

Департамент образования администрации
муниципального образования город Краснодар

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного
образования муниципального образования город Краснодар
«ЦЕНТР ТВОРЧЕСКОГО РАЗВИТИЯ «ЦЕНТРАЛЬНЫЙ»

Принята на заседании
педагогического/методического совета
протокол № 8 от 25.05.2023 г.



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

художественной направленности

«Мультстудия «Кубанские кадрики»

Уровень программы: базовый
(ознакомительный, базовый, углубленный)

Срок реализации программы: 2 года (360 часов)
(общее количество часов)

Возрастная категория от 8 до 14 лет

Состав группы: 10 человек

Форма обучения: очная

Вид программы: модифицированная
Программа реализуется на бюджетной основе

ID-номер Программы в Навигаторе: 22531

Автор-составитель:
Амирагян Арпине Ванушовна,
педагог дополнительного образования

Краснодар, 2023

I. «Комплекс основных характеристик образования: объем, содержание, планируемые результаты»

1. Пояснительная записка

1.1. Направленность дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

Дополнительная общеразвивающая образовательная программа «Мультстудия «Кубанские кадрики», имеет художественную направленность, так как формирует художественно-эстетическое восприятие мира ребенка, что в свою очередь способствует развитию творческой активности детей.

Программа студии мультипликации «Мультстудия «Кубанские кадрики» разработана на основе методического пособия «Секреты детской мультипликации» Николая Пунько и Ольги Дунаевской, и программы «В мире анимации» автора-составителя Кузнецовой И.Н. - г. Сосновый Бор, 2022 год.

1.2. Актуальность, новизна, педагогическая целесообразность

Актуальность. Современный ребенок привык к готовому кино и мультфильму, которые часто носят разрушительный характер для душевного равновесия. Поэтому создание собственных мультфильмов добрых и поучительных так важно в нынешних условиях.

Программа способствует повышению медиа образования, знакомит с новыми методами, средствами создания авторской анимации с применением компьютерных программ. Знание основ мультипликации даст детям вполне очевидные преимущества при освоении новых технологий будущего.

Мультипликация предоставляет большие возможности для развития творческих способностей, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда детей. В процессе создания мультипликационного фильма у детей развиваются сенсомоторные качества, связанные с действиями руки ребенка, обеспечивающие быстрое и точное усвоение технических приемов в

различных видах деятельности, восприятие пропорций, особенностей объемной и плоской формы, характера линий, пространственных отношений; цвета, ритма, движения.

Творческие способности, направленные на создание нового, формируются только на нестандартном материале, который делает невозможным работу по существующему шаблону, анимация - искусство, разрушающее все стереотипы изображения, движения, создания образов, чьи «границы совпадают только с границами воображения».

Дополнительная общеразвивающая программа построена с учетом эмоциональной отзывчивости детей, любознательности и способности овладевать определенными теоретическими знаниями в области мультипликации, практическими навыками в области изобразительного и декоративно-прикладного искусства и работы на компьютере в программе монтажа «*Movavi*» и покадровой съемки «*AnimaShooter Junior*».

Новизна программы заключается в проведении интегрированных занятий, сочетающих изучение информационно - компьютерных технологий с созданием пластилиновых творческих работ и рисованных объектов, связанных с фотосъемкой; в применении игровых моментов в обучении; а также в использовании технологии проектного обучения через организацию межпредметных связей.

Программа адаптирована для реализации в условиях временного ограничения занятий в очной форме по санитарно-эпидемиологическим и другим основаниям и включает необходимые инструменты электронного обучения.

Педагогическая целесообразность данной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы заключается в возможности реализовать творческий потенциал обучающихся посредством художественно-образных средств с использованием современных, а также классических технологий. Создание анимационных и тематических видеороликов позволяет обучающимся проявить себя, участвуя в индивидуальных и коллективных проектах. Каждый обучающийся 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 обучающегося на каждом этапе этом процессе очень значима, и он, осознавая эту значимость, старается исполнить свою часть работы достойно, что способствует формированию чувства ответственности и значимости каждого участника коллектива.

1.3. Отличительная особенность данной программы

Отличительные особенности: программа предусматривает активное включение обучающихся в создание анимационных фильмов; а также участие в конкурсах любого уровня, периодическое посещение детьми выставок, музеев, памятников, кинотеатров и детских библиотек города и имеет деятельностно-практический характер. Система занятий сориентирована не столько на передачу «готовых знаний», сколько на формирование активной личности, мотивированной к самообразованию, обладающей достаточными навыками и психологическими установками к самостоятельному поиску, отбору, анализу и использованию информации. В основе практической работы лежит самостоятельное создание мультипликационных фильмов и проектных работ.

1.4 Адресат программы: программа рассчитаны для обучающихся 8-14 лет, заинтересованных в процессе создания анимационных фильмов, в реализации своего творческого потенциала через создание собственных авторских мультфильмов.

Обучение по программе осуществляется с детьми с любым видом и типов психофизиологических особенностей (талантливыми детьми, детьми, находящимися в трудной жизненной ситуации), имеющими разную социальную принадлежность, пол и национальность и не имеющих медицинских противопоказаний для занятий данным видом деятельности.

1.5. Уровень программы, объем и срок реализации дополнительной образовательной общеразвивающей программы

Уровень программы - базовый.

Программа рассчитана на 2 года, 360 часов.

Условия приема: запись на дополнительную общеобразовательную общеразвивающую программу осуществляется через систему заявок на сайте «Навигатор дополнительного образования детей Краснодарского края» <https://p23.навигатор.дети/> .

Ребенок может быть зачислен на обучение, в течение всего учебного года. По итогам входящей диагностики обучающийся может быть зачислен сразу на второй год обучения.

1.6. Формы обучения:

Формы обучения – очная.

При ограничительных мероприятиях, связанных с разного рода обстоятельствами, в том числе по санитарно-эпидемиологическим предписаниям, допустима **дистанционная форма** обучения. Также, программа может быть реализована с использованием элементов **электронного обучения и дистанционных образовательных технологий** (дети проходят обучающие курсы, предусмотренные конкурсами по анимационному творчеству, такими как: дистанционный конкурс по профессиональной ориентации в области анимационного творчества «Фейерверк талантов» и другие).

1.7. Режим занятий:

Программа рассчитана на 2 года (360 часов).

1 год: 2 раза в неделю по 2 часа.

2 год: 2 раза в неделю по 3 часа.

Режим занятий 1 час - 40 минут, перерыв 10 минут.

Дистанционная форма обучения предполагает сокращение режима занятий с учётом использования технических средств обучения согласно рекомендациям СанПин. Предусмотрено сокращение времени проведения занятия до 30 минут.

1.8. Особенности организации образовательного процесса:

Состав группы: постоянный.

Занятия: групповые.

Виды занятий:

Данная программа рассчитана на два года обучения. В программу входят занятия, касающиеся таких областей, как литературное творчество, изобразительное и декоративно-прикладное искусство, актерское мастерство, режиссура и анимация. Программа предусматривает групповую форму организации учебной работы с детьми.

Занятия по данной программе состоят из теоретической и практической частей, причём, освоение материала в основном происходит в процессе практической творческой деятельности. Обучающиеся знакомятся с основами мультипликационного искусства, развивают вкус, воображение, учатся анализировать и оценивать свою работу.

Теоретическая часть дается в форме бесед, дискуссий, театрализаций, мультимедийных занятий, с просмотром иллюстративного материала и мультипликационных фильмов с последующим разбором, экскурсиями.

Образовательный процесс включает в себя следующие **методы обучения:**

- словесный (рассказ, беседа, инструктаж, объяснение, чтение литературных произведений и пр.);
- наглядный (иллюстрация, демонстрация наглядного материала, показ);
- практический (упражнения, этюдная работа и пр.);
- проблемное изложение (педагог ставит проблему и вместе с детьми ищет пути ее решения);
- стимулирование и мотивация деятельности и поведения (соревнование, дискуссия, эмоциональное воздействие, поощрение и пр.).

Метод проектов ориентирован на самостоятельную творческую деятельность обучающихся, которая выполняется либо индивидуально, либо группой обучающихся под руководством или с помощью педагога в течение

определенного отрезка времени.

На этапе разработки мини-мультипроекта педагог выступает в роли наставника. Он не дает обучающемуся готовых решений и ответов на вопросы, не указывает, что надо сделать для решения проблемы, а помогает найти наилучшее решение самостоятельно.

2. Цель и задачи программы

Цель – эстетическое воспитание и художественное образование детей в процессе формирования навыков грамотного зрителя и создания собственного анимационного произведения.

Цель первого года обучения – формирование художественных умений и навыков средствами мультипликации (анимационных этюдов, мультоткрыток, коротких анимаций с элементами сюжета, видеокниги,).

Задачи первого года обучения.

Образовательные:

- познакомить обучающихся с историей становления мультипликации;
- познакомить обучающихся с основными техниками мультипликации, уметь различать рисованную перекладную, пластилиновую перекладную и пластилиновую объемную анимацию;
- познакомить обучающихся с азбукой анимации и основными видами движений, научить оживить картинки;
- освоить различные виды анимационной деятельности с использованием разнообразных приемов и различных художественных материалов;
- познакомить с основными этапами, с технологическим процессом создания мультфильма;
- научить выстраивать сюжетную линию и раскадровку мультфильма к сказкам, стихотворным произведениям, собственным историям с помощью сюжетных карточек;

- научить придумывать короткие сюжеты для создания мультипликационных зарисовок;
- познакомить обучающихся с процессами разработки и изготовления бумажных и пластилиновых марионеток, фонов и декораций, создания схем-рисунков и съёмки кадров.
- освоить работу с микрофоном и научиться озвучивать мультфильмы;
- освоить работу с техническими средствами: веб-камерой, фотоаппаратом, компьютером, мультстанком;
- освоить работу с программным обеспечением для анимационной деятельности;

Личностные:

- создавать условия для воспитания трудолюбия, самостоятельности, инициативности, настойчивости, умения контролировать свои действия;
- воспитывать эстетический вкус юных мультипликаторов;
- воспитывать культуру зрительского восприятия;
- способствовать созданию коллектива, который становится развивающей обогащающей средой, где каждый – личность, а все вместе – участники детских творческих проектов.

Метапредметные:

- способствовать развитию интеллекта и интегративных творческих способностей детей;
- развивать интерес к лучшим образцам мультипликации и желание к самостоятельному творчеству;
- развивать художественные навыки и умения;
- развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, чувства композиции, цвета, формы, логическое мышление и пространственное воображение;
- развивать эмоциональный интеллект благодаря просмотру известных детских мультфильмов и проигрыванию эмоциональных состояний

героев;

- создавать условия для раскрытия личностного потенциала каждого ребенка;
- создавать творческую атмосферу для развития любознательности.

Цель второго года обучения – создание условий для художественно-эстетического развития средствами мультипликации и создание ситуации успеха через участие в показах зрителям (детям, родителям), созданных мультипликационных фильмов и презентацией проделанной работы.

Задачи второго года обучения

Образовательные:

- продолжить знакомство обучающихся с отечественной мультипликацией и современными детскими мультстудиями;
- познакомить обучающихся с основными видами мультипликации, (сыпучая, предметная, силуэтная, пиксиляция, коллажная, кукольная, живопись по стеклу);
- закрепить знания о технологическом процессе создания мультфильма;
- научить выстраивать сюжетную линию мультфильма к сказкам, стихотворным произведениям, собственным историям с помощью сюжетных карточек;
- научить придумывать короткие сюжеты для создания мультипликационных зарисовок (на 1,5-2 минуты);
- освоить различные виды анимационной деятельности с использованием разнообразных приемов и различных художественных материалов;
- усовершенствовать умение работать с микрофоном и научиться озвучивать мультфильмы;
- усовершенствовать умение работать с техническими средствами: веб-камерой, фотоаппаратом, компьютером, мультстанком;
- усовершенствовать умение работать с программным обеспечением для

анимационной деятельности;

- усовершенствовать умение изготовления марионеток, персонажей, фонов и декораций из различных материалов, создания схем-рисунков и съёмки кадров.

Личностные:

- создавать условия для воспитания трудолюбия, самостоятельности, инициативности, настойчивости, умения контролировать свои действия;
- воспитывать эстетический вкус юных мультипликаторов;
- воспитывать культуру зрительского восприятия;
- способствовать созданию коллектива, который становится развивающей обогащающей средой, где каждый – личность, а все вместе – участники детских творческих проектов.

Метапредметные:

- способствовать развитию интеллекта и интегративных творческих способностей детей;
- развивать интерес к лучшим образцам мультипликации и желание к самостоятельному творчеству;
- развивать художественные навыки и умения;
- развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, чувства композиции, цвета, формы, логическое мышление и пространственное воображение;
- развивать эмоциональный интеллект благодаря просмотру известных детских мультфильмов и проигрыванию эмоциональных состояний героев;
- создавать условия для раскрытия личностного потенциала каждого ребенка;
- создавать творческую атмосферу для развития любознательности.
- сформировать навык публичного представления своего творческого

проекта.

3. Учебно-тематический план и содержание учебно-тематического плана

3.1. Учебно-тематический план 1-го года обучения

Таблица 1.

№	Название темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		всего	теория	практика	
1.	Вводное занятие: знакомство, инструктаж по ТБ и ПБ, правила общения и поведения в группе. <i>Входящий контроль.</i>	2	1	1	Анкета
2.	Введение в мир мультипликации (история и профессии)	8	4	4	Тестирование
3.	Техники анимации (прекладка и объемная пластилиновая анимация, оживающий фон)	10	5	5	Конкурс этюдов
4.	Азбука анимации (движение в анимации)	38	14	24	Конкурс этюдов
5.	Практикум по изобразительной деятельности и декоративно- прикладному искусству (основы лепки, аппликации)	20	4	16	Конкурс творческих работ
6.	Этапы создания мультфильма. Создание коллективной работы (видеокниги, музыкального клипа или социально значимого ролика на свободную тему, в любой технике).	64	14	50	Тестирование, конкурс на лучшую раскадровку
7.	Итоговое занятие. <i>Итоговый контроль.</i>	2	0	2	Анкета
	Итого:	144	42	102	

Содержание учебно-тематического плана 1-го года обучения.

Тема 1. Вводное занятие: знакомство, инструктаж по ТБ и ПБ, правила общения и поведения в группе. Входящий контроль. (2 часа)

Теория

Правила поведения и культура общения на занятии. Обзор содержания занятий. Инструктаж по ТБ и ПБ.

Практика

Знакомство с обучающимися. Организация рабочего места. Входящий контроль.

Тема 2. Введение в мир мультипликации (история и профессии). (8 часов)

Теория

Знакомство детей с понятиями «мультипликация» и «анимация». История анимации (Ж.Плато, Э.Рейно, Э.Коль). Первая мультзвезда. Наследие зарубежной мультипликации. У.Дисней: сказка с счастливым концом. Секреты Диснея. Наследие отечественной мультипликации. Удивительные насекомые В.Старевича. История студии «Союзмультфильм». Кто делает мультфильмы: профессии в анимации. Инструменты и материалы для создания мультфильма.

Практика

Изготовление оптической игрушки (тауматропа, фенакистископа). Просмотр первого звукового мультфильма «Пароходик Вилли». Просмотр первого русского мультфильма «Война рогачей и усачей» (1912 год). Просмотр фильма «Музеемания. Музей студии «Союзмультфильм». Разбор критериев просмотра мультфильмов на занятиях.

Тема 3. Техники анимации (прекладка и объемная пластилиновая анимация, оживающий фон). (10 часов)

Теория

Техники детской анимации: бумажная и пластилиновая прекладка, объемная пластилиновая анимация, оживающий фон.

Практика

Просмотр и обсуждение мультфильмов в техниках бумажной, пластилиновой перекладки и пластилиновой объемной анимации. Изготовление бумажной и пластилиновой марионетки, объемного персонажа из пластилина с использованием проволоки для каркаса и других мелких предметов, которые можно «вживить» в пластилин. Этюдная работа. Создание мультоткрытки ко Дню учителя.

Тема 4. Азбука анимации (движение в анимации). (38 часов)

Теория

Азбука движения: движения появление-исчезновение, простое линейное движение, сворачивание-разворачивание, увеличение-уменьшение, приближение-удаление, передвижение зигзагом, движение с ускорением, вращательное движение. Понятия «фазы движения», «траектория движения» в анимации. Перемещение животного и человека в анимации. Фазы движения человека. Базовые эмоции в анимации. Ознакомление с эмоциональными состояниями и художественными средствами их выражения (цвет, скорость движения, музыка и др.). Как показать движение глаз персонажа. Как сделать, чтобы герой заговорил.

Практика

Создание этюдов «Меня зовут...», «Плывущие облака», «Осенние листья», «Голодный хамелеон», «Надуваем шарик, мяч», «Колобок катится», «Змейка», «Падающее с дерева яблоко» «Колесики», «Часики», «Полет птиц», «как прыгает кузнечик», «как летает бабочка», «как летит стрекоза», «как перемещается гусеница», «Прогулка кошки», «Дед Мороз с подарками», «говорящий смайлик». Изготовление марионетки большой и маленькой птицы, животного. Дидактическая игра «Конструктор эмоций». Просмотр новогодних мультфильмов и чтение новогодних стихотворений. Поиск идей для новогодней мультоткрытки. Подготовка к созданию новогодней мультоткрытки. Создание новогодней мультоткрытки. Конкурс этюдов «Лучший начинающий аниматор».

Тема 5. Практикум по изобразительной деятельности и декоративно-прикладному искусству (основы лепки, аппликации). (20 часов)

Теория

Инструменты и материалы для лепки. Организация рабочего пространства. Приемы и способы лепки. Материалы и техники рисования: акварель, гуашь, карандаши, восковые мелки. Основы изображения: природные формы, цветы, фрукты, овощи, деревья. Аппликация: основные материалы и инструменты для аппликации. Техники аппликации.

Практика

Лепка базовых, производных и сложных фигур. Отработка навыков лепки. Лепка объемной фигуры на свободную тему. Рисование пластилином на свободную тему. Оценивание работ. Оценивание работ. Зарисовка простым карандашом, тонировка цветным. Зарисовки птиц и животных (основы построения). Зарисовки транспорта. Зарисовка головы и фигуры человека (взрослый и ребенок) карандашом (фас, анфас, профиль). Нетрадиционные техники рисования. Отработка навыков аппликации из различных материалов. Аппликация на свободную тему.

Тема 6. Этапы создания мультфильма. Создание коллективной работы (видеокнижки, музыкального клипа или социально значимого ролика на свободную тему, в любой технике). (64 часа)

Теория

Этапы создания мультфильма: создание сценария. Поиск идей для создания мультфильма. Жанры литературных произведений. Основные части сюжета. Метафоры, превращения, символы. Понятия «сюжет», «сценарий», «сцена», «кадр», «образ персонажа», «герой» и «антигерой». Сценарные карточки А.Я.Проппа. Семь признаков успешности сюжета. Правила создания персонажей мультфильма. Этапы создания мультфильма: раскадровка. Понятия «раскадровка» и «ракурс». Типы и правила смены планов в анимации. Движение в кадре: понятия «вектор движения», «перебивка», «панорамы», «субъективная камера» (от лица персонажа). Этапы создания мультфильма: создание персонажей, декораций и фонов. Понятия «фон», «главный объект»,

«деталь». Понятия «анимационные заставки и титры». Начальные, промежуточные и финальные титры. Этапы создания мультфильма: съемка мультфильма. Организация рабочего пространства и основные правила съемки мультфильма. Обзор программы *AnimaShooter Junior*. Этапы создания мультфильма: озвучивание (звуковое оформление). Музыка, шумы, голос. Возможности музыки. Отражение музыки в окружающей нас действительности. Шумы, виды шумов. Голос и характер персонажа, взаимосвязь. Известные актеры и известные персонажи. Этапы создания мультфильма: монтаж. Технические возможности и общие правила монтажа. Видеоредактор «*Movavi*». Запуск программы, создание и сохранение нового проекта, импорт файлов. Понятие «монтажный стол».

Практика

Сочинение истории по методике «6 кадров». Составление сценария сказки «Колобок». Анализ структуры сценария на примере сказки «Колобок». Театрализация сказки «Колобок» - игровая ситуация. Сочинение коллективной истории (известной сказки, истории, но в своей трактовке, в любом жанре) по опорным карточкам. Работа над созданием сценария будущего коллективного мультфильма. Заполнение «паспорта» мультперсонажа. Работа в тетрадах. Выполнение рисунка «комната персонажа». Создание эскиза персонажа. Создание раскадровки фразы: «Мила моет руки». Создание раскадровки любимого мультфильма (с выделением всех вышеуказанных понятий). Определение основных сцен (ключевых моментов) сценария коллективной истории (см. тему 42) и создание коллективной истории в картинках (раскадровки). Завершение создания коллективной истории в картинках (раскадровки). Театрализация готового сценария по раскадровочному листу. Выполнение упражнения «история по картине». Работа над созданием персонажей и декораций к мультфильму (выбор материалов, изготовление). Показ отрывков мультфильмов с интересно сделанными титрами. Обсуждение значения титров. Работа по созданию титров для мультфильма. Покадровая съёмка

мультфильма в соответствии с раскадровкой. Просмотр музыкальных мультфильмов. Просмотр видеосюжета о звуковом цехе на киностудии. Создание звуковых имитаторов. Анализ шумов в фильме. Подбор музыки и шумов для мультфильма. Озвучка в звукостудии. Монтаж мультфильма (переходы, стыки, эффекты, звуковая дорожка). Создание афиши к мультфильму. Показ мультфильма. Заполнение рефлексивного листа. Самоанализ «Что нового я узнал, чему я научился». Итоговое тестирование. Подведение итогов работы объединения: создание фильма о работе объединения за прошедший год.

Тема 4. Итоговое занятие. (2 часа)

Теория

Практика

Итоговое тестирование. Подведение итогов работы объединения: создание фильма о работе объединения за прошедший год.

3.2. Учебно-тематический план 2-го года обучения

Таблица 2.

№	Название темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		всего	теория	практика	
1.	Вводное занятие: знакомство, инструктаж по ТБ и ПБ, правила общения и поведения в группе. <i>Входящий контроль.</i>	3	2	1	Анкета
2.	Введение в мир мультипликации (история и профессии)	12	1	11	Тестирование
3.	Техники анимации (сыпучая, силуэтная, предметная, пиксиляция коллажная, кукольная, живопись по стеклу)	39	8	31	Конкурс этюдов

4.	Этапы создания мультфильма. Создание коллективной работы на тему мой родной край в любой технике по всем этапам	87	3	84	Тестирование
5.	Мультпроект «Мой мультфильм»	72	0	72	Фестиваль-конкурс мультпроект в
6.	Итоговое занятие. <i>Итоговый контроль.</i>	3	0	3	Анкета
	Итого:	216	14	202	

Содержание учебно-тематического плана 2-го года обучения.

Тема 1. Вводное занятие: знакомство, инструктаж по ТБ и ПБ, правила общения и поведения в группе. (3 часа)

Теория

Правила поведения и культура общения на занятиях. Организация рабочего места. Обзор содержания занятий. Инструктаж по ТБ и ПБ. Обзор содержания занятий. Инструктаж по ТБ и ПБ.

Практика

Знакомство с обучающимся.

Тема 2. Введение в мир мультипликации (история и профессии).(12 часа)

Теория

Понятия «авторский мультфильм» и «профессиональный мультфильм».

Практика

Повторение истории анимации (Ж.Плато, Э.Рейно, Э.Коль). Просмотр фильма «Анимация от А до Я». Изготовление оптической игрушки (флипбука, зоотропа). Продолжение знакомства с отечественной мультипликацией: Носырев Л.В., Русаков С.К., Ю. Норнштейн, Ф.Хитрук, Ходатаева О.П., Иванов-Вано И.П и др. Просмотр фильма «Музеумания. Московский музей мультипликации». Знакомство с мультстудиями России, просмотр и обсуждение детских мультфильмов. Повторение темы «Кто делает мультфильмы: профессии в анимации». Особенности работы.

Инструменты и материалы. Практическая работа по каждой профессии.

Тема 3. Техники анимации (сыпучая, силуэтная, предметная, пикселизация коллажная, кукольная, живопись по стеклу). (39 часов)

Теория

Техники детской анимации: сыпучая анимация, силуэтная анимация, предметная анимация, пикселизация, коллажная анимация, кукольная анимация, живопись по стеклу. Съёмка на хромакее, освещение при съёмке на хромакее. 12 принципов анимации.

Практика

Просмотр и обсуждение мультфильмов в разных техниках анимации. Этюдная работа по разным техникам анимации. Этюдная работа на хромакее.

Тема 4. Этапы создания мультфильма. Создание коллективной работы на тему мой родной край в любой технике по всем этапам. (87 часа)

Теория

22 совета от студии PIXAR: как написать хороший сценарий. Знакомство с понятием «логлайн». Методика создания героя «посадить на СТАНЦИЮ».

Практика

Повторение темы «Этапы создания мультфильма: создание сценария», основные части сюжета, понятия «сюжет», «сценарий», «сцена», «кадр». Написание логлайнов для разных мультфильмов. Поиск идей для будущего мультфильма о родном крае. Написание сценария на заданную тему по плану. Повторение правил создания персонажей мультфильма и понятий «образ персонажа», «герой» и «антигерой». Создание образа и эскиза главного героя. Повторение темы «Этапы создания мультфильма: раскадровка»: типы и правила смены планов и ракурса в анимации. Совершенствование искусства раскадровки. Создание раскадровки мультфильма. Работа над созданием раскадровки по сценарию будущего мультфильма. Повторение темы «Этапы создания мультфильма: создание персонажа и декораций»: правила создания персонажа и декораций. Повторение понятий «фон», «главный объект», «деталь». Просмотр и анализ мультфильмов. Работа над созданием персонажей и декораций будущего мультфильма по раскадровке. Повторение понятия «анимационные заставки и титры», виды титров. Работа по

созданию титров для мультфильма. Повторение темы «Этапы создания мультфильма: съемка мультфильма». Повторение правил работы во время съемки. Совершенствование навыков работы с программой покадровой съемки *AnimaShooter Junior*. Покадровая съёмка мультфильма в соответствии с раскадровкой. Повторение темы «Этапы создания мультфильма: озвучивание (звуковое оформление)»: музыка, шумы, голос. Подбор музыки и шумов для мультфильма. Создание звуковых имитаторов. Озвучка в звукостудии. Повторение темы «Этап создания мультфильма: монтаж». Монтаж мультфильма с помощью педагога. Создание афиши и написание логлайна к мультфильму. Показ мультфильма. Заполнение рефлексивного листа.

Тема 6. Мультпроект «Мой мультфильм». (72 часа)

Теория

Что такое проект? Понятия «тема», «идея», «проблема», «цель и задачи» проекта. Понятие презентации. Требования к презентации. Правило оформления презентаций. Интерфейс программы *Power Point*. Открытие, создание и сохранение презентаций.

Практика

Постановка цели и определение задач мини-мультпроекта по предложенной педагогом теме, поиск и отбор информации. Поиск и отбор информации по теме мультпроекта. Заполнение паспорта мультпроекта. Создание мультфильма в любой анимационной технике по всем этапам (хронометраж-1,5-2 минуты). Заполнение таблицы «Информация для работы над сценарием». Работа над созданием сценария и образа главного героя будущего мультфильма. Работа над созданием сценария и образа главного героя будущего мультфильма. Составление раскадровки. Работа над созданием персонажей, фонов и декораций. Съемка мультфильма. Подбор музыки и шумов для мультфильма. Озвучка в звукостудии. Монтаж мультфильма с помощью педагога. Создание афиши и написание логлайна к мультфильму. Заполнение рефлексивного листа. Подготовка к представлению работы на фестивале. Создание презентации в соответствии с темой

мультпроекта по шаблону. Самоанализ «Что нового я узнал, чему я научился».

Тема 5. Итоговое занятие. (3 часа)

Теория

Практика

Итоговый контроль (тестирование).

4. Планируемые результаты

Ожидаемые результаты первого года обучения:

Образовательные:

- обучающие будут иметь представление об истории становления мультипликации;
- обучающие будут ознакомлены с основной техникой мультипликации, уметь различать рисованную перекладную, пластилиновую перекладную и пластилиновую объемную анимацию;
- обучающие будут иметь представление с азбукой анимации и основными видами движений, научатся оживлять картинки;
- обучающие освоят различные виды анимационной деятельности с использованием разнообразных приемов и различных художественных материалов;
- обучающие познакомятся с основными этапами, с технологическим процессом создания мультфильма;
- обучающие научатся выстраивать сюжетную линию и раскадровку мультфильма к сказкам, стихотворным произведениям, собственным историям с помощью сюжетных карточек;
- обучающие научатся придумывать короткие сюжеты для создания мультипликационных зарисовок;
- обучающие познакомятся с процессами разработки и изготовления бумажных и пластилиновых марионеток, фонов и декораций, создания схем-рисунков и съёмки кадров.

- обучающие освоят работу с микрофоном и научатся озвучивать мультфильмы;
- обучающие освоят работу с техническими средствами: веб-камерой, фотоаппаратом, компьютером, мультстанком;
- обучающие освоят работу с программным обеспечением для анимационной деятельности;

Личностные:

- будет воспитано трудолюбие, самостоятельность, инициативность, настойчивость, умение контролировать свои действия;
- будет сформирован эстетический вкус юных мультипликаторов;
- будет воспитана культура зрительского восприятия;
- сформирована способность к созданию коллектива, который становится развивающей обогащающей средой, где каждый – личность, а все вместе – участники детских творческих проектов.

Метапредметные:

- будет развит интеллект и интегративные творческие способности детей;
- будет развит интерес к лучшим образцам мультипликации и желание к самостоятельному творчеству;
- будут развиты художественные навыки и умения;
- будет развит художественно-эстетический вкус, фантазия, изобретательность, чувство композиции, цвета, формы, логическое мышление и пространственное воображение;
- будет развит эмоциональный интеллект благодаря просмотру известных детских мультфильмов и проигрыванию эмоциональных состояний героев;
- будут созданы условия для раскрытия личностного потенциала каждого ребенка;
- будет создана творческая атмосфера для развития любознательности.

Цель второго года обучения – создание условий для художественно-эстетического развития средствами мультипликации и создание ситуации успеха через участие в показах зрителям (детям, родителям), созданных мультипликационных фильмов и презентацией проделанной работы.

Ожидаемые результаты второго года обучения:

Образовательные:

- обучающие будут иметь представление с отечественной мультипликацией и современными детскими мультстудиями;
- обучающие познакомятся с основными видами мультипликации, (сыпучая, предметная, силуэтная, пикселизация, коллажная, кукольная, живопись по стеклу);
- обучающие закрепят знания о технологическом процессе создания мультфильма;
- обучающие научатся выстраивать сюжетную линию мультфильма к сказкам, стихотворным произведениям, собственным историям с помощью сюжетных карточек;
- обучающие научатся придумывать короткие сюжеты для создания мультипликационных зарисовок (на 1,5-2 минуты);
- обучающие освоят различные виды анимационной деятельности с использованием разнообразных приемов и различных художественных материалов;
- обучающие усовершенствуют умение работать с микрофоном и научатся озвучивать мультфильмы;
- обучающие усовершенствуют умение работать с техническими средствами: веб-камерой, фотоаппаратом, компьютером, мультстанком;
- обучающие усовершенствуют умение работать с программным обеспечением для анимационной деятельности;
- обучающие усовершенствуют умение изготовления марионеток, персонажей, фонов и декораций из различных материалов, создания схем-рисунков и съёмки кадров.

Личностные:

- будут созданы условия для воспитания трудолюбия, самостоятельности, инициативности, настойчивости, умения контролировать свои действия;
- будет воспитан эстетический вкус юных мультипликаторов;
- будет воспитана культура зрительского восприятия;
- будет сформирована способность к созданию коллектива, который становится развивающей обогащающей средой, где каждый – личность, а все вместе – участники детских творческих проектов.

Метапредметные:

- будет развит интеллект и интегративные творческие способности детей;
- будет развит интерес к лучшим образцам мультипликации и желание к самостоятельному творчеству;
- будут развиты художественные навыки и умения;
- будут развиты художественно-эстетический вкус, фантазия, изобретательность, чувство композиции, цвета, формы, логическое мышление и пространственное воображение;
- будет развит эмоциональный интеллект благодаря просмотру известных детских мультфильмов и проигрыванию эмоциональных состояний героев;
- будут созданы условия для раскрытия личностного потенциала каждого ребенка;
- будет создана творческая атмосфера для развития любознательности.
- будет сформирован навык публичного представления своего творческого проекта.

II. «Комплекс организационно-педагогических условий, включающий формы аттестации»

2.1. Календарный учебный график

Составляется ежегодно в соответствии с учебным планом и содержанием образовательных модулей для каждой учебной группы. Хранится в электронном журнале (Приложение 4).

2.2. Условия реализации программы

Кадровое обеспечение: педагог дополнительного образования, имеющий высшее профессиональное образование. Педагог дополнительного образования, имеющий среднее профессиональное образование в рамках укрупненных групп направлений подготовки высшего образования и специальностей среднего профессионального образования «Образование и педагогические науки». Высшее образование, либо среднее профессиональное образование при условии его соответствия дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе (Профессиональный стандарт №513).

Материально-техническое обеспечение

Освоение программы требует наличия учебного кабинета. Помещение кабинета должно удовлетворять требованиям Санитарно-эпидемиологических правил и нормативов (СанПиН 2.4.2. №178-02) и быть оснащено типовым оборудованием, в том числе специализированной учебной мебелью, необходимой для организации занятий, хранения и показа, и средствами обучения, мультимедийным оборудованием, достаточным для выполнения требований уровню подготовки обучающихся.

Важнейшим условием реализации программы является создание развивающей образовательной среды, как комплекса комфортных технологических и социальных условий, необходимых для развития творческой готовности обучающихся, формирование разносторонне развитой личности.

Также важно методическое, дидактическое и материально-техническое обеспечение занятий. Необходимо иметь учебно-наглядные пособия:

методические разработки по каждой теме программы, схемы, образцы изделий первых оптических игрушек.

Информационное обеспечение:

- тематическая литература, дополнительная общеразвивающая образовательная программа «Мультстудия «Кубанские кадрики», методические пособия, иллюстративный материал;
- алгоритмы деятельности: демонстрационный материал;
- контрольно-измерительные материалы: анкеты, тесты.

При дистанционной форме обучения:

Для проведения занятий необходим мобильный телефон с функцией видео- и фотосъемки, либо ноутбук/стационарный компьютер с доступом в Интернет, программа *Zoom*, а также приложение *WhatsApp* для получения лекций и видеоматериалов, а также любое помещение, позволяющее свободно совершенствовать навыки мультипликации.

При дистанционной форме обучения:

- 1) интернет;
- 2) ноутбук или телефон с функцией фото- и видеосъемки.

Для работы по программе необходимо:

Оборудование класса:

- 1) ученические парты;
- 2) стол учительский;
- 3) шкафы для хранения дидактических материалов, пособий и т.д.;
- 4) настенные доски для вывешивания иллюстративного материала;
- 5) магнитная доска.

Учебно-иллюстративный материал:

- 1) схемы;
- 2) наглядные пособия: образцы, шаблоны;
- 3) анимационные и оптические игрушки: тауматроп, фенакистископ, зоотроп, праксиноскоп.

Технические средства:

- 1) звуковые колонки;

- 2) мультимедийный проектор и экран;
- 3) компьютер и компьютерные программы *MovieMaker, AnimaShooter Junior, Movavi*;
- 4) цифровой фотоаппарат, веб-камера, смартфон;
- 5) штативы с разными креплениями;
- 6) мультстанок для перекладной анимации (специальный стол с несколькими ярусами стекол);
- 7) световой планшет;
- 8) осветительное оборудование (LED-лампы, настольные лампы);
- 9) микрофон и диктофон;
- 10) стол для песочной анимации с матовым стеклом и подсветкой;
- 11) многофункциональное устройство цветное.

Диагностический материал:

а) диагностирование:

- входная диагностика: тест;
- тематическая диагностика: тест;
- итоговая диагностика: тест.

б) анкетирование:

- анкеты для обучающихся (определение мотивации к получению дополнительного образования);
- анкеты для родителей;
- анкеты для педагога дополнительного образования (изучение психологического климата в объединении).

Инструменты и материалы:

- 1) Стеки (пластилин восковой и обычный);
- 2) бумага белая А4, А3;
- 3) бумага и картон цветной, матовый;
- 4) ватман белый и цветной А3;

- 5) сыпучий материал (песок, крупы, чай, кофе и др.);
- 6) кисти и краски (акварель, гуашь);
- 7) карандаши (простые, цветные, восковые мелки) и маркеры;
- 8) клячка, ластик и точилка, ножницы, канцелярский нож, линейки;
- 9) клей (ПВА, клей-карандаш, клей-пистолет);
- 10) скотч (двухсторонний и бумажный);
- 11) проволока мягкая, тонкая;
- 12) набор пластиковых пинцетов.

2.3. Формы аттестации

Федеральный закон № 273-ФЗ не предусматривает проведение итоговой аттестации по дополнительным общеобразовательным общеразвивающим программам (ст.75), но и не запрещает ее проведение (ст.60) с целью установления соответствия результатов освоения дополнительной общеразвивающей программы заявленным целям и планируемым результатам обучения.

Оценка образовательных результатов, обучающихся по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе может носить вариативный характер.

Возможно использование следующих **методов отслеживания результативности**:

- *педагогическое наблюдение*;
- *педагогический анализ* результатов выполнения обучающимися диагностических заданий, участия в мероприятиях (выставках, конкурсы, открытые занятия), активности обучающихся на занятиях и т.п.;
- *педагогический мониторинг*, включающий задания и тесты, диагностику личностного роста, педагогические отзывы и др.;
- *мониторинг образовательной деятельности детей*, включающий оформление фотоотчета.

Формы фиксации образовательных результатов: грамота, готовая работа, диплом, журнал посещаемости, материал тестирования, перечень готовых работ, фото, отзыв детей и родителей, статья и др.

Указанные способы отслеживания результативности могут использоваться как средство:

1. *Входной диагностики.* Проводится с целью определения уровня развития детей (первые занятия сентября; данная формулировка учитывается в УТП, фиксируется в журнале и есть в программе, как приложение).
2. *Промежуточной диагностики* - с целью определения результатов обучения (проводится по окончании полугодия).
3. *Итоговой диагностики* - с целью определения изменения уровня развития детей, их творческих способностей.

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов: выставка, конкурсы, открытое занятие, отчет итоговый (фестиваль).

Формы подведения итогов реализации дополнительной общеразвивающей программы.

- таблицы мониторинга развития личности и образовательного уровня обучающихся в течение каждого учебного года;
- открытые занятия;
- показы.

При дистанционной форме обучения: устный опрос в режиме видеоконференции, фестиваль.

2.4. Оценочные материалы

Оценочные материалы содержат мониторинг результатов обучения обучающихся по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе по теоретическому, практическому освоению программы обучающимися, а также личностные характеристики обучающихся, в соответствии с Приложением № 1.

2.5. Методическое обеспечение программы

2.5.1. Методическое обеспечение на 1 год обучения

Таблица 3.

№	Тема	Формы занятий	Приёмы и методы организации образовательного процесса	Дидактический материал	Техническое оснащение занятия	Формы подведения итогов
1.	Вводное занятие: знакомство, инструктаж по ТБ и ПБ, правила общения и поведения в группе. <i>Входящий контроль.</i>	Беседа, анкетирование, инструктаж	Наглядный, словесный, диагностический	Техника безопасности, правила безопасности	Ноутбук, проектор	Анкета, творческое задание
2.	Введение в мир мультипликации (история и профессии)	Рассказ, показ, беседа, практическая работа	Наглядный, словесный, практический, диагностический	Первые оптические игрушки: тауматроп, фенакистископ, зоотроп, праксикоскоп. Видеофильм	Ноутбук, проектор, колонки	Тестирование, творческое задание
3.	Техники анимации (прекладка и объемная пластилиновая анимация, оживающий фон)	Рассказ, показ, объяснение, практическая работа	Наглядный, словесный, практический	Нарезка фрагментов мультфильмов в различных техниках, образцы изделий, учебно-методические пособия, материал по мультипликации	Фотоаппарат, веб-камера, ноутбук, проектор, мультстаканок	Конкурс этюдов
4.	Азбука анимации (движение в анимации)	Рассказ, беседа, объяснение,	Наглядный, словесный, практический	Нарезка фрагментов мультфильмов, образцы	Фотоаппарат, веб-камера,	Конкурс этюдов

		практическая работа		этюдов, методические пособия	ноутбук, проектор, мультстатон	«Лучший начинающий аниматор»
5.	Практикум по изобразительной деятельности и декоративно-прикладному искусству (основы лепки, аппликации)	Объяснение, показ, практическая работа	Наглядный, словесный, практический	Образцы изделий, картинки	Ноутбук, проектор, колонки	Выставка работ
6.	Этапы создания мультфильма. Создание коллективной работы (видеокнижки, музыкального клипа или социально значимого ролика на свободную тему, в любой технике).	Рассказ, показ, беседа, объяснение, практическая работа	Наглядный, словесный, практический, диагностический, игровой	Нарезка фрагментов мультфильмов, образцы этюдов, методические пособия	Фотоаппарат, веб-камера, ноутбук, проектор, мультстатон, микрофон, диктофон	Тестирование, конкурс на лучшую раскладовку
7.	Итоговое занятие. <i>Итоговый контроль.</i>	Итоговое анкетирование	Стимулирование и мотивация деятельности и поведения	Работы обучающихся за учебный год	Ноутбук, проектор, колонки	Анкета

2.5.1. Методическое обеспечение на 2 год обучения

Таблица 4.

№	Тема Занятия	Формы занятий	Приёмы и методы организации образовательного процесса	Дидактический материал	Техническое оснащение занятия	Формы подведения итогов
1.	Вводное занятие: знакомство, инструктаж по ТБ и ПБ, правила общения и поведения в группе. <i>Входящий контроль.</i>	Беседа, анкетирование, инструктаж	Наглядный, словесный, диагностический	Техника безопасности, правила безопасности	Ноутбук, проектор	Анкета, творческое задание
2.	Введение в мир мультипликации (история и профессии)	Рассказ, показ, беседа, практическая работа	Наглядный, словесный, практический, диагностический	Первые оптические игрушки: тауматроп, фенакистископ, зоотроп, праксикоскоп. Видеофильм	Ноутбук, проектор, колонки	Тестирование, творческое задание
3.	Техники анимации (сыпучая, силуэтная, предметная, пиксиляция, коллажная, кукольная)	Рассказ, показ, объяснение, практическая работа	Наглядный, словесный, практический	Нарезка фрагментов мультфильмов в различных техниках, образцы изделий, учебно-методические пособия, материал по	Фотоаппарат, веб-камера, ноутбук, проектор, мультстанок	Конкурс этюдов

	, живопись по стеклу)			мультипликации		
4.	Этапы создания мультфильма. Создание коллективной работы на тему мой родной край в любой технике по всем этапам	Рассказ, показ, беседа, объяснение, практическая работа	Наглядный, словесный, практический, диагностический	Нарезка фрагментов мультфильмов, методические пособия	Фотоаппарат, веб-камера, ноутбук, проектор, мультстанок, микрофон, диктофон	Тестирование
5.	Мультпроект «Мой мультфильм»	Рассказ, показ, беседа, объяснение, практическая работа	Наглядный, словесный, практический	Шаблоны презентаций, методические пособия	Фотоаппарат, веб-камера, ноутбук, проектор, мультстанок, микрофон, диктофон	Фестиваль-конкурс мультпроектов
6.	Итоговое занятие. <i>Итоговый контроль.</i>	Анкетирование	Стимулирование и мотивация деятельности и поведения	Работы обучающихся за учебный год	Ноутбук, проектор, колонки	Анкета

Педагогические технологии образовательного процесса

Основой организацией образовательного процесса являются следующие педагогические технологии: личностно-ориентированная, информационно-коммуникационная.

Личностно-ориентированная педагогическая технология.

Процесс обучения строится на личностно-ориентированном подходе к обучающимся, направленном на формирование творческой личности, стремящейся к самообразованию.

Методы и приемы обучения:

- создание ситуации успеха;
- создание благоприятной атмосферы для продуктивной поисковой деятельности (доброжелательность и понимание со стороны педагога, постановка проблемных вопросов, интересующих обучающихся);
- использование дифференцированного и индивидуального подходов;
- возможность поделиться своими успехами и достижениями с родителями, сверстниками через участие в показах;
- возможность каждого учащегося видеть свой рост, т.е. движение вперед в плане совершенствования;
- педагогическое сотрудничество;
- учет жизненного опыта каждого ребенка (знание проблем его семьи и внутрисемейных отношений).

Информационно-коммуникационная педагогическая технология.

Обучение с использованием информационных технологий становится для обучающихся творческим поиском, от которого можно получить удовлетворение и благодаря которому можно самоутвердиться.

Применение информационно-коммуникационных технологий:

- способствует повышению качества образовательного процесса;
- ускоряет передачу знаний и накопленного технологического опыта человечества от поколения к поколению;
- позволяет ребенку успешнее адаптироваться к окружающей среде и происходящим социальным изменениям.

Формы организации учебной деятельности

Групповая форма ориентирует обучающихся на создание «творческих пар», которые выполняют более сложные работы. Эта форма позволяет ощутить помощь со стороны друг друга, учитывает возможности каждого, ориентирована на скорость и качество работы. Здесь оттачиваются и совершенствуются уже конкретные профессиональные приемы.

Фронтальная форма предполагает подачу материала всему коллективу обучающихся через беседу или лекцию. Эта форма способна создать коллектив единомышленников, способных воспринимать информацию и работать творчески вместе.

Экскурсии с познавательной целью (изучение творческих достижений сверстников).

Педагогические приемы:

- формирования взглядов (убеждение, пример, разъяснение, дискуссия);
- организация деятельности (упражнение, показ, подражание, требование);
- стимулирования и коррекции (поощрение, похвала, соревнование, оценка);
- сотрудничества, позволяющего педагогу и учащемуся быть партнерами в увлекательном процессе образования.

Методы обучения организации учебно-воспитательного процесса:

- **Источниковые:**
 - словесные;
 - наглядные;
 - практические.

- **Поисковые:**
 - репродуктивные;
 - продуктивные.
- **Логические:**
 - индуктивный;
 - дедуктивный.

Методы проведения занятия:

- словесный метод (беседа, рассказ, объяснение нового материала, консультация при выполнении конкретного изделия);
- игровой метод (игры на развитие внимания, воображения);
- практический метод (выполнение эскиза и этюда, зарисовка, работа в технике перекладка);
- наглядный метод (демонстрация приемов работы, наглядных пособий, экскурсии, использование мультимедиа);
- диагностический метод (тестирование личностных качеств и образовательных результатов на стадиях первичного, промежуточного и итогового).

2.6. Список литературы

I. Нормативно-правовые акты:

1. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным образовательным программам»
2. Приказ Минтруда России от 22.09.2021 № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» (зарегистрирован Минюстом России 17.12.2021, регистрационный № 66403).
3. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 г., утверждённая распоряжением правительства РФ от 31.03.2022 г. № 678-р.
4. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28 «Об утверждении СанПин 2.4.3648-20».
5. Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
6. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации до 2025 года, утвержденная распоряжением Правительства РФ от 29.05.2015 г. № 996-р.
7. Приоритетный проект «Доступное дополнительное образование для детей», утвержденный 30 ноября 2016 года протоколом заседания президиума при Президенте РФ.
8. Федеральный проект «Успех каждого ребенка», утвержденный 07 декабря 2018 года.
9. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03 сентября 2019 г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей».
10. Краевые методические рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ (2020 год).
11. Краевые методические рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ (2020 год).

II. Основная литература:

1. Пунько Н.П. Секреты детской мультипликации: перекладка:

- метод. пособие/ Николай Пунько, Ольга Дунаевская. – М.: Линка-Пресс, 2017. – 136 с.;
2. Пунько Н.П. Секреты детской мультипликации: кукольная анимация: метод. пособие/ Николай Пунько, Ольга Дунаевская. – М.: Линка-Пресс, 2021. – 96 с.;
 3. Красный Ю.Е., Курдюкова Л.И. Мультфильм руками детей. Книга для учителя. – М.: Просвещение, 1990;
 4. Почивалов А.Ю., Сергеева Ю. «Пластилиновый мультфильм своими руками»- Издательство «Э» М.: 2015. – 66с.;
 5. Уильямс Р. Аниматор: набор для выживания. Секреты и методы создания анимации, 3D-графики и компьютерных игр / Ричард Уильямс. - Москва: Издательство “Эксмо”, 2019. - 392с.;
 6. Кривуля Н. Г. История анимации / Н. Г. Кривуля — «ВГИК», 2012, 59с.;
 7. Петров А.А. Классическая анимация. Нарисованное движение. Учебное пособие. — М.: ВГИК, 2010. — 197 с.;
 8. Иванова Ю. Мультфильмы. Секреты анимации – М.: Настя и Никита, 2022. – 24 с.;
 9. Иванов-Вано И.П. Рисованный фильм. - Москва: Госкиноиздат, 1950. - 87 с.;
 10. Капкова С.В. Энциклопедия отечественной мультипликации – М.: Алгоритм, 2006. – 816с.;
 11. Асенин С.А. Мир мультфильма. – М.: Искусство, 1986 Детство. Программа воспитания и обучения в детском саду. – СПб: детство, 2000;
 12. Запаренко В. «Как рисовать мультфильм» – С-П «Фордевинд» 2011г.;
 13. Хитрук Ф.С. Профессия – аниматор / (В 2-тт, т. 1). – М.: Гаятри – 2007. – 304с.;
 14. Тихонова Е.Р. Рекомендации по работе с детьми в студии мультипликации. – Издание второе. Переработанное и дополненное. –

III. Дополнительная литература:

1. Ращупкина С.Ю. Лепка из пластилина / [сост. С. Ю. Ращупкина]. : РИПОЛ классик; Москва; 2010. – 46с.;
2. Дюбоск Д. Как рисовать перспективу / Пер. с англ. П.А. Самсонов – Мн.: ООО «Попурри» 2001. - 64с.;
3. Габриэль М.Р. Практический курс рисования. Рисунок и живопись: Техники, упражнения и приемы шаг за шагом. – Харьков, Белгород: клуб семейного досуга, 2010.

IV. Интернет-ресурсы:

1. Образовательный портал «Мульт-школа.ру» <https://mult-shkola.online/>
2. Академия анимационного искусства имени Ф.С. Хитрука <https://hitruk.ru/>
3. Ассоциация анимационного кино Мир, в котором я живу — Ассоциация анимационного кино России (aakr.ru)
4. Сайт об анимации в России и не только <https://animator.ru/>
5. Московский музей анимации <https://animamuseum.ru/>
6. Полезное и интересное <https://www.mult-goroy.tvorigora.ru>
7. Цикл познавательных программ для детей младшего и среднего школьного возраста и их родителей Мультстрана — телеканал «Радость моя» (radostmoya.ru)
8. Онлайн-платформа «Анимация от А до Я» <http://multazbuka.ru/#rec67443519>
9. Факультет анимации / Университет Синергия <https://animation.synergy.ru/> .

Критерии оценки уровня сформированности предметных, метапредметных и личностных результатов освоения программы

Оцениваемые параметры	Степень выраженности оцениваемого параметра (критерии оценки)
Освоение теоретических знаний и практических умений	
Теоретические знания в области создания мультипликации	<p>Высокий уровень (3б) –ребенок освоил практически весь объем знаний, предусмотренный программой за конкретный период.</p> <p>Средний уровень (2б) – объем усвоенных умений составляет более чем 1/2, работает с оборудованием с помощью педагога</p> <p>Минимальный уровень (1б) – ребенок овладел менее чем 1/2 предусмотренных умений, испытывает серьезные затруднения при работе с оборудованием</p>
Владение специальной терминологией	<p>Высокий уровень (3б) – свободно владеет терминологией в практической деятельности, может объяснить значение понятия другим.</p> <p>Средний уровень (2б) –освоил основные понятия, но не всегда может объяснить их значение.</p> <p>Минимальный уровень (1б) –освоил понятия не в полном объеме, не всегда может объяснить их значение</p>
Практические умения и навыки в области мультипликации	<p>Высокий уровень (3б) – хорошо освоил анимационные техники и свободно работает с ними самостоятельно</p> <p>Средний уровень (2б) – освоил анимационные техники, работает с ними самостоятельно и под руководством педагога</p> <p>Минимальный уровень (1б) – неуверенно владеет анимационными техниками, работает только с помощью педагога</p>
Владение навыками работы со специальным оборудованием и оснащением для съемки, монтаж и озвучивание	<p>Высокий уровень (3б) –работает с оборудованием и компьютерными программами самостоятельно, не испытывает особых трудностей</p> <p>Средний уровень (2б) – работает с оборудованием и компьютерными программами с помощью педагога</p> <p>Минимальный уровень (1б) – испытывает серьезные затруднения при работе с оборудованием</p>

мультфильма	
Освоение метапредметных компетенций	
Способность к групповой работе	<p>Высокий уровень (3б) –проявляет ярко выраженный интерес к проектной деятельности, автор индивидуального или группового проекта</p> <p>Средний уровень (2б) – имеет устойчивый интерес к проектной деятельности, участник групповых проектов</p> <p>Минимальный уровень (1б) – не очень активно участвует в проектной деятельности, автор одного группового проекта</p>
Проявление инициативности и самостоятельности в решении поставленных задач (морально-волевые качества)	<p>Высокий уровень (3б) –ребенок адекватно проявляет свою самостоятельность и инициативность, способен отстаивать и аргументировать свою точку зрения</p> <p>Средний уровень (2б) – ребенок самостоятелен и инициативен, но может менять решение под влиянием других людей</p> <p>Минимальный уровень (1б) – ребенок способен принимать решения, но они часто зависят от чужого мнения, не стремится отстаивать свою точку зрения</p>
Осуществление проектно-исследовательской деятельности	<p>Высокий уровень (3б) –творчески подходит к выполнению задания,проявляет ярко выраженный интерес к проектной деятельности, автор индивидуального или группового проекта</p> <p>Средний уровень (2б) – выполняет задание в индивидуальном стиле, участвует в конкурсах на уровне команды, имеет устойчивый интерес к проектной деятельности, участник групповых проектов</p> <p>Минимальный уровень (1б) – выполняет задание по образцу, не участвует в конкурсных испытаниях, не очень активно участвует в проектной деятельности, автор одного группового проекта</p>
Коммуникативные навыки	<p>Высокий уровень (3б) –эффективно взаимодействует со всеми участниками образовательного процесса, в группе занимает лидирующее положение, оказывая помощь, проявляя эмпатию и толерантность</p>

	<p>Средний уровень (2б) – вступает в контакт с участниками образовательного процесса, включается в групповые формы работы в качестве «наблюдателя».</p> <p>Минимальный уровень (1б) – без желания вступает в контакт с участниками образовательного процесса, предпочитая выполнять задания самостоятельно, без включения в «рабочую» группу</p>
Личностные результаты	
Слушать и слышать педагога, принимать во внимание мнение других	<p>Высокий уровень (3б) –принимает во внимание комментарии со стороны педагога и одноклассников, старается сделать лучше</p> <p>Средний уровень (2б) – не всегда принимает комментарии педагога и одноклассников</p> <p>Минимальный уровень (1б) – не слышит и не принимает во внимание комментарии педагога и одноклассников, делает так, всегда все делает по-своему.</p>
Ответственность, трудолюбие	<p>Высокий уровень (3б) –трудолюбив, сам берется за сложную работу, выполняет ее в срок, выступает с инициативой, готов брать на себя ответственность, в том числе и за групповую работу</p> <p>Средний уровень (2б) – выполняет только ту работу, которая нравится, необходимость дополнительной работы вызывает отрицательные эмоции, берет ответственность только за себя</p> <p>Минимальный уровень (1б) – любая работы вызывает отрицательные эмоции, приступает к порученными делу только после понуканий со стороны взрослого, боится взять ответственность за себя и за коллектив</p>
Самооценка	<p>Высокий уровень (3б) –обладает способностью оценивать себя адекватно реальным достижениям</p> <p>Средний уровень (2б) – не всегда может оценить себя адекватно реальным достижениям</p> <p>Минимальный уровень (1б) – не обладает способностью оценивать себя адекватно реальным достижениям</p>
Мотивация к посещению занятий	<p>Высокий уровень (3б) –имеет сильную мотивацию к занятиям по программе (профессиональная ориентация, желание участвовать в конкурсах, выступать на публике, развивать личностные качества)</p> <p>Средний уровень (2б) – не может абсолютно точно определить, зачем занимается по программе</p> <p>Минимальный уровень (1б) – личных мотивов заниматься нет</p>

Анкета удовлетворенности для родителей

Инструкция: прочитайте высказывания и отметьте один вариант ответа

- 1. Насколько вы владеете информацией о цели, задачах, мероприятиях, реализации программы «Мультстудия «Кубанские кадрики»?**

 - информации недостаточно;
 - необходима дополнительная информация;
 - информацией владею.

- 2. Через какие формы и источники вы получаете информацию?**

 - стенд в учреждении;
 - родительские собрания;
 - индивидуальные беседы;
 - социальные сети учреждения;
 - официальный сайт учреждения.

- 3. Отвечает ли данная программа интересам, потребностям Вашим и вашего ребенка?**

 - да;
 - частично;
 - не отвечает;
 - затрудняюсь ответить.

- 4. Устраивает ли Вас режим занятия по программе (дни, время, продолжительность занятия)?**

 - да;
 - частично;
 - не устраивает;
 - затрудняюсь ответить.

- 5. Удовлетворяет ли Вас организация и качество реализации программы?**

 - полностью удовлетворяет;
 - частично удовлетворяет;
 - совершенно не удовлетворяет.

- 6. Ребенок с удовольствием посещает занятия?**

 - всегда;
 - иногда;
 - никогда.

- 7. Как осуществляются Ваши контакты с педагогом?**

 - поддерживаю тесную связь, участвую в подготовке и проведении мероприятий;
 - поддерживаю эпизодическую связь;

- обращаюсь при наличии проблем у ребенка;
- нет необходимости.

Приложение 3

Методика определения индекса групповой сплоченности Сишора

Назначение и инструкция. Групповая сплоченность - чрезвычайно важный параметр, показывающий степень интеграции группы, ее сплоченность в единое целое.

Ответы кодируются в баллах согласно приведенным в скобках значениям (максимальная сумма +19 баллов, минимальная -5). В ходе опроса баллы указывать не нужно.

I. Как бы вы оценили свою принадлежность к группе?

1. Чувствую себя ее членом, частью коллектива (5)
2. Участвую в большинстве видов деятельности (4)
3. Участвую в одних видах деятельности и не участвую в других (3)
4. Не чувствую, что являюсь членом группы (2)
5. Живу и существую отдельно от нее (1)
6. Не знаю, затрудняюсь ответить (1)

II. Перешли бы вы в другую группу, если бы представилась такая возможность (без изменения прочих условий)?

1. Да, очень хотел бы перейти (1)
2. Скорее перешел бы, чем остался (2)
3. Не вижу никакой разницы (3)
4. Скорее всего остался бы в своей группе (4)
5. Очень хотел бы остаться в своей группе (5)
6. Не знаю, трудно сказать (1)

III. Каковы взаимоотношения между членами вашей группы?

1. Лучше, чем в большинстве коллективов (3)
2. Примерно такие же, как и в большинстве коллективов (2)
3. Хуже, чем в большинстве классов (1)
4. Не знаю, трудно сказать (1)

IV. Каковы у вас взаимоотношения с руководством?

1. Лучше, чем в большинстве коллективов (3)
2. Примерно такие же, как и в большинстве коллективов (2)
3. Хуже, чем в большинстве коллективов (1)
4. Не знаю. (1)

V. Каково отношение к делу (учебе и т.п.) в вашем коллективе?

1. Лучше, чем в большинстве коллективов (3)

2. Примерно такие же, как и в большинстве коллективов (2)
3. Хуже, чем в большинстве коллективов (1)
4. Не знаю (1)

Уровни групповой сплоченности

- 15, 1 баллов и выше - высокая;
- 11, 6 - 15 балла - выше средней;
- 7 - 11,5 - средняя;
- 4 - 6,9 - ниже средней;
- 4 и ниже - низкая.

КАЛЕНДАРЬНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

1 год обучения

№ занятия	Дата	Тема занятия	Кол-во часов	Примечание
1.		Знакомство с обучающимся. Правила поведения и культура общения на занятиях. Организация рабочего места. Обзор содержания занятий. Инструктаж по ТБ и ПБ. Входящий контроль.	2	
2.		Знакомство детей с понятиями «мультипликация» и «анимация». История анимации (Ж.Плато, Э.Рейно, Э.Коль). Первая мультзвезда. Изготовление оптической игрушки (тауматропа, фенакистископа).	2	
3.		Наследие зарубежной мультипликации. У.Дисней: сказка с счастливым концом. Секреты Диснея. Просмотр первого звукового мультфильма «Пароходик Вилли».	2	
4.		Наследие отечественной мультипликации. Удивительные насекомые В.Старевича. Просмотр первого русского мультфильма «Война рогачей и усачей» (1912 год). История студии «Союзмультфильм». Просмотр фильма «Музеемания. Музей студии «Союзмультфильм».	2	
5.		Кто делает мультфильмы: профессии в анимации. Инструменты и материалы для создания мультфильма. Разбор критериев просмотра мультфильмов на занятиях.	2	
6.		Техники детской анимации: бумажная перекладка. Просмотр и обсуждение мультфильмов в технике бумажной перекладки. Изготовление бумажной марионетки. Этюдная работа.	2	
7.		Техники детской анимации: пластилиновая перекладка. Просмотр и обсуждение мультфильмов в технике пластилиновой перекладки. Изготовление пластилиновой	2	

		марионетки. Этюдная работа.		
8.		Техники детской анимации: объемная пластилиновая анимация. Просмотр и обсуждение мультфильмов в технике объемной пластилиновой анимации. Изготовление объемного персонажа из пластилина с использованием проволоки для каркаса и других мелких предметов, которые можно «вживить» в пластилин. Этюдная работа.	2	
9.		Техника оживающий фон. Создание мультоткрытки ко Дню учителя.	2	
10.		Техника оживающий фон. Создание мультоткрытки ко Дню учителя.	2	
11.		Азбука движения: движение появление-исчезновение. Создание этюда «Меня зовут....».	2	
12.		Азбука движения: простое линейное движение. Создание этюдов «Плывущие облака», «Осенние листья».	2	
13.		Азбука движения: движение сворачивание-разворачивание. Создание этюда «Голодный хамелеон».	2	
14.		Азбука движения: движение увеличение-уменьшение. Создание этюда «Надуваем шарик, мяч».	2	
15.		Азбука движения: движение приближение-удаление. Создание этюда «Колобок катится».	2	
16.		Азбука движения: передвижение зигзагом. Создание этюда «Змейка».	2	
17.		Азбука движения: движение с ускорением. Создание этюда «Падающее с дерева яблоко».	2	
18.		Азбука движения: вращательное движение. Создание этюдов «Колесики», «Часики».	2	
19.		Понятие «фазы движения» в анимации. Изготовление марионетки большой и маленькой птицы. Этюд «Полет птиц».	2	
20.		Понятие «траектория движения». Этюдная работа «как прыгает кузнечик», «как летает бабочка», «как летит стрекоза», «как перемещается гусеница».	2	
21.		Перемещение животного в анимации. Изготовление марионетки животного. Этюд «Прогулка кошки».	2	

22.		Перемещение человека в анимации. Фазы движения человека. Этюд «Дед Мороз с подарками».	2	
23.		Базовые эмоции в анимации. Ознакомление с эмоциональными состояниями и художественными средствами их выражения (цвет, скорость движения, музыка и др.). Дидактическая игра «Конструктор эмоций».	2	
24.		Как показать движение глаз персонажа. Как сделать, чтобы герой заговорил. Этюдная работа «говорящий смайлик».	2	
25.		Просмотр новогодних мультфильмов и чтение новогодних стихотворений. Поиск идей для новогодней мультоткрытки.	2	
26.		Подготовка к созданию новогодней мультоткрытки.	2	
27.		Создание новогодней мультоткрытки.	2	
28.		Создание новогодней мультоткрытки.	2	
29.		Промежуточная аттестация. Конкурс «Лучший начинающий аниматор».	2	
30.		Инструменты и материалы для лепки. Организация рабочего пространства. Лепка базовых, производных и сложных фигур. Приемы и способы лепки. Отработка навыков лепки.	2	
31.		Лепка объемной фигуры на свободную тему. Оценивание работ.	2	
32.		Рисование пластилином на свободную тему. Оценивание работ.	2	
33.		Материалы и техники рисования: акварель, гуашь, карандаши, восковые мелки. Основы изображения: природные формы, цветы, фрукты, овощи, деревья. Зарисовка простым карандашом, тонировка цветным.	2	
34.		Зарисовки птиц и животных (основы построения).	2	
35.		Зарисовки транспорта.	2	
36.		Зарисовка головы и фигуры человека (взрослый и ребенок) карандашом (фас, анфас, профиль).	2	
37.		Нетрадиционные техники рисования.	2	

38.		Аппликация: основные материалы и инструменты для аппликации. Техники аппликации.	2	
39.		Отработка навыков аппликации из различных материалов. Аппликация на свободную тему. Оценивание работ.	2	
40.		Этапы создания мультфильма: создание сценария. Поиск идей для создания мультфильма. Жанры литературных произведений. Сочинение истории по методике «6 кадров».	2	
41.		Основные части сюжета. Метафоры, превращения, символы. Составление сценария сказки «Колобок». Анализ структуры сценария на примере сказки «Колобок». Театрализация сказки «Колобок» - игровая ситуация.	2	
42.		Понятия «сюжет», «сценарий», «сцена», «кадр». Сценарные карточки А.Я.Проппа. Семь признаков успешности сюжета. Сочинение коллективной истории (известной сказки, истории, но в своей трактовке, в любом жанре) по опорным карточкам.	2	
43.		Работа над созданием сценария будущего коллективного мультфильма.	2	
44.		Понятия «образ персонажа», «герой» и «антигерой». Правила создания персонажей мультфильма. Заполнение «паспорта» мультперсонажа. Работа в тетрадях.	2	
45.		Выполнение рисунка «комната персонажа». Создание эскиза персонажа.	2	
46.		Этапы создания мультфильма: раскадровка. Понятия «планы» и «ракурс». Типы и правила смены планов в анимации. Создание раскадровки фразы: «Мила моет руки».	2	
47.		Движение в кадре: понятия «вектор движения», «перебивка», «панорамы», «субъективная камера» (от лица персонажа). Создание раскадровки любимого мультфильма (с выделением всех вышеуказанных понятий).	2	
48.		Определение основных сцен (ключевых моментов) сценария коллективной истории (см. тему 42) и создание коллективной истории в картинках (раскадровки).	2	

49.		Завершение создания коллективной истории в картинках (раскадровки). Театрализация готового сценария по раскадровочному листу.	2	
50.		Этапы создания мультфильма: создание персонажей, декораций и фонов. Понятия «фон», «главный объект», «деталь». Выполнение упражнения «история по картине».	2	
51.		Работа над созданием персонажей и декораций к мультфильму (выбор материалов, изготовление).	2	
52.		Работа над созданием персонажей и декораций к мультфильму (выбор материалов, изготовление).	2	
53.		Работа над созданием персонажей и декораций к мультфильму (выбор материалов, изготовление).	2	
54.		Работа над созданием персонажей и декораций к мультфильму (выбор материалов, изготовление).	2	
55.		Работа над созданием персонажей и декораций к мультфильму (выбор материалов, изготовление).	2	
56.		Работа над созданием персонажей и декораций к мультфильму (выбор материалов, изготовление).	2	
57.		Понятия «анимационные заставки и титры». Начальные, промежуточные и финальные титры. Показ отрывков мультфильмов с интересно сделанными титрами. Обсуждение значения титров.	2	
58.		Работа по созданию титров для мультфильма.	2	
59.		Этапы создания мультфильма: съёмка мультфильма. Организация рабочего пространства и основные правила съёмки мультфильма. Обзор программы <i>AnimaShooter Junior</i> . Покадровая съёмка мультфильма в соответствии с раскадровкой.	2	
60.		Покадровая съёмка мультфильма в соответствии с раскадровкой.	2	
61.		Покадровая съёмка мультфильма в соответствии с раскадровкой.	2	

62.		Покадровая съёмка мультфильма в соответствии с раскадровкой.	2	
63.		Покадровая съёмка мультфильма в соответствии с раскадровкой.	2	
64.		Покадровая съёмка мультфильма в соответствии с раскадровкой.	2	
65.		Этапы создания мультфильма: озвучивание (звуковое оформление). Музыка, шумы, голос. Просмотр музыкальных мультфильмов.	2	
66.		Возможности музыки. Отражение музыки в окружающей нас действительности. Шумы, виды шумов. Просмотр видеосюжета о звуковом цехе на киностудии.	2	
67.		Голос и характер персонажа, взаимосвязь. Известные актеры и известные персонажи. Создание звуковых имитаторов. Анализ шумов в фильме. Подбор музыки и шумов для мультфильма. Озвучка в звукостудии.	2	
68.		Этапы создания мультфильма: монтаж. Технические возможности и общие правила монтажа. Видеоредактор «Movavi». Запуск программы, создание и сохранение нового проекта, импорт файлов. Понятие «монтажный стол».	2	
69.		Монтаж мультфильма (переходы, стыки, эффекты, звуковая дорожка).	2	
70.		Монтаж мультфильма (переходы, стыки, эффекты, перебивка, звуковая дорожка).	2	
71.		Создание афиши к мультфильму. Показ мультфильма. Заполнение рефлексивного листа. Самоанализ «Что нового я узнал, чему я научился».	2	
72.		Итоговое тестирование. Подведение итогов работы объединения: создание фильма о работе объединения за прошедший год.	2	
		Итого	144	

2 год обучения

№ занятия	Дата	Тема занятия	Кол-во часов	Примечание
1.		Знакомство с обучающимся. Правила поведения и культура общения на занятиях. Организация рабочего места. Обзор содержания занятий. Инструктаж по ТБ и ПБ.	3	
2.		Повторение истории анимации (Ж.Плато, Э.Рейно, Э.Коль). Просмотр фильма «Анимация от А до Я». Изготовление оптической игрушки (флипбука, зоотропа).	3	
3.		Продолжение знакомства с отечественной мультипликацией: Носырев Л.В., Русаков С.К., Ю. Норнштейн, Ф.Хитрук, Ходатаева О.П., Иванов-Вано И.П и др. Просмотр фильма «Музеемания. Московский музей мультипликации».	3	
4.		Знакомство с мультстудиями России, просмотр и обсуждение детских мультфильмов. Понятия «авторский мультфильм» и «профессиональный мультфильм».	3	
5.		Повторение темы «Кто делает мультфильмы: профессии в анимации». Особенности работы. Инструменты и материалы. Практическая работа по каждой профессии.	3	
6.		Техники детской анимации: сыпучая анимация. Просмотр и обсуждение мультфильмов в технике сыпучей анимации. Этудная работа.	3	
7.		Техники детской анимации: силуэтная анимация. Просмотр и обсуждение мультфильмов в технике силуэтной анимации. Этудная работа.	3	
8.		Техники детской анимации: предметная анимация. Просмотр и обсуждение мультфильмов в технике предметной	3	

		анимации. Этудная работа.		
9.		Техники детской анимации: пиксиляция. Просмотр и обсуждение мультфильмов в технике пиксиляции. Этудная работа.	3	
10.		Техники детской анимации: коллажная анимация. Просмотр и обсуждение мультфильмов в технике коллажной анимации. Этудная работа.	3	
11.		Техники детской анимации: кукольная анимация. Просмотр и обсуждение мультфильмов в технике кукольной анимации. Изготовление авторской куклы. Этудная работа.	3	
12.		Техника живопись по стеклу. Просмотр и обсуждение мультфильмов в технике живописи по стеклу. Этудная работа.	3	
13.		Съемка на хромакее, освещение при съемке на хромакее. Просмотр и обсуждение мультфильмов, выполненных на хромакее. Этудная работа на хромакее.	3	
14.		12 принципов анимации. Этудная работа.	3	
15.		12 принципов анимации. Этудная работа.	3	
16.		Поиск идей для создания мультоткрытки ко Дню матери в любой технике. Чтение литературных произведений и просмотр мультфильмов про маму.	3	
17.		Создание мультоткрытки ко Дню матери в любой технике.	3	
18.		Создание мультоткрытки ко Дню матери в любой технике.	3	
19.		Повторение темы «Этапы создания мультфильма: создание сценария», основные части сюжета, понятия «сюжет», «сценарий», «сцена», «кадр». 22 совета от студии PIXAR: как написать хороший сценарий.	3	
20.		Знакомство с понятием «логлайн». Написание логлайнов для разных мультфильмов. Поиск идей для будущего мультфильма о родном крае.	3	
21.		Написание сценария на заданную тему по плану.	3	
22.		Написание сценария на заданную тему по плану.	3	

23.		Повторение правил создания персонажей мультфильма и понятий «образ персонажа», «герой» и «антигерой». Методика создания героя «посадить на СТАнЦИЮ».	3	
24.		Создание образа и эскиза главного героя.	3	
25.		Создание образа и эскиза главного героя.	3	
26.		Повторение темы «Этапы создания мультфильма: раскадровка»: типы и правила смены планов и ракурса в анимации. Совершенствование искусства раскадровки. Создание раскадровки мультфильма.	3	
27.		Работа над созданием раскадровки по сценарию будущего мультфильма.	3	
28.		Повторение темы «Этапы создания мультфильма: создание персонажа и декораций»: правила создания персонажа и декораций. Повторение понятий «фон», «главный объект», «деталь». Просмотр и анализ мультфильмов.	3	
29.		Работа над созданием персонажей и декораций будущего мультфильма по раскадровке.	3	
30.		Работа над созданием персонажей и декораций будущего мультфильма по раскадровке.	3	
31.		Работа над созданием персонажей и декораций будущего мультфильма по раскадровке.	3	
32.		Работа над созданием персонажей и декораций будущего мультфильма по раскадровке.	3	
33.		Работа над созданием персонажей и декораций будущего мультфильма по раскадровке.	3	
34.		Работа над созданием персонажей и декораций будущего мультфильма по раскадровке.	3	
35.		Повторение понятия «анимационные заставки и титры», виды титров. Работа по созданию титров для мультфильма.	3	
36.		Работа по созданию титров для мультфильма.	3	
37.		Повторение темы «Этапы создания мультфильма: съемка мультфильма». Повторение правил работы во время съемки. Совершенствование навыков работы с программой покадровой съемки <i>AnimaShooter Junior</i> . Покадровая съёмка мультфильма в	3	

		соответствии с раскадровкой.		
38.		Покадровая съёмка мультфильма в соответствии с раскадровкой.	3	
39.		Покадровая съёмка мультфильма в соответствии с раскадровкой.	3	
40.		Покадровая съёмка мультфильма в соответствии с раскадровкой.	3	
41.		Покадровая съёмка мультфильма в соответствии с раскадровкой.	3	
42.		Покадровая съёмка мультфильма в соответствии с раскадровкой.	3	
43.		Повторение темы «Этапы создания мультфильма: озвучивание (звуковое оформление)»: музыка, шумы, голос. Подбор музыки и шумов для мультфильма. Создание звуковых имитаторов. Озвучка в звукостудии.	3	
44.		Повторение темы «Этап создания мультфильма: монтаж». Монтаж мультфильма с помощью педагога.	3	
45.		Монтаж мультфильма (переходы, стыки, эффекты, звуковая дорожка).	3	
46.		Монтаж мультфильма (переходы, стыки, эффекты, звуковая дорожка).	3	
47.		Создание афиши и написание логлайна к мультфильму. Показ мультфильма. Заполнение рефлексивного листа.	3	
48.		Что такое проект? Понятия «тема», «идея», «проблема», «цель и задачи» проекта. Постановка цели и определение задач мини-мультпроекта по предложенной педагогом теме, поиск и отбор информации.	3	
49.		Поиск и отбор информации по теме мультпроекта. Заполнение паспорта мультпроекта.	3	
50.		Создание мультфильма в любой анимационной технике по всем этапам (хронометраж-1,5-2 минуты). Заполнение таблицы «Информация для работы над сценарием». Работа над созданием сценария и образа главного героя будущего мультфильма.	3	
51.		Работа над созданием сценария и образа главного героя будущего мультфильма.	3	
52.		Составление раскадровки.	3	

53.		Составление раскадровки.	3	
54.		Работа над созданием персонажей, фонов и декораций.	3	
55.		Работа над созданием персонажей, фонов и декораций.	3	
56.		Работа над созданием персонажей, фонов и декораций.	3	
57.		Работа над созданием персонажей, фонов и декораций.	3	
58.		Съемка мультфильма.	3	
59.		Съемка мультфильма.	3	
60.		Съемка мультфильма.	3	
61.		Съемка мультфильма.	3	
62.		Съемка мультфильма.	3	
63.		Подбор музыки и шумов для мультфильма. Озвучка в звуко студии.	3	
64.		Подбор музыки и шумов для мультфильма. Озвучка в звуко студии.	3	
65.		Монтаж мультфильма с помощью педагога.	3	
66.		Монтаж мультфильма с помощью педагога.	3	
67.		Монтаж мультфильма с помощью педагога.	3	
68.		Монтаж мультфильма с помощью педагога.	3	
69.		Создание афиши и написание логлайна к мультфильму. Заполнение рефлексивного листа. Подготовка к представлению работы на фестивале.	3	
70.		Понятие презентации. Требования к презентации. Правило оформления презентаций. Интерфейс программы <i>Power Point</i> . Открытие, создание и сохранение презентаций. Создание презентации в соответствии с темой мультпроекта по шаблону.	3	
71.		Фестиваль мультпроектов обучающихся объединения. Подведение итогов. Самоанализ «Что нового я узнал, чему я научился».	3	

72.		Итоговое занятие.	3	
		Итого	216	