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, базовый уровень)

Возраст детей: 7-14 лет
Срок реализации программы: 1 год
Автор – составитель:
педагог дополнительного образования
Осокина И.В.

г. Кировск

2022

Оглавление

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА **3**

Направленность программы 3
Актуальность программы 3
Педагогическая целесообразность программы 4
Цель программы 4
Задачи программы 4
Адресат программы 5
Организационно-педагогические условия реализации программы 5
Отличительная особенность программы 5
Уровни программы 5
Срок освоения общеразвивающей программы 5
Режим занятий 5
Планируемые результаты 5
Формы аттестации 6

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ **7**

Учебно-тематический план 7

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ **7**

Модуль 1. История создания мультфильмов 7
Цель изучения модуля *7*
Ожидаемые результаты освоения модуля *7*
Содержание модуля *8*
Материально-техническое обеспечение *8*
Учебно-методическое обеспечение модуля *8*
Модуль 2. Технология создания мультфильма. 9
Цель изучения модуля *9*
Ожидаемые результаты освоения модуля *9*
Содержание модуля *9*
Материально-техническое обеспечение *10*
Учебно-методическое обеспечение модуля *10*
Модуль 3. Мультпроекты 10
Цель изучения модуля *10*
Ожидаемые результаты освоения модуля *10*
Содержание модуля *10*
Материально-техническое обеспечение *11*
Учебно-методическое обеспечение модуля *11*
Реализация программы в режиме дистанционного обучения 11
Техническое оснащение занятий 12
Список литературы 12
Информационное интернет-обеспечение *12*

ПРИЛОЖЕНИЕ 1. ДИАГНОСТИКА **13**

ПРИЛОЖЕНИЕ 2. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ **19**

ПРИЛОЖЕНИЕ 3. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЙ КОМПЛЕКС **21**

ПРИЛОЖЕНИЕ 4. КУГ **22**

РАБОТА НАД СОЗДАНИЕМ МУЛЬТФИЛЬМА.....24

Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа Мультстудия «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 образованиям 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 Мультстудии «Кадр» является модифицированной, и предлагает комплексное освоение известных технологий в процессе создания мультипликационного фильма. Программа разработана на основе :

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

Направленность программы

Техническая

Актуальность программы

С самых ранних лет ребенок оказывается вовлеченным в мир разнообразных экранных искусств. Однако наиболее понятным и интересным видом искусства для ребенка является мультипликация.

Мультфильмы компенсируют. то, что по каким то причинам недостает ребенку для удовлетворения его потребностей. Мультипликация представляет собой сложный и многоструктурный процесс, построенный на объединении областей нескольких видов искусств и техники. Положительное воздействие анимации может стать прекрасным развивающим пособием для раскрепощения мышления и творческого потенциала ребенка.

Педагогическая целесообразность программы

В процессе реализации программы учащиеся овладевает компетенциями, которые в дальнейшем помогут им активно применять их в организации своей учебной, социальной и общественной деятельности.

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.

Современные **образовательные технологии, применяемые в программе:**

- технологии дистанционного обучения;
- разноуровневого обучения
- информационно-коммуникативные технологии;
- здоровьесберегающие технологии;
- проектная технология;
- технологии развивающего, личностно-ориентированного обучения.

Цель программы

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

Задачи программы

Обучающие:

- организовать образовательный процесс, способствующий формированию знаний, умений, навыков, информационной и алгоритмической культуры мультипликации;

-обучить основам мультипликации (рисованная, пластилиновая, предметная, анимация с сыпучими материалами);

-обучить понятиям компьютерной анимации и основам работы в программе MOVIE MAKER, Adobe Flash, Adobe Photoshop;

-научить ориентироваться во всём многообразии компьютерных изображений и методов их обработки;

-обучить создавать собственные графические изображения и небольшие анимационные фильмы;

Сформировать навыки работы с ПК и цифровым фотоаппаратом.

Развивающие:

-развить воображение, аналитическое мышление, наблюдательность, чувство прекрасного, творческую фантазию, способность видеть движение в составных частях;

-развить мелкую моторику рук;

-развить навыки самостоятельной работы с компьютером и фотоаппаратом.

Условия реализации программы.

Воспитательные:

-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

-воспитать дисциплину проектной деятельности, в том числе умения планировать свою деятельность, работать в коллективе; установки на позитивную социальную деятельность в

информационном обществе, недопустимости действий, нарушающих права и законные потребности граждан.

Адресат программы

Программа предназначена для детей в возрасте от 7 до 14 лет. В учебные группы принимаются все желающие без специального отбора. На начальном этапе освоения программы базовые знания не требуются.

Количество человек в группе: 12 человек.

Организационно-педагогические условия реализации программы

Минимальный возраст для зачисления на обучение: 7 лет.

По периодизации Д.Б. Эльконина возраст относится к младшему школьному возрасту (от 7 до 9 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

Использование интегрированных занятий, сочетающих приобретение новых знаний и умений в области мультипликации позволяет качественно сформировать предметные навыки и изучение новых компьютерных технологий. Поддерживать на высоком уровне познавательный интерес учащихся, готовность к творческой деятельности.

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.

Базовый уровень:

Предполагает использование и реализацию таких форм организации материала, которые допускают освоение специализированных знаний и языка, гарантированно обеспечивают трансляцию общей и целостной картины. В данной программе освоение программного материала базового уровня предполагает получение учащимися специализированных знаний в области компьютерной графики и анимации.

Срок освоения общеразвивающей программы

1 год обучения 60 ч.

Режим занятий

Продолжительность одного занятия: 45 минут
Количество занятий в неделю: 2 (по 2 занятия 1 раз 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:

• 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:

• 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.

· 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 объёму 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: май.

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

Учебно-тематическое планирование

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		
		Теория	Практика	Всего
1.	**История создания мультфильмов.**	**5**	**5**	**10**
2.	**Технология создания мультфильмов.**	**5**	**15**	**20**
4	**Мультпроекты**	**10**	**20**	**30**
	Итого:	**20**	**40**	**60**

Содержание программы

Модуль 1. История создания мультфильмов

Цель изучения модуля

Познакомить с историей мультипликации

Ожидаемые результаты освоения модуля

Владение основными знаниями в области мультипликации. Развитие навыков сотрудничества с сверстниками при групповом и командном творческом взаимодействии. Овладение правилами поведения на занятиях

Содержание модуля

1.1 Вводное занятие. История жанра мультипликации

Теория

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

Просмотр фильма «История анимации» 01

Тестирование

Теория

Что такое мультипликация. Движение в мультфильме.

Практика

Пиксиляция ,озвучка.

Практика

Игра «Ладонь в ладонь». Пиксиляция . Знакомство с камерой. Как пользоваться штативом.

Практика

Придумать рисунок к игрушке тауматроп. Делаем игрушку тауматроп. Съёмка.

Практика

Заставка для мультстудии - придумать сюжет.

Практика

Делаем по сюжету персонажей и снимаем.

Теория

Что такое фенакистископ .

Практика

делаем фенакистископ

1.2 Составление творческих рассказов

Теория

Просмотр фильма «История анимации» 01. Как составить рассказ.

Практика

По картинке составляем рассказ. Выдано несколько персонажей и нужно составить рассказ. Рисуют в командах свои рисунки и составляют рассказ (по парам)

Практика

Озвучивание мультфильма.

Практика

Делаем фон.

Практика

Делаем персонажи.

Практика

Съёмка.

Практика

Просмотр и обсуждение.

Теория.

«Заставка» в технике перекладка.

Беседа о технике перекладки. Работа по созданию мини-анимации (движение кусочков бумаги, скрепок, счётных палочек и т.п.). Дети просматривают фильм, сделанный в данной технике.

Практика

Создаём название мультстудии. Вырезаем буквы - техника перекладка. Или вылепливаем из пластилина буквы, которые есть в названии. Покадровая съёмка движения букв. Наложение звука. Монтаж. Просмотр.

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. Технология создания мультфильма.

Цель изучения модуля

Познакомить детей с технологией создания мультипликационных фильмов.

Ожидаемые результаты освоения модуля

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

Содержание модуля

2.1 Виды мультипликации

Теория.

Презентация «Виды мультипликации» . Обсуждение. Игра на закрепление материала.

Практика

Этюд «Рисованная анимация».

Практика

Этюд «Перекладная анимация»

Практика

Этюд «Пластилиновая анимация»

Практика

Пиксиляция «Новогодние скоморохи». Подготовка к мультфильму «Новогодний переполох». Сценарий, раскадровка, подготовка деталей, фонов, костюмов.

Практика

Пиксиляция. Этюд «Новогодняя ёлочка». Этюд « Снежки».

Практика

Новогодняя сказка. Просмотр смотированного мультфильма «Новогодний переполох».

Практика

Этюд «Новогний натюрморт». Игра светом.

2.2 «Как создаются мультфильмы»

Теория.

Презентация «Как создаются мультфильмы». Обсуждение .

Практика

Игра на закрепление материала.

2.3 Путешествие в мир литературы.

Практика

23 Февраля. Знакомство детей с военной техникой, разными родами войск. этюд

Теория

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

Практика

Написать сценарий, создать художественный образ,

Практика

Нарисовать декорацию.

Практика

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

Практика

Овучивание мультфильма. Игра «Озвучь мультфильм»

Практика

Озвучь сказки .

Практика

Этапы создания мультфильма.

1 час Первый этап - Создание сценария мультфильма.

2 час Пишем сценарий

Практика
Второй этап - Рисуем раскадровку.
Практика
Четвёртый этап - делаем персонажей.
Практика
Построение декораций для фона
Практика
Четвёртый этап - Озвучивание.
Практика
Пятый этап - Съёмка
Практика
Съёмка.
Практика
Подбор музыки, шумов. Просмотр смонтированного материала. Обсуждение.
Практика
Исправление ошибок.

Материально-техническое обеспечение

Презентационное оборудование. Камера, штатив.

Учебно-методическое обеспечение модуля

Формы работы: лекции, беседы, игровые формы работы, практические занятия
Методы: словесные, наглядные и практические.

Модуль 3. Мультпроекты

Цель изучения модуля

Создание мультфильма своими силами.

Ожидаемые результаты освоения модуля

Владение техниками создания анимационных фильмов.

Содержание модуля

4.1 Творческий проект
Теория
Что такое творческий проект. Презентация. Просмотр проектов.Обсуждение.
Теория
Мультипликационный персонаж.
Практика
Составление рассказа от имени предмета «Ожившие предметы».
4.2 Проект «Силуэтная анимация»
Теория
Что такое силуэтная анимация. Обсуждение сюжета.
Просмотр видео - Мультстудия. Выпуск 22 — Силуэтная анимация | Телеканал Карусель
https://www.youtube.com/watch?v=Yr7qxYC6b0Q
Практика
Техника силуэтного вырезания. Вырезаем персонажи.
Практика Снимаем мультфильм в технике силуэтной анимации.
Практика
Озвучиваем мультфильм. Подбор музыки, шумов.
Практика Просмотр смонтированного материала. Обсуждение.
Практика
Просмотр «В поисках прекрасного принца”
Белорусско-литовский мультфильм, выполненный в рамках международного мастер-класса по силуэтной анимации. https://vimeo.com/92315700

Обсуждение. Создание сценария мультфильма.
4.3Проект «Символ года» Рисованная анимация.
Теория Рисованная анимация. Презентация.
Практика
Создание персонажей. Рисуем персонажей.
Практика
Рисуем персонажей.
Практика Рисуем фоны с персонажем .
Практика
Рисуем фоны с персонажем .
Практика
Практика
Озвучиваем персонажей. Подбираем шумы и звуки. Музыку.
Практика
Просмотр мультфильма. Обсуждение. Исправление ошибок.
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-плейер, 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.

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

Информационное интернет-обеспечение

1. https://infourok.ru/plan-konspekt-zanyatiya-v-tvorcheskom-obedinenii-na-temu-kompoziciya-v-fotografii-4430587.html
2. https://www.youtube.com/channel/UCTbIIGVpPdqAhHA_EUpEyVA
3. https://yandex.ru/video/preview/?text=%CD%EE%F0%EC%E0%ED%ED%20%CC%E0%EA%CB%E0%F0%E5%ED%20
4. https://www.youtube.com/watch?v=Gnd6b_FejHE&t=1s
5. https://lektsii.org/1-23211.html
6. https://yandex.ru/video/preview/?text=пикселяция%20в%20мультипликации&path=wizard&parent-reqid=1630574571066890-1836047574415175 9763-sas3-0979-e6b-sas-l7-balancer-8080-BAL-8673&wiz_type=vital&filmId=10817097492934891063

Диагностика уровня мотивации учащегося

Входная диагностика поводится 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 мульстудию.

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.

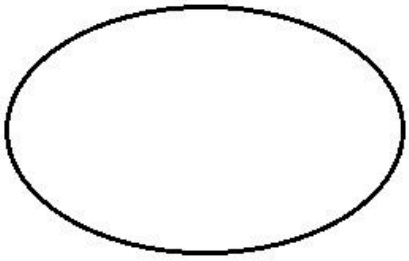
Уровень мотивации

	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.

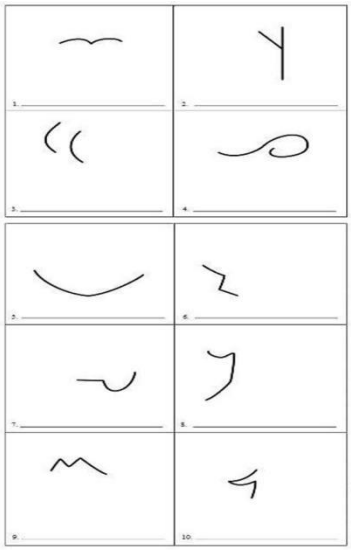
Развитие творческих способностей
Методика исследования Краткий тест П. Торренса
«Завершение фигуры» и «Нарисуйте картинку».
Тест «Нарисуйте картинку».

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 освоения практических и теоретических знаний

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

Результаты диагностики

Список учащихся	Показатели					Общий балл	Уровень
	1	2	3	4	5		
1							
2							

Диагностическая карта достижения ожидаемых результатов программы

Уровень освоения программы: Стартовый

№	ФИ учащихся	**Личностные**		**Метапредметные**		**Предметные**				
		Рассказывать о мотивах образовательной деятельности	Развитие преставления об общих ценностях: здоровье, семья, человек	Перечислять основные теоретические понятия предметной области	При консультационной поддержке педагога, извлекать и структурировать	Владеть на уровне пользователя компьютерной	Работать по образцу, составлять простые эскизы, анимировать объекты по образцу	Правила техники безопасности при работе с материалами и инструментами, необходимыми для	Правила классической анимации; Основные приемы анимации на	Основные функции и инструменты изученного
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»

Уровень освоения программы: Базовый

№	ФИ учащихся	**Личностные**	**Метапредметные**	**Предметные**

		Осознавать мотивы образовательной деятельности, определять ее цели и задачи	Проявлять готовность к целенаправленной познавательной деятельности, к применению ценности здорового и безопасного	Ориентироваться в содержании теоретических понятий предметной области (в пределах	Самостоятельно, извлекать и структурировать информацию из различных	Иметь представление о технологии создания покадровой анимации в	Правила классической анимации; Основные приемы анимации на компьютере, особенности	Правила техники безопасности при работе с материалами и инструментами, необходимыми для создания	Самостоятельно создавать мультипликационную базу, состоящую из локации,	Находить, сохранять и систематизировать нужную информацию для реализации идей из предоставленных
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

Методическое обеспечение программы

№ п/п	Тема	Форма занятия	Методы проведения занятия	Дидактические материалы, ТСО	Формы подведения итогов
1.	**История создания мультфильмов.**	Учебное занятие	Репродуктивный Частично-поисковый Исследовательский	**Технические средства:** компьютеры, проектор, подключенный к ПК, графический планшет. **Программное обеспечение:** операционная система Windows XP; Adobe Animate CC 2019. Видео-проигрыватель «QuickTime»	Наблюдение. Опрос
2.	**Технология создания мультфильмов.**	Учебное занятие	Репродуктивный Частично-поисковый Исследовательский	**Технические средства:** компьютеры, проектор, подключенный к ПК, графический планшет. **Программное обеспечение:** операционная система Windows XP; Adobe Animate CC 2019. Видео-проигрыватель «QuickTime»	Наблюдение. Опрос Творческий проект
3	**Мультпроекты**	Учебное занятие	Репродуктивный Частично-поисковый Исследовательский	**Технические средства:** компьютеры, проектор, подключенный к ПК, графический планшет. **Программное обеспечение:** операционная система Windows XP; Adobe Animate CC 2019. Видео-проигрыватель «QuickTime»	Наблюдение. Опрос Творческий проект
5.	**Итоговое занятие**	Учебное занятие	Репродуктивный Частично-поисковый Исследовательский	**Технические средства:** компьютеры, проектор, подключенный к ПК, графический планшет. **Программное обеспечение:** операционная система Windows XP; Adobe Animate CC 2019. Видео-проигрыватель «QuickTime»	Наблюдение. Опрос Творческий проект

№	Наименование элемента	Состав (перечень содержимого)	Расположение
1	Программа ДО	Программа является основным документов УМК и представляет собой подробное описание учебного процесса, учебно-тематический план входящих модулей, а также все необходимые таблице 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 совершенствутсяпри 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» **(7-14 лет)**
Педагог: Осокина Ирина Владимировна

Продолжительность учебного года

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: 45 минут
Перерыв между занятиями: 10 минут
Количество занятий в неделю: 2 (по 2 занятия 1 раз 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.

Группа №1 (7-9 лет)

№	Месяц	Число	Кол. часов	Тема занятия
1	сентябрь	9.09	2	Вводное занятие. История мультипликации
2	сентябрь	16.09	2	Составление творческих рассказов.
3	сентябрь	23.09	2	Виды мультипликации.
4	сентябрь	30.09	2	Заставка для мультстудии - придумать сюжет.
5	октябрь	7.10	2	Технология создания мультфильмов. Подготовка к созданию мультфильма.
6	октябрь	14.10	2	Технология создания мультфильмов. Технические средства для создания мультфильма.
7	октябрь	21.10	2	Технология создания мультфильмов. Этапы и последовательность работы.
8	октябрь	28.10	2	Технология создания мультфильмов. Придумывание сюжета. Виды сюжетов. Делаем по сюжету персонажей и снимаем.
9	ноябрь	11.11	2	Технология создания мультфильмов. Виды анимации.

10	ноябрь	18.11	2	Технология создания мультфильмов. Отрибуты для съемки.
11	ноябрь	25.11	2	Технология создания мультфильмов. Составление сценария и образа, декорации, закадровый текст.
12	ноябрь	2.12	2	Технология создания мультфильмов. Обработка и детали мультфильма.
13	декабрь	9.12	2	Написать сценарий собственного сюжета, создать художественный образ, Нарисовать декорацию.
14	декабрь	16.12	2	Нарисовать декорацию. Сказка оживает.
15	декабрь	23.12	2	Овучивание мультфильма. Игра «Озвучь мультфильм» Озвучь сказки .
16	январь	30.12	2	Мультпроекты. Способы создания.
17	январь	13.01	2	Творческий проект « В гостях у сказки»
18	январь	20.01	2	Проект «Силуэтная анимация»
19	январь	27.01	2	Проект «Символ года» Рисованная анимация.
20	февраль	3.02	2	Работа над созданием мультфильма.
21	февраль	10.02	2	Работа над созданием мультфильма
22	февраль	17.02	2	Работа над созданием мультфильма
23	февраль	3.03	2	Работа над созданием мультфильма
24	март	10.03	2	Работа над созданием мультфильма
25	март	17.03	2	Просмотр смонтированного материала. Обсуждение. Просмотр «В поисках прекрасного принца”
26	апрель	24.03	2	Рисованная анимация. Создание персонажей. Рисуем персонажей
27	апрель	31.03	2	Рисуем фоны с персонажем . Съёмка. Озвучиваем персонажей. Подбираем шумы и звуки. Музыку.

28	апрель	7.04	2	Просмотр мультфильма. Обсуждение. Исправление ошибок.
29	апрель	21.04	2	Игра на закрепление материала. «Как создаются мультфильмы».
30	май	28.04	2	Итоговое занятие. Просмотр презентации проектов
				Итого: 60 ч.

Группа №1 (10-14 лет)

№	Месяц	Число	Кол. часов	Тема занятия
1	сентябрь	10.09	2	Вводное занятие. История мультипликации
2	сентябрь	17.09	2	Составление творческих рассказов.
3	сентябрь	24.09	2	Виды мультипликации.
4	октябрь	1.10	2	Заставка для мультстудии - придумать сюжет.
5	октябрь	8.10	2	Технология создания мультфильмов. Подготовка к созданию мультфильма.

6	октябрь	15.10	2	Технология создания мультфильмов. Технические средства для создания мультфильма.
7	октябрь	22.10	2	Технология создания мультфильмов. Этапы и последовательность работы.
8	октябрь	29.10	2	Технология создания мультфильмов. Придумывание сюжета. Виды сюжетов. Делаем по сюжету персонажей и снимаем.
9	ноябрь	12.11	2	Технология создания мультфильмов. Виды анимации.
10	ноябрь	19.11	2	Технология создания мультфильмов. Отрибуты для съемки.
11	ноябрь	26.11	2	Технология создания мультфильмов. Составление сценария и образа, декорации, закадровый текст.
12	ноябрь	3.12	2	Технология создания мультфильмов. Обработка и детали мультфильма.
13	декабрь	10.12	2	Написать сценарий собственного сюжета, создать художественный образ,

				Нарисовать декорацию.
14	декабрь	17.12	2	Нарисовать декорацию. Сказка оживает.
15	декабрь	24.12	2	Овучивание мультфильма. Игра «Озвучь мультфильм» Озвучь сказки .
16	январь	14.01	2	Мультпроекты. Способы создания.
17	январь	21.01	2	Творческий проект « В гостях у сказки»
18	январь	28.01	2	Проект «Силуэтная анимация»
19	февраль	4.02	2	Проект «Символ года» Рисованная анимация.
20	февраль	11.02	2	Работа над созданием мультфильма.
21	февраль	18.02	2	Работа над созданием мультфильма
22	март	4.03	2	Работа над созданием мультфильма
23	март	11.03	2	Работа над созданием мультфильма
24	март	18.03	2	Работа над созданием мультфильма

25	март	25.03	2	Просмотр смонтированного материала. Обсуждение. Просмотр «В поисках прекрасного принца”
26	апрель	1.04	2	Рисованная анимация. Создание персонажей. Рисуем персонажей
27	апрель	22.04	2	Рисуем фоны с персонажем . Съёмка. Озвучиваем персонажей. Подбираем шумы и звуки. Музыку.
28	апрель	29.04	2	Просмотр мультфильма. Обсуждение. Исправление ошибок.
29	май	6.06	2	Игра на закрепление материала. «Как создаются мультфильмы».
30	май	13.05	2	Итоговое занятие. Просмотр презентации проектов
				Итого: 60 ч.

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ "РАЙОННЫЙ ЦЕНТР ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ",
Бойцова Елена Владимировна
05.12.2022 14:09 (MSK), Сертификат 20ABA8600C3F50FFD1252FD4D2C43912DB95FDFA