

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
Арт-мульти «Одуванчик»
(модульная, разноуровневая)

Возраст детей: 7 – 10 лет
Срок реализации программы 1 год
Авторы – составители
педагоги дополнительного образования:
Умарова А.С.

Г. Кировск
2022 г.

Содержание

Направленность программы	4
Актуальность программы	5
Педагогическая целесообразность	6
Цель программы	6
Задачи программы	6
<i>Обучающие</i>	6
<i>Воспитательные</i>	7
<i>Развивающие</i>	7
Организационно-педагогические условия реализации программы	7
Отличительные особенности программы	6
Новизна программы	8
Условия формирования подгрупп	8
Сроки реализации дополнительной общеразвивающей программы	9
Режим занятий	9
Планируемые результаты и формы их оценки	9
<i>Предметные результаты</i>	
<i>Личностные результаты</i>	
<i>Метапредметные результаты</i>	
Формы подведения итогов реализации программы	9
Формы аттестации	10
В результате освоения программы	10
Срок проведения промежуточной (итоговой) аттестации	10
Форма проведения промежуточной аттестации	10
Процесс создания мультфильма	10
В результате освоения программы	11
Содержание программы (планы)	12
Учебно-тематический план	12
Содержание программы Модуль 1 «Знакомство с историей мультипликации»	13
Содержание программы Модуль 2 «Пластининовая анимация»	15

Содержание программы Модуль 3 «Оригами-анимация»	17
Этапы и формы педагогического контроля по освоению образовательной программы Арт-мульт «Одуванчик»	19
Формы подведения итогов реализации образовательной программы:	19
Формы подведения итогов реализации образовательной программы:	20
Формы работы	20
Реализация программы в режиме дистанционного обучения	20
Материально - техническое обеспечение программы:	20
Литературное обеспечение	21
Приложения	22

Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа **Арт-мульти «Одуванчик»** относится к **технической направленности**. Разработана на основе следующих документов:

- 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).

Актуальность

Мультипликация представляет собой сложный и многоструктурный процесс, построенный на объединении областей нескольких видов искусства. Главная педагогическая ценность мультипликации как вида современного искусства заключается, прежде всего, в возможности комплексного развивающего обучения детей. Кроме того, именно мультипликация помогает максимально сближать интересы взрослого и ребенка, отличаясь доступностью и неповторимостью жанра. С ее помощью можно сделать процесс обучения удовольствием для школьников. Мультипликация может стать прекрасным развивающим средством для раскрепощения мышления, развития творческого потенциала.

Разные виды изобразительного искусства: рисунок, живопись, лепка, 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.

Кроме того, занимаясь различными видами деятельности, осваивая новые материалы и техники, дети нацелены на конкретный результат, представляя, для чего они рисуют, лепят, мастерят. И то, и другое является наиболее благоприятными условиями для развития творчества.

Создавая героев мультипликационного фильма и декорации: из пластилина, делая аппликации, вырезая силуэты, рисуя красками, фломастерами, мягкими материалами, ребята изучают свойства и технические возможности художественных материалов. Создание анимационных фильмов решает ряд образовательных задач, раскрывает творческий потенциал школьников, развивает мышление, воображение.

В процессе создания мультфильма происходит распределение функций и ролей между участниками в соответствии с теми работами, которые необходимо выполнить, а именно: написание текста сценария, выбор музыки, озвучивание. Качественная подготовка литературно-художественной части является залогом успешности будущей работы, поэтому при планировании данной деятельности выделено достаточно времени на разработку предварительного сценария и подготовку художественного оформления. Завершается данная работа просмотром и обсуждением готовых результатов, что является необходимым шагом к созданию новых работ.

Программа позволяет осуществлять проектный подход при создании анимационных фильмов, а также использовать в работе интеграцию разнообразных видов деятельности детей: двигательную, игровую, продуктивную, коммуникативную, трудовую, познавательно-исследовательскую, музыкально-художественную, а также чтение художественной литературы.

Под руководством педагога обучающиеся придумывают сюжеты сказок, рисуют и оживляют персонажей с помощью различных анимационных техник.

Таким образом, работа объединения Арт-мульти «Одуванчик» направлена на художественно-эстетическое воспитание учащихся и способствует развитию их творческой активности.

Педагогическая целесообразность

Педагогическая целесообразность программы состоит в том, что создание анимации, («анимация» в переводе с латинского «анима» – душа, «анимация» – оживление, одушевление) обогащает обучающихся практическим опытом, выявляет интересы и способности каждого ребенка, показывает путь, по которому ребенок может достигнуть реализации своих способностей. Также заключается в единстве задач воспитания, обучения и развития. Программа построена на принципе интегративности. Принцип интегративности предполагает включение в образовательно-воспитательный процесс знаний из самых различных областей человеческого познания - литературы, изобразительного искусства, техники, естествознания, экологии и т.д., - необходимых для создания мультфильма, что позволяет расширить мировоззрение учащихся.

Отличительные особенности программы

Комплексность (обучение по нескольким модулям), интегрированность (взаимосвязь художественно-эстетического и познавательного развития); - возможность художественно использовать дополнительные средства (возникают новые идеи, связанные с комбинациями разных материалов, дети начинают экспериментировать и творить).

Новизна программы

Содержание занятий построено на взаимодействии различных видов искусства (живопись, декоративно-прикладное творчество, литература, музыка, театр), объединенных общей целью и результатом - созданием мультипликационного фильма;

Использование системы заданий и упражнений, раскрывающих изобразительно-выразительные возможности искусства мультипликации и направленных на освоение детьми различных материалов и технических приемов художественной выразительности;

Современные условия диктуют и новые требования к человеку: сегодня востребованы активные, коммуникабельные, творческие личности, способные масштабно мыслить и действовать. Искусство анимации и представляет собой совокупность различных видов деятельности, формирующих гармонично развитую личность.

Цель программы:

Развитие творческих способностей детей в процессе создания собственного медиа продукта (мультфильма)

Задачи:

Образовательные:

- познакомить с историей возникновения мультипликации;

- познакомить с технологией создания мультипликационного фильма;
- формировать художественные навыки и умения;
- обучение основам изобразительной грамоты (лепки, конструирование из бумаги) и формирование художественных знаний, умений и навыков;
- формирование определенных навыков и умений; закрепление их в анимационной деятельности;
- обучение различным видам анимационной деятельности с применением различных художественных материалов;
- познакомить учащихся с основными технологиями создания мультфильмов, планированию общей работы, разработке и изготовлению оригами, фонов и декораций, установке освещения, съёмке кадров, озвучиванию и сведению видео- и звукорядов;
- научить различным видам анимационной деятельности с применением различных художественных материалов;
- сформировать у учащихся умения владеть компьютером как средством решения практических задач, связанных с графикой и мультимедиа, подготовив учеников к активной полноценной жизни в условиях технологически развитого общества.

Развивающие:

- развивать творческое мышление и воображение;
- развивать детское экспериментирование, поощряя действия по преобразованию объектов;
- способствовать проявлению индивидуальных интересов и потребностей;
- развитие художественно-творческих, индивидуально выраженных способностей личности ребенка;
- развитие художественно-эстетического вкуса, фантазии, изобретательности, логического мышления и пространственного воображения.
- развивать интерес к совместной со сверстниками и взрослыми деятельности.

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.
- воспитание нравственных качеств личности ребенка, эмоционально-эстетического восприятия окружающего мира;
- воспитание внимания, аккуратности, целеустремленности;
- формирование этических норм в межличностном общении;
- обогащение визуального опыта детей через просмотр мультфильмов и участие в мероприятиях.

В ходе работы предусматриваются различные формы как индивидуального творчества ребёнка, так и его сотрудничества и сотворчества со сверстниками и родителями.

Уровни программы

Условия формирования подгрупп:

- Деятельность педагога при организации разновозрастных групп состоит делении учащихся на группы (по уровню знаний, способностям);
- разработке или подборке заданий в соответствии с выявленными уровнями знаний;
- оценивании деятельности учащихся.

Применение разновозрастного обучения помогает педагогу достичь следующих целей:

Стартовый уровень:

- Пробудить интерес к предмету путем использования заданий базового уровня, позволяющих работать в соответствии с его индивидуальными способностями.
- Ликвидировать пробелы в знаниях и умениях.
- Сформировать умения осуществлять самостоятельную деятельность по образцу.

Базовый уровень:

- Развивать устойчивый интерес к предмету.
- Закрепить и повторить имеющиеся знания и способы действия.

Организационно-педагогические условия реализации программы

Форма обучения: очная.

Формы проведения занятий:

аудиторные: учебное занятие, практическое занятие, итоговое занятие, защита проекта.

внеаудиторные: экскурсии, домашняя работа (поиск референсов по теме занятий, в рекомендуемых электронных источниках, разработка эскизов, выполнение упражнений по изученным темам)

Форма организации деятельности обучающихся на занятии – фронтальная, групповая, особое внимание уделяется индивидуальной работе с детьми.

Методы проведения занятий:

- репродуктивный
- частично-поисковый
- объяснительно-иллюстративный

Сроки реализации дополнительной общеразвивающей программы
1 год обучения (60 часов в год) обучения детей 7-10 лет.

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

Процесс создания мультфильма в стенах дополнительного образовательного учреждения (последовательность действий)

1. Подбор материала для сценария.
2. Выбор анимационной техники.
3. Изготовление фонов и персонажей. Используется масса для лепки или пластилин, бросовый материал (бусины, бантики и т.д.), бумага цветная.
4. Съёмка анимационного фильма.
5. Звуковое оформление, или «озвучивание». Основное средство выражения мыслей и чувств – звучащее слово, – вступая во взаимодействие с изобразительной частью фильма, усиливает его в идейном, художественном плане. Здесь дети проявляют свои актерские способности: выразительно читают авторский текст, придумывают шумовые эффекты. Но новичкам для начала лучше просто наложить мелодию, соответствующую замыслу.
6. Монтаж фильма (верстка). В работе с детьми эта функция решается педагогом. Перенести отснятые фотографии на компьютер. Разместить снимки, музыкальные композиции, голосовые записи в программе для вёрстки и монтировать фильм.

Планируемые результаты

Предметные результаты:

- формирование первоначальных представлений о видах анимационных техник
- овладение навыками сценической речи при звуковом сопровождении мультфильмов;

В результате освоения программы «Арт-мульт «Одуванчик» учащиеся *будут знать:*

- историю создания мультипликации, творчество великих мультипликаторов;
- виды мультипликации, как на самые доступные и быстрые техники с достаточно широкими возможностями;
- способы «оживления» (движения мультипликационных героев на экране и уметь применять их для создания мультипликационных фильмов).

- специальные термины и понятия в области киноискусства и в частности мультипликации, например, такие, как сценарий, режиссура, завязка, пик сюжета, развязка, главный акцент, крупный план, средний и задний планы, раскадровка, фазы движения, начальные и конечные титры, озвучивание, сведение видеоряда и звукоряда, т.д.;

будут уметь:

- умело сочетать различные материалы для реализации творческого замысла, создавать марионетки персонажей, фоны и декорации;

- использовать цвет, как средство передачи настроения, различные по характеру линии - для передачи наибольшей выразительности образа. Применять цветовой и тоновый контраст, контраст величин, контраст динамики и спокойствия;

- владеть средствами выразительности, узнают о фазах движения, научатся показывать эмоции и речь персонажей;

- работать с микрофоном, видеокамерой и с другими техническими средствами, освоят мультстанок, научатся устанавливать необходимое освещение, снимать кадры и другое;

- смогут разрабатывать собственные сценарии и последовательно их воплощать в небольшие мультфильмы с помощью самых простых и доступных технических средств – вплоть до обычного фотоаппарата или даже мобильного телефона;

- образное мышление, воображение, творческая активность, фантазия;

- самостоятельность в создании творческого проекта

Личностные результаты:

- принятие и освоение социальной роли учащегося, развитие мотивов учебной деятельности;

- развитие навыков сотрудничества со сверстниками при групповом и командном творческом взаимодействии;

- овладение правилами поведения на занятиях.

Метапредметные результаты:

- освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;

- формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации;

- определение общей цели и путей ее достижения, умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности.

Формы подведения итогов реализации программы:

Выпуск носителей (флешки) с мультфильмами, созданных детьми, запись и демонстрация мультфильмов

Ожидаемый результат:

- дети видят идею, передаваемую мультфильмом (или её отсутствие);
- раскрепощение мышления;
- развитие творческого потенциала;
- формирование умения наблюдать, фантазировать, сравнивать, переживать увиденное, отражать свои впечатления в творческих работах;
- создавать мультфильмы в предложенных педагогом техниках;
- осуществлять контроль: находить способы улучшения работы, самостоятельно вносить коррективы;
- совершенствование навыков общения;
- самостоятельно оценивать свою творческую продукцию и выражать отношение к творческому продукту сверстника

Формы аттестации

- *Входной контроль* проводится в начале учебного года. Отслеживается уровень подготовленности обучающихся. Проводится в форме собеседования и выполнения практических заданий. После анализа результатов первоначального контроля проводится корректировка тематических планов, пересматриваются учебные задания, если это необходимо.

- *Текущий контроль* проводится после каждого раздела. В процессе его проведения выявляется степень усвоения обучающимися нового материала, отмечаются типичные ошибки, ведется поиск способов их предупреждения и исправления. Внимание каждого ребенка обращается на четкое выполнение работы и формирование трудовых навыков. Формы проведения: опрос обучающихся, собеседование с ними, наблюдение во время выполнения практических заданий, просмотр и оценка выполненных работ. Викторины, демонстрация творческих работ.

- *Итоговый контроль* проводится в конце учебного года. Цель его проведения - определение уровня усвоения программы каждым учеником. Формы проведения: опрос учащихся, итоговая выставка детских работ (в коллективе) (приложение 1)

Формы контроля:

- самостоятельные работы в различных техниках мультипликации;
- творческие задания;
- анкетирование;
- презентации творческих проектов;
- выпуск анимационных фильмов.

Система оценки результатов освоения программы происходит с помощью таких форм и методов как:

- Наблюдение-оценка и анализ работ, достижений учащихся (в том числе и самооценка);
- Самостоятельная творческая работа;
- Защита творческих работ;

- Анализ творческих достижений детей

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

Срок проведения промежуточной (итоговой) аттестации: апрель.

**Учебно-тематический план программы Арт-мульти «Одуванчик»
(по модулям)**

№ п/п	Модули	Кол-во часов		
		Всего	Теория	Практика
1.	Введение в программу. Знакомство с историей мультипликации	18	5	13
2.	Пластилиновая анимация	27	8	19
3.	Оригами-анимация	15	5	10
Итого:		60	18	42

Учебно-тематический план программы

№	Название модуля	Количество часов			Форма аттестации
		Всего	Теория	Практика	
1	Введение в программу. Знакомство с историей мультипликации	18	5	13	
1.1	Знакомство с историей мультипликации.	2	1	1	Наблюдение

1.2	Знакомство с видами мультипликации. Просмотр и обсуждение мультфильмов.	6	2	4	Наблюдение. Опрос
1.3	Как оживить картинку	10	2	8	Творческий проект
2	Пластилиновая анимация	27	8	19	
2.1	Просмотр и обсуждение пластилиновых мультфильмов.	3	1	2	Наблюдение
2.2	Работа над сюжетом и сценарием нового мультфильма. Распределение ролей.	3	1	2	Наблюдение. Опрос
2.3	Изготовление декораций	4	1	3	Творческий проект
2.4	Изготовление героев	4	1	3	Творческий проект
2.5	Установка сцены, расстановка героев. Пробные съемки.	5	1	4	Творческий проект
2.6	Стоп-кадровая съемка мультфильма.	4	1	3	Творческий проект
2.7	Озвучивание. Наложение звука. Просмотр.	2	1	1	Творческий проект
2.8	Демонстрация фильма. Обсуждение.	2	1	1	Творческий проект
3	Оригами-анимация.	15	5	10	
3.1	Знакомство с бумагопластикой. Конструирование оригами-фигур.	3	1	2	Наблюдение. Опрос
3.2	Работа над сюжетом и сценарием нового	2	1	1	Творческий проект

	мультфильма. Распределение ролей.				
3.3	Изготовление декораций (бумагопластика, рисование)	2	1	1	Творческий проект
3.4	Изготовление героев в технике оригами	2	1	1	Творческий проект
3.5	Установка сцены, расстановка героев. Пробные съемки. Стоп-кадровая съемка мультфильма. Озвучивание. Наложение звука. Просмотр. Демонстрация фильма. Обсуждение.	5	1	4	Творческий проект
3.6	Итоговое занятие	1		1	Творческий проект
Итого:		60	18	42	

Модуль 1 «Введение в программу. Знакомство с историей мультипликации»

Реализация данного модуля программы Арт-мульт «Одуванчик» направлена на знакомство обучающихся с искусством мультипликации. Модуль «Знакомство с мультипликацией» позволит научиться основам создания мультфильмов.

Цель модуля: развитие личности обучающихся через приобретение ими в процессе освоения программы теоретических и практических знаний, умений и навыков в мультипликации.

Задачи: познакомить обучающихся с историей мультипликации; познакомить обучающихся со структурой создания мультфильма; дать обучающимся представление о том, что такое «анимация» и её виды.

Содержание модуля

Тема: 1. Вводное занятие.

Теория: Правила ТБ, игры на знакомство.

Практическая работа: Развитие навыков восприятия в процессе создания мультфильма.

Тема: 2. Знакомство с историей мультипликации.

Теория: История мультипликации.

Практическая работа: Знакомство с пластилином, развитие мелкой моторики.

Тема: 3. Знакомство с видами мультипликации.

Теория: Просмотр и обсуждение мультфильмов.

Практическая работа: Рисование героев фильма

Тема: 4. Как оживить картинку.

Теория: Различные механизмы анимирования объектов. Просмотр мультфильмов, сделанных в разных техниках.

Практическая работа: Игра по созданию мультфильма на бумаге «Живой блокнот» «Заставка» в технике перекладка. Покадровая съёмка движения букв.

Планируемые результаты Модуль 1 «Знакомство с мультипликацией»

Предметные:

- обучающиеся ознакомлены с историей мультипликации;
- обучающиеся знают структуру создания мультфильма;
- у обучающихся сформировано представление о том, что такое «анимация», ее виды.

Личностные:

- у обучающихся развивается моральное сознание и компетентность в решении моральных проблем на основе личного выбора, формируются нравственные чувства и нравственное поведение, осознанное и ответственное отношение к собственным поступкам;
- у обучающихся формируется восприятие художественной культуры, как неотъемлемой части духовной культуры;
- у обучающихся формируется осознанное, уважительное и доброжелательное отношение к другому человеку, его мнению, мировоззрению, культуре, языку, вере, гражданской позиции, к истории, культуре, религии, традициям, языкам, ценностям народов России и народов мира;
- у обучающихся формируется нравственно-эстетическая отзывчивость на прекрасное и безобразное в жизни и в искусстве.

Метапредметные:

- у обучающихся формируется способность к самостоятельной работе над проектом;
- обучающиеся учатся устанавливать и формировать причинно-следственные связи;
- обучающиеся учатся целеполаганию и планированию своей деятельности.

Модуль 2 «Пластилиновая анимация»

Реализация данного модуля программы направлена на обучение созданию мультфильмов и анимации.

Принятое в мире профессиональное определение «анимация» (в переводе с латинского «анима» – душа, «анимация» – оживление, одушевление) как нельзя более точно отражает все современные технические и художественные возможности анимационного кино, ведь мастера анимации не просто оживляют своих героев, а вкладывают в их создание частичку своей души.

Цель модуля: приобретение обучающимися теоретических и практических знаний, умений и навыков в искусстве создания пластилиновой мультипликации.

Задачи:

- рассказать обучающимся о том, что такое пластилиновая анимация и как сделать движение пластилиновой фигурки.
- познакомить обучающихся с профессиями, которые связаны с мультипликацией: режиссер, звукорежиссер, монтажер и т.д.;
- научить обучающихся создавать, озвучивать, монтировать и режиссировать мультфильм.

Содержание модуля

Тема 1. Просмотр и обсуждение пластилиновых мультфильмов

Теория: Устное описание героев мультфильма

Практическая работа: Создание героев мультфильма на бумаге (эскиза героев). Изготовление объемных пластилиновых персонажей и декораций по разработанным ранее эскизам.

Тема 2. Работа над сюжетом и сценарием нового мультфильма. Распределение ролей.

Теория: Придумывание сюжета к мультфильму

Практическая работа: Составление и запись сценария на листе бумаги.

Описание героев, их характеров и действий на сцене.

Тема 3. Изготовление декораций

Теория: Текущий инструктаж по ТБ при работе с клеем, ножницами.

Практическая работа: Коллективная работа по созданию фона мультфильма. Изготовление декораций.

Тема 4 Изготовление героев

Теория: Текущий инструктаж по ТБ при работе с клеем, ножницами.

Практическая работа: Изготовление героев из пластилина. Наблюдение за поведением героев, характером, мимикой.

Тема 5. Установка сцены, расстановка героев. Пробные съемки.

Теория: Напоминание правил во время съемок.

Практическая работа: Установка сцены. Настройка освещения. Пробные съемки сцен мультфильма.

Тема 6. Стоп-кадровая съемка мультфильма.

Теория: Обсуждение процесса съемки сцен фильма

Практическая работа: Съемка. Обсуждение при просмотре. Корректировка по необходимости.

Тема 7. Озвучивание. Наложение звука. Просмотр

Теория: Подготовка детей к записи речи героев. Ноутбук с программным обеспечением, вэб-камера, сцена-макет, герои и декорации Рефлексия деятельности.

Практическая работа: Прослушивание ролей. Запись звука. Объяснение (знаю, понимаю, умею) Наложение звука. Озвучивание мультфильма. Добавление звуковых файлов в мультфильм. Просмотр отснятого материала. Обсуждение.

Планируемые результаты Модуль 2 «Пластилиновая анимация»

Предметные:

- обучающиеся знают, что такое «декорации», умеют их создавать;
- обучающиеся знают техники мультипликации и умеют в них работать;
- у обучающихся сформировано представление о профессиях, которые связаны с мультипликацией: режиссер, звукорежиссер, монтажер и т.д;
- обучающиеся умеют режиссировать, озвучивать и монтировать мультфильмы в предложенной технике.

Личностные:

- у обучающихся формируется готовность и способность вести диалог с другими людьми и достигать в нём взаимопонимания;
- у обучающихся происходит формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики, учитывающего социальное, культурное, языковое, духовное многообразие современного мира;
- у обучающихся формируется восприятие художественной культуры, как неотъемлемой части культуры духовной;
- у обучающихся формируется нравственно-эстетическая отзывчивость на прекрасное и безобразное в жизни и в искусстве.

Метапредметные:

- у обучающихся сформировано умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности её решения;
- обучающиеся владеют основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- обучающиеся умеют осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации для выражения своих чувств, мыслей и потребностей;
- обучающиеся умеют определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы.

Модуль 3 «Оригами-анимация»

Цель: повышение интереса обучающихся к искусству оригами через мультипликацию.

Задачи: Раскрытие творческого потенциала воспитанников;
Активизация мыслительного процесса и познавательного интереса;
Развитие эстетических способностей;

Содержание модуля

Тема: 1. Знакомство с бумагопластикой. Конструирование оригами-фигур.

Теория: Выбор сюжета и сценария для нового мультфильма из предложенных сказок и музыкальных композиций. Обсуждение сценария, декораций и героев.

Практическая работа: Написание сюжета.

Тема: 2. Работа над сюжетом и сценарием нового мультфильма. Распределение ролей.

Теория: Придумывание сюжета, сценария к мультфильму

Практическая работа: Составление и запись сценария на листе бумаги. Описание героев, их характеров и действий на сцене.

Тема: 3. Изготовление декораций (бумагопластика, рисование)

Теория: Постановка задач. Объяснение поэтапного изготовления сцены.

Практическая работа: Изготовление макет сцены.

Тема: 4 Изготовление героев в технике оригами

Теория: Объяснение, поэтапная работа сбора оригами фигур. (Схема)

Практическая работа: Изготовление героев, персонажей произведения.

Тема: 5. Установка сцены, расстановка героев. Пробные съемки.

Теория: Напоминание правил во время съемок.

Практическая работа: Установка сцены. Настройка освещения. Пробные съемки сцен из мультфильма.

Тема: 6. Стоп-кадровая съемка мультфильма.

Теория: Повтор составленного сценария. Обсуждение процесса съемки сцен фильма.

Практическая работа: Съемка. Обсуждение при просмотре. Корректировка по необходимости.

Тема: 7. Озвучивание. Наложение звука. Просмотр.

Теория: Подготовка детей к записи речи героев.

Практическая работа: Прослушивание ролей. Запись звука. Наложение звука. Просмотр

Тема: 8. Демонстрация фильма. Обсуждение.

Теория: Подготовка к просмотру

Практическая работа: Просмотр мультфильма. Высказывание пожеланий при съемке следующего фильма.

Тема: 9. Итоговое занятие

Теория: Проверка знаний учащихся.

Практическая работа: Обсуждение планов на будущее. Награждение наиболее отличившихся детей.

Планируемые результаты Модуль 3 «Оригами -анимация»

Личностные результаты:

- развитие навыков сотрудничества со сверстниками при групповом и командном творческом взаимодействии;
- овладение правилами поведения на занятиях;

Метапредметные результаты:

- овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств ее осуществления;
- освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;
- формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации;
- формирование умения понимать причины успеха/неудачи своей деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха;
- умение работать в информационной среде в соответствии с содержанием общеразвивающей программы.

Предметные результаты:

- формирование первоначальных представлений о видах анимационных техник;
- приобретение первоначальных знаний о способах «оживления», т.е. движения мультипликационных героев на экране и умений применять их для создания мультипликационных фильмов.

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

Реализация программы в режиме дистанционного обучения

Предложенная программа позволяет частичную реализацию в дистанционном режиме. Причем процесс практического выполнения работ будет вестись учащимися непосредственно из дома.

При реализации общеразвивающей программы в дистанционном режиме ни цели, ни задачи, ни структура, ни принципы разбиения на модули не изменяются. Образовательный процесс по общеразвивающей программе,

делится на два этапа: теоретический этап (лекции в текстовом формате, мастер-классы и инструкции по выполнению задания) и практический этап (непосредственно выполнение работы).

Для реализации программы используется электронное обучение. Создана свободная группа объединения в социальной сети ВКонтакте. В случае необходимости в группе возможно создание условий для дистанционного обучения. В обычном режиме она выполняет информационно-рекламную функцию. По каждой теме выкладываются задания и рекомендации по самостоятельной работе дома, объявления для учащихся и родителей.

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 программного обеспечения для работы: программа «Power Point».

Материально - техническое обеспечение программы:

- Цифровой фотоаппарат;
- Штатив, на который крепится фотоаппарат или видеокамера;
- Лампы дневного света с подвижным механизмом;
- Компьютер с программой для обработки отснятого материала;
- Подборка музыкальных произведений (для звукового оформления мультфильма);
- Художественные и иные материалы для создания изображений (бумага, краски, кисти, картон толстый тонкий, карандаши, фломастеры, ножницы, проволока, плотная бумага, фломастеры, краски, карандаши, мелки, ножницы, пластилин, клей ПВА, фольга, различные стеки, фольга, проволока,);
- Флэш для записи и хранения материалов;
- Устройство для просмотра мультипликационных фильмов (проектор с экраном или монитор компьютера).

Литературное обеспечение для педагога

1. Иткин, В.Д. Что делает мультипликационный фильм интересным
В.Д. Иткин // Искусство в школе.- 2006.- № 1.-с.52-53.
2. Зейц, М.В. Пишем и рисуем на песке. Настольная песочница
/М.В. Зейц.- М.: ИНТ, 2010.-252 с.
3. Казакова Р.Г., Мацкевич Ж.В. Смотрим и рисуем мультфильмы.
Методическое пособие. М.,2013 – 125с.
4. Интернет-ресурсы:

-Мультфильмы своими руками.
<http://veriochen.livejournal.com/121698.html>.

Литературное обеспечение для учащихся

1. Кристофер Харт. Мульттики для начинающих. Издательство: Попурри, 2002
2. Марк Саймон. Как создать собственный мультфильм. Издательство: НТ Пресс2006
3. Т.Е.Лаптева. Пластилиновые чудеса. Забавные человечки. Издательство: Просвещение 2011г.
4. Наталья Кривуля. Лабиринты анимации. Исследование художественного образа российских анимационных фильмов второй половины XX века Издательство: Грааль, 2002 г.
5. Джесси Рассел. Мультипликация (технология) Издательство: Книга по Требованию, 2012г.
6. С.В. Асенин. Мир мультфильма. Издательство: Книга по Требованию, 2012г
7. Дмитрий Кирьянов, Елена Кирьянова.Видеомонтаж, анимация и DVD-авторинг для всех. Издательство: Книга по Требованию,2013г.
8. Печатные пособия:«Искусство рисования в PAINT», Москва 2007 год, «Учитель»
9. «Как нарисовать все, что вы узнали о мультяшках», Е.Мартинкевич 2001, «Попурри»

Интернет-ресурсы:

- 1.<http://www.toondra.ru/>
- 2.<http://www.progimp.ru/>
- 3.http://www.lostmable.ru/help/art_cartoon/
- 4.<http://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/206921>
- 5.Mufilm.ru 6.Animashky.ru

Информационное интернет-обеспечение

Мастер-класс для педагогов "Создание мультфильмов вместе с детьми"
Мини-проект «Пластилиновый мультфильм» (педагогический интернет)
Фестиваль педагогических идей «открытый урок»
<http://festival.1september.ru/articles/643088/>
Проект пластилиновый мультфильм
http://www.docme.ru/doc/272791/proekt-plastilinovyj-mul_tfil_m
«Пластилиновый мультфильм» (Учитель для коллег и родителей)
<http://uchitel39.ru/tvorchestvo/proekty/proekt-plastilinovyj-multfilm>
Интернет- ресурс wikipedia.org – портал - «О детстве»

Диагностика уровня мотивации учащегося

Учащимся предлагается выбрать 4 варианта ответов, чтобы исключить случайность выборов и получить объективные результаты.

Каждый вариант ответов имеет определенное количество баллов в зависимости от того, какой мотив он отражает (табл. 1).

- +3 – полностью согласен
- +2 – согласен
- +1 – скорее согласен, чем не согласен
- 0 – не знаю
- 1 – скорее не согласен, чем согласен
- 2 – не согласен
- 3 – полностью не согласен

Баллы суммируются и по оценочной выявляется итоговый уровень мотивации учения.

Таблица 1

№п/п	Список учащихся	Стремление к успеху +	Избежание неудачи -	Доминирующий мотив
1.	Петров Николай	6	4	Стремление к успеху
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				
9.				
10.				

Тест – опросник

ФИ учащегося _____

Критерии оценки уровня психолого-педагогического мониторинга

Критерии оценки уровня сформированности предметных, метапредметных и личностных результатов освоения программы учащимися. Главный принцип психолого-педагогического мониторинга освоения программы учащимися отслеживать сформированность предметных и метапредметных достижений ребенка.

№	Показатель	Минимальный уровень	Средний уровень	Высокий уровень
1.	Сформированность навыков развития мелкой моторики	Ребёнок испытывает затруднения в изготовлении фонов, атрибутов и персонажей, необходимых по сценарию в различных техниках прикладного творчества. Большинство заданий вызывают затруднения, необходима помощь педагога. Не умеет регулировать мышечное напряжение	Ребёнок может с подсказками изготовить некоторые атрибуты и персонажи, необходимые по сценарию в различных техниках прикладного творчества, ориентируется по инструкции, умеет регулировать мышечное напряжение, но некоторые задания вызывают затруднения	Ребёнок ориентируется по инструкции, правильно выполняет все задания. Проявляет самостоятельность и инициативу при создании фонов и персонажей, владеет навыком изготовления фонов, в различных техниках прикладного творчества
2.	Освоение основных понятий и терминов, жанров и видов мультипликации самостоятельно.	Ребёнок освоил понятия не в полном объёме, не всегда может объяснить их значение. Разбирается в жанрах и видах мультипликации с помощью педагога	Ребёнок освоил основные понятия, но не всегда может объяснить их значение. Может определить некоторые жанры и виды	Свободно владеет терминологией в практической деятельности, может объяснить значение понятия другим. Самостоятельно определяет некоторые жанры и виды мультипликации
3.	Умение придумать историю, сюжет по правилам составления рассказа	Ребёнок с трудом придумывает историю. Не видит связи между основными этапами развития сюжета (экспозиция, завязка, развитие	Понимает правила составления рассказа, видит связь между основными этапами развития сюжета, но не всегда может их применить при создании сюжета	Легко и быстро придумывает сюжет будущего мультфильма по всем правилам составления рассказа

		действия, кульминация, развязка). Необходима помощь педагога		
4.	Владение навыками съемки мультфильма в выбранной технике	Неуверенно владеет анимационной техникой, Необходима помощь педагога	Освоил анимационную технику, работает с ними под руководством педагога	Хорошо освоил анимационные техники и свободно работает с ними самостоятельно
5.	Сформированность навыков развития речи: способность к выразительному чтению, выражению характера, эмоций и чувств озвучиваемого персонажа, участие в обсуждении созданного мультфильма	С трудом озвучивает персонажа. Не способен к выразительному чтению. С трудом выражает характер, эмоций и чувств озвучиваемого персонажа. Пассивно участвует в обсуждении созданного мультфильма	Хорошо озвучивает, но не всегда может передать эмоции озвучиваемого персонажа. Анализирует мультфильм с применением профессиональных критериев с помощью педагога	Может перевоплощаться, передавать эмоции и чувства озвучиваемого персонажа. Свободно, критично анализирует созданные мультфильмы
6.	Уверенность в себе, своих силах и возможностях	Неадекватно оценивает себя, не уверен в себе и своих силах. Нуждается в поддержке взрослого	Ребёнок способен адекватно оценивать свои возможности, но самооценка ребёнка периодически нуждается в педагогической коррекции	Адекватно оценивает себя. Уверен в своих силах и возможностях
7.	Сформированность коммуникативных навыков, способов конструктивного взаимодействия	Ребенок плохо соблюдает правила игрового творческого взаимодействия. Не всегда способен договариваться в процессе съемки	Ребенок частично соблюдает правила игрового творческого взаимодействия, действует в соответствии с принятыми правилами работы	Способен выстраивать диалог со взрослым и сверстниками в процессе сочинения сценария мультфильма,

		мультфильма, испытывает трудности во взаимодействии, как с другими ребятами, так и со взрослым: скован, замкнут	в мультстудии. Легко и свободно общается в привычной для него обстановке со знакомыми людьми, но испытывает трудности в общении при смене обстановки и окружения	использует речь для построения высказываний
8.	Морально-волевые качества личности: самостоятельность, инициативность	Ребёнок способен принимать решения, но они часто зависят от чужого мнения, не стремится отстаивать свою точку зрения	Ребёнок самостоятелен и инициативен, но может менять решение под влиянием других людей	Ребёнок активно проявляет свою самостоятельность и инициативность, способен отстаивать и аргументировать свою точку зрения
9.	Проявление собственной творческой активности, реализации своих идей	Мало проявляет собственную творческую активность, ребёнку проще работать по образцу. Иногда способен реализовывать свои идеи, прибегая к помощи педагога	Ребёнок эпизодически проявляет собственную творческую активность, но способен реализовывать свои идеи только с помощью педагога	Свободно проявляет собственную творческую активность, способен самостоятельно реализовывать свои идеи

Диагностика уровня психического развития: Методика О.С. Газман и Н.Е. Харитоновой

Цель: оценка речи младших школьников

Школьнику предлагается составить рассказ по картинке. На картинке – бытовой сюжет.

Оценка результата. Хороший уровень - ребенок говорит полными предложениями, использует в своей речи эпитеты, у него хороший словарный запас. При описании картинке используются разные части речи

Средний уровень - школьник составляет предложение медленно, с трудом подбирает нужное слово, но в целом картинка описана.

Низкий уровень - ребенок плохо составляет предложения, у него маленький словарный запас.

«ДОРИСОВЫВАНИЕ ФИГУР»

Цель: изучение оригинальности решения задач на воображение.

Оборудование: набор из двадцати карточек с нарисованными на них фигурами: контурное изображение частей предметов, например, ствол с одной веткой, кружок-голова с двумя ушами и т.д., простые геометрические фигуры (круг, квадрат, треугольник и т.д.), цветные карандаши, бумага.

Порядок исследования. Ученику необходимо дорисовать каждую их фигур так, чтобы получилась красивая картинка.

Обработка и анализ результатов. Количественная оценка степени оригинальности производится подсчетом количества изображений, которые не повторялись у ребенка и не повторялись ни у кого из детей группы. Одинаковыми считаются те рисунки, в которых разные эталонные фигуры превращались в один и тот же элемент рисунка. Подсчитанный коэффициент оригинальности соотносят с одним из шести типов решения задачи на воображение. Нулевой тип. Характеризуется тем, что ребенок еще не принимает задачу на построение образа воображения с использованием заданного элемента. Он не дорисовывает его, а рисует рядом что-то свое (свободное фантазирование).

1 тип - ребенок дорисовывает фигуру на карточке так, что получается изображение отдельного объекта (дерево), но изображение контурное, схематичное, лишенное деталей.

2 тип - также изображается отдельный объект, но с разнообразными деталями.

3 тип - изображая отдельный объект, ребенок уже включает его в какой-нибудь воображаемый сюжет (не просто девочка, а девочка, делающая зарядку).

4 тип - ребенок изображает несколько объектов по воображаемому сюжету (девочка гуляет с собакой).

5 тип - заданная фигура используется качественно по-новому.

Если в 1-4 типах она выступает как основная часть картинка, которую рисовал ребенок (кружок-голова), то теперь фигура включается как один из второстепенных элементов для создания образа воображения (треугольник уже не крыша, а грифель карандаша, которым мальчик рисует картину)

Диагностика уровня развития способностей становления компетенций художественного творчества.

Цель: на основе выявленных критериев провести сравнительный анализ изменений в сформированности у учащихся творческой активности.

Ход проведения. Замеры осуществляются по четырем критериям: чувство новизны; критичность; способность преобразовать структуру объекта; направленность на творчество.

Инструкция: Детям предлагается заполнить анкету.

Карта ответов на вопросы анкеты

Ф.И. _____

Группа _____

Дата заполнения _____

№	Вопрос	Ответ
1.	Мне нравится обсуждать разные идеи.	
2.	Я испытываю удовольствие от того, что представляю себя героем рассказа или книги, которую читаю.	
3.	Моя работа всегда особенная.	
4.	У меня появляется много идей при решении проблемы.	
5.	Я умею планировать то, что я хочу сделать, и придерживаюсь своего плана.	
6.	Мне нравится учить то, что отличается от обычных заданий, или то, что трудно.	
7.	Сочинение рассказов и сказок - пустое дело	
8.	У меня есть несколько хороших идей	
9.	Я люблю рисовать - да, нет	
10	Мои папа и мама любят играть со мной - да, нет	
11.	Я люблю узнавать новое о животных - да, нет	

Да — 2; трудно сказать — 1; нет — 0.

Напиши ниже о своих увлечениях и интересах, коллекциях _____

Напиши ниже то, о чем бы ты хотел узнать побольше _____

Подведение результатов диагностики

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		
Мамонова Л.	3	3	4	3	4	17	

Диагностическая карта освоения практических и теоретических знаний

№	ФИ учащихся	Теоретическая составляющая						Практическая составляющая						Итог
		Придумывание сюжета к мультфильму	Изготовление	Изготовление героев	Стоп-кадровая съемка мультфильма.	: Подготовка детей к записи речи героев	Озвучивание. Наложение звука.	Составление сценария, описание героев, их	Коллективная работа по созданию фона	Установка сцены.	Настройка освещения.	Изготовление героев из пластилина, бумаги	Подготовка детей к записи речи героев	
1														
2														
3														
4														
5														
6														
7														
8														
9														
10														

Оценка проводится в соответствии с уровнем знаний и навыков присущих уровню учащегося (стартовый, базовый и продвинутый).

Оценки выставляются по шкале:

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

Диагностическая карта достижения ожидаемых результатов программы

Уровень освоения программы: Стартовый

№	ФИ учащихся	Личностные			Метапредметные			Предметные		
		принятие и освоение социальной роли учащегося, развитие мотивов учебной деятельности;	развитие навыков сотрудничества со сверстниками при групповом и командном творческом взаимодействии;	овладение правилами поведения на занятиях.	освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;	формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и	определение общей цели и путей ее достижения, умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной	формирование первоначальных представлений о видах анимационных техник	овладение навыками сценической речи при звуковом сопровождении мультфильмов	приобретение первоначальных знаний о способах «оживления» (движения мультимедийных героев
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, ориентироваться в правах и обязанностях как члена коллектива	Проявлять готовность к целенаправленной познавательной деятельности, к применению ценности здорового и безопасного образа жизни, значения семьи в жизни человека и общества, ценности уважения к другому человеку, его мнению, мировоззрению, культуре	Ориентироваться в содержании теоретических понятий предметной области (в пределах программы) и использовать их при выполнении творческих заданий	Самостоятельно, извлекать и структурировать информацию из различных источников	Иметь представление о технологии создания покадровой анимации в технике полуперекладки	Правила классической анимации; Основные приемы анимации особенности передачи движения элементов	Правила техники безопасности при работе с материалами и инструментами, необходимыми для создания анимационных проектов	Самостоятельно создавать мультипликационную базу, состоящую из локаций, персонажа и сценария, для дальнейшей анимации
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»

Процедуры и формы выявления образовательного результата:

Текущий контроль результатов проектной деятельности осуществляется по итогам выполнения групповых и индивидуальных заданий, а также по итогам самостоятельной работы.

Промежуточный (итоговый) контроль состоит в проведении просмотра итоговых работ, а также обсуждении использованных анимационных техник с учетом уровня учащегося. Анализ результатов по совместному обсуждению в группе учащихся. По результатам просмотра, обсуждения, заполнения диагностических карт проводится оценка общего процента освоения программы группой или объединением.

Приложение 2

Методическое обеспечение программы

	Тема занятия	Форма занятия	Методы организации образовательно-воспитательного процесса	Дидактическое, техническое оснащение занятий	Формы контроля и подведения итогов
Введение в анимацию					
.1	Вводное занятие.	Учебное занятие	Репродуктивный Частично-поисковый Исследовательский	Технические средства: компьютер, проектор, фотоаппарат, штатив. Материальное обеспечение: Бумага, пластилин, фломастеры, карандаши, бумага, бумага цветная, карандаш простой, ластик	Наблюдение
.2	Знакомство с историей мультипликации.				Наблюдение
.3	Знакомство с видами мультипликации. Просмотр и обсуждение мультфильмов.				Наблюдение. Опрос
.4	Как оживить картинку				Наблюдение. Опрос
Пластилиновая анимация					
.1	Работа над сюжетом и сценарием нового мультфильма. Распределение ролей.	Учебное занятие	Репродуктивный Частично-поисковый		Наблюдение. Опрос

.2	Изготовление декораций, персонажей		Исследовательский	Технические средства: компьютер, проектор, фотоаппарат, штатив. Материальное обеспечение: Бумага, пластилин, фломастеры, карандаши, бумага, бумага цветная карандаш простой, ластик	Творческий проект. Опрос
.3	Установка сцены, расстановка героев. Пробные съемки.				Творческий проект. Опрос
.4	Озвучивание. Наложение звука. Просмотр	Учебное занятие	Репродуктивный Частично-поисковый Исследовательский	Технические средства: компьютер, проектор, фотоаппарат, штатив. Материальное обеспечение: Бумага, пластилин, фломастеры, карандаши, бумага, бумага цветная карандаш простой, ластик	Творческий проект
Оригами-анимация					
1.	Работа над сюжетом и сценарием нового мультфильма. Установка сцены, изготовление персонажей.	Учебное занятие	Репродуктивный Частично-поисковый Исследовательский	Технические средства: компьютер, проектор, фотоаппарат, штатив. Материальное обеспечение: Бумага, пластилин, фломастеры, карандаши, бумага, бумага цветная карандаш простой, ластик	Творческий проект
2.	Стоп-кадровая съемка мультфильма. Озвучивание. Наложение звука.	Учебное занятие			Творческий проект
3.	Итоговое занятие. Презентация.	Защита проекта			Творческий проект

Учебно-методический комплекс

№	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 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 занятию.
2.2	Демонстрационные материалы	Представляют собой объекты для наглядной демонстрации материала в процессе учебного занятия: - карточки опроса; - иллюстрации по этапам анимирования; - игровые предметы для демонстрации	Находятся в ведении педагога, в учебном классе.

Календарный учебный график на 2022-2023 учебный год
детское объединение «Арт-мульти Одуванчик»
группа № 1 (7-10 лет)

Педагог: Мешочкова Ольга Викторовна, Умарова Айна Саматовна

Продолжительность учебного года

Комплектование группы– с 01.09.2022 – 04.09.2022 года

Начало учебного года – 05 сентября 2022 года

Начало занятий -09.09.2022 года

Окончание учебного года – 26 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 31.10.2022 по 06.11.2022 (7 календарных дня)

Зимние: с 31.12.2022 по 08.01.2023 (10 календарных дней)

Весенние: с 08.04.2023 – 16.03.2023 (9 календарных дня)

Текущий контроль:

06.09.2022г.- 30.09.2022г.

01.12.2022г.-25.12.2022г.)

Промежуточная аттестация: 15.05.2023г. по 31.05. 2023 г.

Количество часов, режим занятий:

Продолжительность одного занятия: 45 минут

Перерыв между занятиями: 10 минут

Количество занятий в неделю: 1 (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.

Месяц	Номер занятия	Тема	Дата	Часы
Сентябрь				
	1.	Теория: Вводное занятие. Инструктаж правила безопасности в студии. Знакомство с историей мультипликации. Просмотр образцовых мультфильмов разной тематики и техник. Практика: Дидактическая игра «Определи крупность плана». Отработка навыков создания разной крупности плана при съемке фотографий. Зарисовка персонажей при помощи планов разной крупности	09.09	2
	2.	Теория: Рассказ о профессии мультипликатор. Игра «Отгадай профессию». Практика: Отработка навыков написания короткой истории. Составление характеристики любимого мультипликационного героя. Разработка эскиза персонажа.	16.09	2
	3.	Теория: Разработка сюжета мультфильма «Осенние мотивы». Просмотр существующих мультфильмов из серии «Осень». Практика. Выбор животного, разработка сюжета мультфильма. Практика: Вылепляем плоскостные формы с использованием размазывания пластилина на плоскости шаблона.	23.09	2
	4.	Теория: Эскиз персонажей и декораций. Практика: Сбор наглядного материала о внешнем виде животного и среды его обитания. Разработка эскиза персонажей и декораций	30.09	2
Октябрь				
	5.	Теория: Сбор наглядного материала о внешнем виде животного и среды его обитания. Практика. Разработка эскиза персонажей и декораций.	07.10	2
	6.	Теория: Изготовление персонажей Практика: Отработка навыков создания элементарных движений персонажа: походка, движение рук, моргание, движение губ.	14.10	2
	7.	Теория: Составление раскадровки мультфильма. Понятие раскадровки и ее назначения. Практика. Составление раскадровки мультфильма.	21.10	2
Ноябрь				

	8.	Теория: Монтаж мультфильма. Теория. Интерфейс монтажной программы Power Point простейшие функции. Правила звукового оформления фильма. Правила оформления титров. Практика. Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой. Монтаж звука. Запись готового фильма.	11.11	2
	9.	Теория: 7. Просмотр и обсуждение мультфильма. Правила просмотра фильма. Правила заполнения зрительских карт. Практика. Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение зрительских карт и рефлексивных листов участниками проекта. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.	18.11	2
	10.	Теория: Проект мультфильма «Сказки Земли» в технике пластилиновой анимации на плоскости. Мультфильмы-коллажи. Понятие мультфильма-коллажа. Практика. Просмотр заставок к мультфильмам «Гора самоцветов». Выбор страны, по чьим сказкам будет создан мультфильм	25.11	2
Декабрь				
	11.	Теория: Выбор сказок для проектирования. Практика. Чтение сказок (литературных и авторских) выбранной страны. Выбор 5 понравившихся сказок.	02.12	2
	12.	Теория: Написание текста к мультфильму. Основные принципы написания короткой истории. Практика. Написание краткого переложения 5-ти выбранных сказок.	09.12	2
	13.	Теория: Эскиз персонажей и декораций. Практика. Составление списка персонажей. Сбор наглядного материала о внешнем виде персонажей выбранных сказок. Разработка эскиза персонажей и декораций/	16.12	2
	14.	Теория: Составление раскадровки мультфильма. Практика. Составление раскадровки мультфильма и переходов между сценами.	23.12	2
Январь				
	15.	Теория: Изготовление персонажей, декораций и фона. Особенности лепки пластилиновых объектов на плоскости. Способы изготовления фона Практика: Изготовление персонажей, декораций и всех объектов мультфильма из	13.01	2

		пластилина на плоскости, бумаги, картона и т.д. в соответствии с раскадровкой.		
	16.	Теория: Теория: Съёмка мультфильма. Практика: Съёмка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой и простейшими принципами монтажа. Установка съёмочного оборудования. Установка освещения.	20.01	2
	17.	Теория: Запись звука. Практика: Проведение кастинга среди желающих записать текст. Запись текста с отработкой эмоциональной окраски и расстановки логических акцентов при художественном чтении.	27.01	2
Февраль				
	18.	Теория: Монтаж мультфильма. Практика: Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой. Монтаж звука. Запись готового фильма	03.02	2
	19.	Теория: Просмотр и обсуждение мультфильма. Практика: Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение зрительских карт и рефлексивных листов участниками проекта. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.	10.02	2
	20.	Теория: Проект мультфильма «Кем мы станем» в технике перекладки. Выбор персонажей для мультфильма. Знакомство с миром профессий. Практика: Выбор персонажей для мультфильма – 5 профессий	17.02	2
Март				
	21.	Теория: Составление раскадровки мультфильма. Практика: Составление раскадровки мультфильма.	03.03	2
	22.	Теория: Изготовление персонажей и фона. Теория. Знакомство с понятиями «композиция», «пропорция», «сочетание цветов». Практика: Рисование и вырезание персонажей. Изготовление фона.	10.03	2
	23.	Теория: Съёмка мультфильма. Практика: Съёмка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой. Установка съёмочного оборудования. Установка освещения.	17.03	2
	24.	Теория: Запись звука. Практика: Элементарные упражнения для улучшения дикции. Проведение кастинга среди	24.03	2

		желающих записать текст. Запись текста. Установка микрофонов.		
	25.	Теория: Монтаж мультфильма. Практика: Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой в монтажной программе «Power Point». Монтаж звука. Запись готового фильма.	31.03	2
Апрель				
	26.	Теория: Просмотр и обсуждение мультфильма. Практика: Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение зрительских карт и рефлексивных листов участниками проекта. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта	14.04	2
	27.	Теория: Проект мультфильма «Земная красота» в технике рисованная мультипликация Выбор стихотворения для мультфильма. Подготовительная работа. Практика: Чтение различных вариантов стихотворений о природе русских авторов, выбородного стихотворения. Подготовка материалов и инструментов, фона для съемки мультфильма.	21.04	2
Май				
	28.	Теория: Съемка мультфильма. Практика: Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой. Установка и применение съемочного оборудования. Установка освещения.	05.05	2
	29.	Теория: Запись звука. Оборудование, необходимо для записи звука. Основные правила, которые необходимо соблюдать при записи звука. Практика: Проведение кастинга среди желающих записать стихотворение. Запись стихотворения.	12.05	2
	30.	Теория: Монтаж мультфильма. Простейшие принципы монтажа. Практика: Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой Монтаж звука. Запись готового фильма.	19.05	2
<i>Всего:</i>				60

