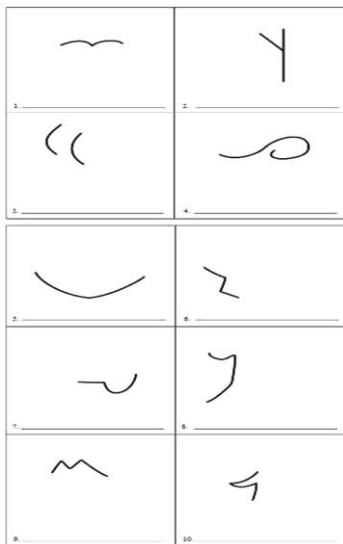
Нарисуйте картинку, при этом в качестве основы рисунка возьмите цветное овальное пятно, вырезанное из цветной бумаги. Цвет овала выбирается вами самостоятельно. Стимульная фигура имеет форму и размер обычного куриного яйца. Так же необходимо дать название своему рисунку.



*Примечание:
Цвет выбирается самостоятельно*

Тест. «Завершение фигуры».

Дорисуйте десять незаконченных стимульных фигур. А так же придумать название к каждому рисунку.



Диагностика уровня психического развития:

Методика: «Дорисуй»

Цель: задание направлено на выяснение уровня развития обобщённых представлений о свойствах и качествах предметов окружающей действительности, элементов воображения.

Оборудование: лист бумаги, на котором нарисовали два круга цветными фломастерами.

Проведение обследования:

Ребёнку дают лист бумаги и просят его дорисовать эти фигуры, чтобы получились два разных предмета.

Оценка действий ребёнка в баллах:

1 балл	Не принимает задание, в условиях обучения действует не адекватно.
2 балла	Принимает задание, но не понимает его условия, пытается изображать свои предметы, либо чиркает.
3 балла	Принимает задание, понимает его условия, может нарисовать только один предмет, либо два одинаковых.
4 балла	Принимает задание, понимает его условия, рисует два разных предмета, используя цветные фломастеры.

Диагностика уровня развития способностей становления компетенций технического творчества.

Цель: Выяснение особенностей проявления технических способностей учащихся.

Вопросы для тестирования учащихся

(входящий контроль)

Теоретическая часть

1. Какие материалы вы знаете?

2. Какие виды бумаги вы знаете?

3. Какими свойствами обладает бумага? (подчеркнуть)

Легко режется, гибкая, твердая, не размокает в воде, рвется, колючая, моется.

4. Какие инструменты используются для работы с бумагой? (подчеркнуть)

Ножницы, линейка, карандаш, ножовка, резак, молоток.

5. Какие геометрические фигуры вы знаете?

6. О каком предмете идет речь?

Они могут быть: портновскими, маникюрными, канцелярскими, садовыми, кровельными, по железу

Обвести силуэт кошки на черную бумагу, вырезать ее и наклеить на белый лист картона.



Ключ к тесту

1. А	2. Б	3. А	4. Б	5. А
6. В	7. Б	8. В	9. А	

Критерии оценивания

Высокий: 9-10 правильных ответов из 10.

Средний: 7-8 правильных ответов из 10.

Низкий: 6 и меньше правильных ответов из 10.

Диагностическая карта

Результаты всех диагностик для удобства их последующего анализа представляются
табличной форме в объединенном виде.

В

Результаты диагностики

Список учащихся	Показатели					Общий балл	Уровень
	1	2	3	4	5		

Диагностическая карта достижения ожидаемых результатов программы
Показатели уровня развития творческих способностей

№	ФИ учащихся	Низкий уровень	Средний уровень	Высокий уровень
		образ не воспринят, выразительность отсутствует	«ухвачены» только некоторые элементы, достаточно выразительный показ	точность, целостность переданного образа, выразительность показа
1				
2				
3				

 The image part with metadata ID: 12119 was not found in the file.

Диагностическая карта достижения ожидаемых результатов программы

№	ФИ учащихся	Личностные		Метапредметные		Предметные				
		Рассказывать о мотивах образовательной деятельности	Развитие представления об общих ценностях: здоровье, семья, человек и общество.	Перечислять основные теоретические понятия предметной области	При консультационной поддержке педагога, извлекать и структурировать информацию из различных источников.	Владеть на уровне пользователя компьютерной техникой, извлекать нужную информацию	Работать по образцу, составлять простые эскизы, анимировать объекты по образцу	Правила техники безопасности при работе с материалами и инструментами, необходимыми для создания анимационных проектов	Правила классической анимации; Основные приемы анимации на компьютере, особенности передачи движения элементов.	Основные функции и инструменты изученного программного обеспечения
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

Оценки выставляются по шкале:

- владеет полностью - «2»
- справляется с помощью педагога – «1»
- слабо владеет или не владеет вообще – «0»

Приложение 2. Методическое обеспечение

№	Тема занятия	Форма занятия	Методы организации образовательно-воспитательного процесса	Дидактическое, техническое оснащение занятий	Формы контроля и подведения итогов
1	Путешествие в мир мультипликации				
1.1	Вводное занятие	Учебное занятие	Репродуктивный Частично-поисковый Исследовательский	Технические средства: компьютеры, проектор, подключенный к ПК, графический планшет. Программное обеспечение: операционная система Windows XP; Adobe Premiere Pro.	Наблюдение
1.2	История жанра мультипликации				Наблюдение
1.3	Виды мультипликации. Как создаются мультфильмы.				Наблюдение. Опрос
1.4	Выразительные средства мультипликации				Наблюдение. Опрос
1.5	Профессия художника - мультипликатора				Творческий проект. Опрос
2	Работа художника-мультипликатора над персонажем				
2.1	Пластилиновая анимация. Знакомство с камерой, светом, постановка кадра.	Защита проекта	Репродуктивный Частично-поисковый Исследовательский	Технические средства: компьютеры, проектор, подключенный к ПК, графический планшет. Программное	Наблюдение. Опрос
2.2	Работа над сценарием Создание пластилиновых героев для мультфильма.				Творческий проект. Опрос
2.3	Путешествие в мир мультипликации				Творческий проект. Опрос

				обеспечение: операционная система Windows XP; Adobe Premiere Pro.	
--	--	--	--	--	--

Учебно-методический комплекс

№	Наименование элемента	Состав (перечень содержимого)	Расположение
1	Программа ДО	Программа является основным документом УМК и представляет собой подробное описание учебного процесса, учебно-тематический план входящих модулей, а также все необходимые таблицы по текущей и промежуточной аттестации.	
2	Система средств обучения		
2.1	Электронная методическая база	Конспекты занятий, видео-объяснения, видео-примеры. Иллюстративный материал к урокам.	Находится в ведении педагога, постоянно дополняется и совершенствуется при введении дистанционного режима обучения учащимся (через родителей) предоставляется открытая ссылка на материалы к соответствующему уроку. https://drive.google.com/drive/folders/1TjWGZjWc6RfwC0csoHs3IPCMEtZrLDVk?usp=sharing
2.2	Демонстрационные материалы	Представляют собой объекты для наглядной демонстрации материала в процессе учебного занятия: - карточки опроса; - рамка «сцена»; - иллюстрации по этапам анимирования (прыжок мяча, походка двуного персонажа, анимация глаз); - игровые предметы для демонстрации (модель человека с суставами и сочленениями, мячики из разных материалов, маятник); - памятки с «горячими клавишами».	Находятся в ведении педагога, в компьютерном классе.

Календарный учебный график на 2022-2023 учебный год
детское объединение «Мультстудия Кадр»
группа № 1 (5-6 лет)

Педагог: Осокина Ирина Владимировна

Комплектование группы – с 01.09. – 05.09.2022 г.

Начало учебного года – 1 сентября 2022 года

Начало занятий - 5.09.2022 года

Окончание учебного года - 31 мая 2023 года

Продолжительность учебного года - 30 недель

Праздничные дни:

4 ноября - День народного единства;

7 января - Рождество Христово;

23 февраля - День Защитника Отечества;

8 марта - Международный женский день;

1 мая - Праздник Весны и Труда;

9 мая – День Победы.

Каникулы:

Осенние: с 29 октября 2022 г. по 6 ноября 2022 г. (8 календарных дня)

Зимние: с 31 декабря 2022 г. по 8 января 2023 г. (9 календарных дней)

Весенние с 8 апреля 2023 г. по 16 апреля 2023 г. (8 календарных дней)

Текущий контроль:

1.10 2022 г.- 30.10.2022 г.

1.12.2022 г.-24.12.2022 г.)

Промежуточная аттестация: 16.04.2023г. по 28.04. 2023г.

Количество часов, режим занятий:

Продолжительность одного занятия: 30 минут

Перерыв между занятиями: 10 минут

Количество занятий в неделю: 2 (по 1 занятию 2 раза в неделю)

Количество учебных часов в неделю: 2

Количество за учебный год: 60 ч.

Занятия в детском объединении проводятся в соответствии с учебной нагрузкой педагога и расписанием занятий.

Занятия в детском объединении проводятся в соответствии с учебной нагрузкой педагога и расписанием занятий.

месяц	№ занятия	Тема	Число	Кол-во часов
сентябрь	1	Вводное занятие	5	1
	2	История мультипликации	10	1
	3	Пиксиляция « Движение»	12	1
	4	Знакомство с камерой. Пиксиляция	17	1
	5	Изготовление первой игрушки - тауматроп.	19	1
	6	Знакомство с фенакестископом	24	1
	7	Составление творческих рассказов.	26	1
октябрь	1	Подготовка персонажей, декораций.	1	1
	2	Раскадровка к мультфильму	3	1
	3	Озвучивание сказки.	8	1
	4	Делаем фон.	10	1
	5	Делаем персонажей.	15	1
	6	Съёмка.	17	1
	7	Просмотр и обсуждение.	22	1
	8	Осенний натюрморт презентация.	24	1
	9	Натюрморт «Осенний».Работа с композицией.	30	1

	1	Путешествие в мир литературы. Что такое сценарий, художественные образы , декорации, закадровый текст.	7	1
	2	Сказка оживает.	12	1
	3	Озучивание мультфильма.	14	1
	4	Построение декораций для фона	19	1
	5	Вырезаем героев	21	1
	6	Просмотр мультфильма. Обсуждение. Исправление ошибок.	26	1
	7	Движение и одушевление персонажа. Стоп - кадр.	28	1
декабрь	1	«Натюрморт» Диагональ. Крупный план.	3	1
	2	Пикселизация план (общий, средний, крупный, деталь)	5	1
	3	Новогодняя сказка. Декорации	10	1
	4	Построение декораций фона.	12	1
	5	Озучивание	17	1
	6	Съёмка мультфильма.	19	1
	7	Знакомство с профессией «Режиссёр».	24	1
	8	Знакомство с профессией «Оператор»	26	1
январь	1	Знакомство с профессией « Я звукорежиссер»	9	1

	2	Знакомство с профессией « Я Художник»	14	1
	3	Эмоции (зеркало)	16	1
	4	Что такое творческий проект..	21	1
	5	Проект «Парад машин»	23	1
	6	Изготовление элементов декорации	28	1
	7	Съёмка.	30	1
февраль	1	Озвучивание	4	1
	2	Запись закадрового текста	6	1
	3	Просмотр мультфильма . Обсуждение.	11	1
	4	Съёмка.	13	1
	5	Просмотр мультфильма обсуждение	18	1
	6	Проект «Удивительное превращение»	20	1
	7	Подбор материала для декораций мультфильма.	27	1
март	1	Изготовления героев	4	1
	2	Съёмка	6	1

	3	Озвучивание мультфильма	11	1
	4	Обсуждение по окончании просмотра снятого материала, выявление и исправление ошибок.	13	1
	5	Проект «Мультипликационные фантазии» Распределение ролей. Озвучивание.	18	1
	6	Изготовление героев.	20	1
	7	Съёмка	25	1
	8	Обсуждение по окончании просмотра снятого материала, выявление и исправление ошибок.	27	1
апрель	1	Проект «Репка». Теневая анимация.	1	1
	2	Изготовление декораций	3	1
	3	Изготовление героев	8	1
	4	Покадровая съёмка	17	1
	5	Просмотр снятого материала. Исправление ошибок.	22	1
	6	Создать анимацию из выбранных предметов Съёмка и монтаж демонстрационного мультфильма	24	1
	7	Подведение итогов за год. Презентация роликов.	29	1
		Итого часов:		60 ч.

