

Муниципальное образовательное учреждение дополнительного образования
Центр детского творчества «Витязь»
(МОУ ДО ЦДТ «Витязь»)



«УТВЕРЖДАЮ»

М.В. Мирошникова

Приказ № 01/06/15 от 28.03.2022 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

по мультипликации «Рисую – оживляю» С-4

Направленность программы – техническая

Срок реализации программы: 2 года

Возраст обучающихся: 10 – 15 лет

Авторы-составители:

Рулева Светлана Юрьевна,
педагог дополнительного образования,

Сальникова Ольга Дмитриевна,
заведующий отделом методического
и психологического сопровождения
образовательного процесса

Ярославль, 2022 г.

ОГЛАВЛЕНИЕ

1.	Пояснительная записка.....	3
2.	Учебно-тематический план.....	7
	2.1. Учебно-тематический план первого года обучения.....	7
	2.2. Учебно-тематический план второго года обучения.....	8
	2.3. Календарный учебный график.....	8
3.	Содержание программы.....	9
	3.1. Содержание программы первого года обучения.....	9
	3.2. Содержание программы второго года обучения.....	16
4.	Ожидаемые результаты.....	19
5.	Обеспечение программы.....	20
	5.1. Методическое обеспечение.....	20
	5.2. Дидактическое обеспечение.....	23
	5.3. Материально-техническое обеспечение.....	28
6.	Контрольно-измерительные материалы.....	29
7.	Список информационных источников.....	34

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа по мультипликации «Рисую – оживляю» соответствует нормативно-правовым требованиям Российской Федерации в сфере образования:

1. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утв. распоряжением Правительства РФ от 31 марта 2022 года № 678-р.
2. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» № 273-ФЗ от 29.12.2012 года.
3. Приказ Минпросвещения России от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (Зарегистрировано в Минюсте России 29.11.2018 № 52831).

Новые жизненные условия выдвигают свои требования к современному подростку. Согласно им, вступающий во взрослую жизнь выпускник должен:

- уметь принимать решения самостоятельно;
- быть мыслящим, инициативным, самостоятельным, креативным,
- быть ориентированным на лучшие конечные результаты своей деятельности, обладать функциональной грамотностью.

Эти качества, которые выступают своеобразной гарантией социализации личности ребенка в обществе, очень хорошо развиваются посредством творчества.

Среди многообразия видов творческой деятельности особое место занимает мультипликация. Опыт деятельности мультипликационных объединений показывает, что этот вид творчества востребован, актуален, очень хорошо способствует развитию и воспитанию ребенка. Для создания мультфильма ребенку нужно сначала научиться созданию персонажей, ключевых предметов, декораций.

В процессе создания сценария обучающиеся учатся работать с литературой и формулировать свои мысли, записывать их. Создавая образы своих героев, и наделяя их характером, дети вкладывают в них свои представления об идеалах, об окружающем мире. Они открывают свои мечты и проблемы через персонажа, что позволяет вовремя диагностировать проблемы ребенка и работать над их устранением. Озвучивая своих героев, дети становятся более уверенными в себе, развивают речь, учатся бороться со стеснительностью и скованностью, становятся более открытыми. Посредством мультипликации ребенок выражает свои эмоции, в ней на всех этапах создания мультфильма отражается окружающий мир: природа, общественная жизнь через призму детского восприятия и воображения.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Рисую – оживляю» предусматривает создание мультфильмов в технике перекладки, пластилиновой анимации, сыпучей анимации. Этот вид творчества, современный и экологичный, способствует в полной мере эстетическому воспитанию – помогает формировать художественный вкус, учит видеть и понимать все то, прекрасное в окружающей нас жизни и в искусстве. Воспроизводя того или иного персонажа с натуры, по памяти или по рисунку, обучающиеся знакомятся с его формой, развивают руки, пальцы, что способствует развитию речи, развивает наблюдательность, фантазию.

Занятия мультипликацией:

- способствует концентрации внимания, заставляя сосредоточиться на процессе изготовления мультфильма, чтобы получить желаемый результат;
- стимулирует развитие памяти: чтобы сделать персонаж, ребенок должен запомнить последовательность его изготовления, приемы и способы складывания или лепки;
- активизирует мыслительные процессы. В процессе разработки сценария, конструирования декораций у ребенка возникает необходимость соотнесения наглядных символов со словесным (объяснение приемов складывания, способов сборки) и перевод их значения в самостоятельные действия (самостоятельное выполнение работы);
- совершенствует трудовые умения, формирует культуру труда;
- имеет огромное значение в развитии конструктивного мышления, творческого воображения, художественного вкуса;
- развивает у детей способность работать руками под контролем сознания, у них совершенствуется мелкая моторика рук, точные движения пальцев, происходит развитие глазомера.

Программа предусматривает изучение техник и выполнение изделий от простого к сложному, чтобы уже в начале обучения ребенок получил радость от достижения успеха в работе. Основное направление деятельности объединение – создание короткометражных мультфильмов методом кадровой съемки с применением цифровых технологий в различных техниках (пластилиновая, бумажная перекладка, сыпучими и природными материалами).

Поскольку мультипликация находится на стыке таких видов искусства, как кинематограф, театр, комикс, изобразительное искусство и музыка, то и программа включает разнообразные виды деятельности: рисование, литературное творчество, лепку, аппликацию и, конечно же, съемку и монтаж мультфильма.

Дети изучают историю мультипликации – от оптических игрушек до современных мультфильмов, знакомятся с техниками мультипликации, с законами монтажа и средствами выразительности, применяемыми в мультипликации, учатся работать с цифровым фотоаппаратом и микрофоном, монтировать мультфильм на компьютере с помощью программы Windows Movie Maker.

Использование такого приема, как отчет о проделанной работе, предварительное устное планирование, работа по технологическому пошаговому плану способствует развитию речи, навыков планирования своей работы, умения последовательно выполнять работу. В качестве подведения итогов выбрана презентация готового мультфильма не случайно. Проведение презентаций очень полезный навык, ребенок учится защищать свой проект, свою идею, развивает умение выступать перед аудиторией, приобретает уверенность в себе. Во взрослой жизни выпускнику придется часто презентовать себя и свою работу, эти навыки необходимы для достижения успеха.

С точки зрения психологии занятия по созданию персонажей и декораций получаются эмоционально-разгрузочными, они служат стимулом для интеллектуального и эстетического развития обучающихся, а сама съемка и презентация мультфильма создает небольшое нервное напряжение, что формирует такие личностные качества и навыки, как воля, самостоятельность, коммуникабельность, умение быстро и креативно находить пути

решения возникающих проблем, умение формулировать и отстаивать свои идеи, свой взгляд на проблему, умение без конфликтов решать спорные вопросы и т.д.

Направленность программы – техническая.

Новизна программы. В нашем районе в учреждениях дополнительного образования мало распространены занятия по анимации с детьми данного возраста, тем более с детьми-инвалидами и детьми с ограниченными возможностями здоровья, поэтому данная программа позволяет преодолеть изолированность детей с ограниченными возможностями здоровья и включить их в реальное социальное взаимодействие в безопасной творческой атмосфере студии, сочетая навыки прикладного творчества и знания компьютерных технологий. Программа дает знания монтажа мультфильма в простейшей, доступной для всех пользователей программе Windows Movie Maker. Что позволит создавать семейные творческие проекты в домашних условиях.

Актуальность программы. В современном мире возникла необходимость укрепления связей ребенка с новыми информационными компьютерными технологиями и экранным искусством, так как завтрашний взрослый не должен заглатывать поток окружающих его картин без разбора и их оценки.

Данная программа позволяет средствами дополнительного образования формировать художественно-эстетический вкус учащихся, создает основу для образно-эмоционального восприятия экранных искусств. Мультипликация удовлетворяет потребности ребенка все делать своими руками, а также дает возможность самостоятельно создавать произведения искусства с помощью знакомого всем инструмента – компьютера. Программа дает ребенку возможность проявить себя, свои чувства, умения, фантазию, талант и творчество. Данная программа сочетает в себе разные виды деятельности. Это позволяет достичь комплексного развития детей. Не дает ребенку уйти в виртуальный мир, учит видеть красоту реального мира.

Цель: формирование интереса к творческому применению информационных технологий, социокультурная реабилитация детей с ограниченными возможностями здоровья через занятия мультипликацией.

Задачи:

Обучающие

- Знакомство с творчеством российских и зарубежных мультипликаторов.
- Освоение теоретических и практических основ мультипликационного искусства и всех стадий создания мультфильма от возникновения замысла до публикации готовой работы.
- Формирование навыков создания мультипликационных героев и создания фона для съемки мультфильма в технике: рисованная, пластилиновая, из природных и сыпучих материалов.
- Формирование интереса к профессиям, связанным с мультипликацией (начальные навыки работы сценариста, режиссера, оператора, актеров).

Развивающие

- Развивать внимание и наблюдательность через восприятие и анализ фильмов.
- Развивать творческое воображение и фантазию, композиционное мышление, художественный вкус.

- Развивать отзывчивость, умение выражать свои мысли, коммуникабельность.

Воспитательные

- Воспитывать чувство товарищества, чувство личной ответственности, самостоятельность в работе.
- Воспитывать умение работать в коллективе.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа по мультипликации «Рисую – оживляю» авторская. Рассчитана на 2 года обучения, ориентирована на обучающихся 10-15 лет. Главной особенностью программы является её инклюзивность, возможность для детей с ограниченными возможностями здоровья обучаться совместно с другими обучающимися. Занятия проходят 2 раза в неделю по 2 часа, таким образом, нагрузка за год 144 часа. При необходимости дети с ограниченными возможностями здоровья половину программы (72 часа в год) осваивают в группе с другими детьми, вторую половину программы (72 часа) для них разрабатывается индивидуальный образовательный маршрут в зависимости от особенностей развития (ИОМ). Наполняемость группы 7-10 человек.

Формы организации деятельности учащихся на занятии:

Фронтальная

- просмотр мультфильмов;
- знакомство с новым видом изображения – движущееся экранное изображение;
- участие в обсуждениях мультфильмов;
- предоставление возможности выражать свое отношение к увиденному.

Групповая

- выполнение творческого задания, помогающего совершенствовать навыки восприятия и анализа экранных произведений;
- работа над созданием мультфильма (замысел, сценарий, раскадровка);
- съемка по раскадровке (озвучивание);
- работа с малой группой (2-3 чел.) на компьютере.

Индивидуальная

- совершенствование знаний выразительных возможностях мультипликации;
- выполнение практических заданий по освоению языка мультипликации в процессе съемки;
- овладение съемочной камерой (подготовительный период, съемки, монтаж).

2. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН
2.1. Учебно-тематический план первого года обучения

№ п/п	Название темы	Кол-во часов		
		Всего	Теория	Практика
1.	Вводное занятие	2	1	1
2.	История мультипликации	2	1	1
3.	Виды анимации	2	1	1
4.	Профессии в мультипликации	2	2	
5.	Основные принципы производства рисованных фильмов	4	1	3
6.	Знакомство со станком для мультипликации. Возможности фотосъёмки	4	1	3
7.	Литературный сценарий	14	2	12
8.	Режиссёрский сценарий. Аниматик. Раскадровка	8	2	6
9.	Художественная разработка проекта	48	8	40
10.	Монтаж, компоунинг, звук и музыка	4	2	2
11.	Маленькие мультики своими руками	28	2	26
12.	Инклюзивный проект	26	4	22
	Итого:	144	27	117

2.2. Учебно-тематический план второго года обучения

№ п/п	Название темы	Кол-во часов		
		Всего	Теория	Практика
1.	Вводное занятие	2	1	1
2.	Художественная разработка проекта	54	4	50
3.	«Мой мультфильм»	72	6	66
4.	Инклюзивный проект	16	2	14
	Итого:	144	13	131

Календарный учебный график

Год обучения	Дата начала освоения программы	Дата окончания освоения программы	Количество учебных недель	Количество часов в год
1	1 сентября	31 мая	36	144
2	1 сентября	31 мая	36	144

3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

3.1. Содержание программы первого года обучения

1. Вводное занятие. 2 часа

Теория: Вводное занятие. Вводный инструктаж по ОТ (охране труда) и ПП (правила пожарной безопасности). Инструктаж по использованию оборудования для съемки и звукозаписи.

Практика: Заполнение опросника

Примерный список вопросов опросника:

- 1) Какой мультфильм ты любишь смотреть больше всего? Почему?
- 2) Какой персонаж мультфильма является твоим героем? Что ты любишь в нем больше всего?
- 3) Самый нелюбимый персонаж? За что ты его не любишь?
- 4) Составь список из 10 своих самых любимых мультфильмов
- 5) Составь свой список из 10 самых любимых мульт-героев.

Формы контроля: Беседа, анкетирование.

2. История мультипликации. 2 часа

Теория: Знакомство с историей анимации, с возникновением анимации, как искусства. Знакомство с крупнейшими мультипликационными студиями.

Практика: Просмотр документального фильма об истории мультипликации.

Интеллектуальная игра «Цепочка ассоциаций».

Формы контроля: Педагогическое наблюдение, опрос.

3. Виды анимации. 2 часа

Теория: Знакомство с историей мультипликации. Мультипликационный фильм как старейшая разновидность «живых картинок». Хроника развития анимационных технологий. Анимационное кино – особый вид киноискусства, в основе которого лежит оживление на экране различных неодушевленных объектов. Начало эпохи звезд в анимационном кино.

Практика: Просмотр презентаций.

4. Инклюзивный проект: «Субботний кинозал». 2 часа

Теория: Знакомство с историей мультипликации. Мультипликационный фильм - как старейшая разновидность «живых картинок». Хроника развития анимационных технологий. Анимационное кино – особый вид киноискусства, в основе которого лежит оживление на экране различных неодушевленных объектов. Начало эпохи звезд в анимационном кино.

Практика: Просмотр и обсуждение мультфильмов

Примерный перечень мультипликационных фильмов для работы:

- «Буревесник» реж. А. Туркус, 2004;
- «Ежик в тумане», реж. Ю. Норштейн, 1976г.;
- «Клубок», реж. Н. Серебряков, 1968г.;
- «Премудрый пескарь», реж. В. Караваев, 1979г.;
- «Пуговоца», реж. В. Тарасов, 1982;
- «Чуча», реж. Г. Бардин, 2000г.

Диалог о видах анимации

Формы контроля: Педагогическое наблюдение, опрос.

5. Профессии в мультипликации. 2 часа

Теория: Знакомство с профессией «сценарист» и «оператор».

Практика: Просмотр презентаций. Просмотр мультфильма «Фильм, фильм, фильм», реж. Ф. Хитрук, 1968;

Формы контроля: Педагогическое наблюдение, опрос.

6. Основные принципы производства рисованных фильмов. 4 часа

Теория: Знакомство с основными принципами производства рисованных фильмов. История отечественной мультипликации. Знакомство с профессиями (сценариста, режиссера, художника, мультипликатора, оператора и т.д.).

Практика: Просмотр презентации и выполнение графических работ: персонажа, масштаб персонажа, декорации (фона и панорамы), прорисовка (чистовые рисунки). Одушевление рисованных героев мультфильма. Простейшая рисованная мультипликация. Рисование мультфильмов карандашом на бумаге.

7. Инклюзивный проект «Субботний кинозал». 2 часа

Практика: Примерный перечень мультипликационных фильмов для работы:

«Винни-Пух», реж. Ф.Хитрук, 1969;

«Возвращение блудного попугая», реж. В. Караваев, 1988;

«Впервые на арене», реж. В. Пекарь, В. Попов,

«Капитошка», реж. Б.Храневич, 1980;

«Карлсон вернулся», реж. Б. Степанцев, 1969;

«Кошкин дом» реж. Л.Амальрик, 1958;

«Петух и боярин», реж. Л. Мильчин, 1986;

«Петух и краски», реж. Б.Степанцев,

Формы контроля: Педагогическое наблюдение, опрос.

8. Знакомство со станком для мультипликации. Возможности фотосъёмки. 4 часа

Теория: Знакомство с принципами работы на станке для создания мультипликации методом перекладки. Возможности фотосъёмки. Знакомство с программным обеспечением. Включение и выключение фотокамеры. Обзор возможностей фотосъёмки. Фотосъёмка сцены или эпизода мультипликационного фильма. Экспонирования каждого отдельного кадра фильма.

Практика: Пробы съёмки на станке.

Формы контроля: Педагогическое наблюдение, опрос.

9. Инклюзивный проект: «Посвящение в аниматоры». 2 часа

Игровая программа «Мульт Концерт»

10. Литературный сценарий. 2 часа.

Теория: Знакомство с созданием с литературным сценарием.

Практика: Просмотр видео урока 1 из серии «Анимация в твоём смартфон»

Формы контроля: Педагогическое наблюдение, опрос.

11. Литературный сценарий. 4 часа.

Теория:

- Знакомство с созданием с литературным сценарием.

- Повторение принципов написания литературного сценария
- Сценарные карточки.

Практика: Упражнение «Напиши свою сказку». Игра по карточкам Подбор литературного произведения. Создание литературного сценария.

Формы контроля: Педагогическое наблюдение, опрос.

12. Инклюзивный проект: Цикл мастер-классов: « Кто ходит в гости по утрам...»

2 часа

«В гости к Графу Каллиграфу»

Цель: закреплять умения соблюдать правильный наклон при письме; упражнять в написании параллельных наклонных линий, а также букв с этими элементами; формировать навыки правильного написания и соединения букв; развивать навыки каллиграфического письма, глазомер, чувство ритма, мелкую моторику рук, зрительное восприятие, орфографические навыки, логическое мышление, связную речь; воспитывать усидчивость, старательность, аккуратность, вежливость и тактичность при общении.

Оборудование: иллюстрация к сказке В. Одоевского «Городок в табакерке»; плакат с буквами, напечатанными разными шрифтами; таблицы с образцами написания букв П и Т; тетради по чистописанию; цветные карандаши; проектор; ноутбук.

Практика: Практические задания. Просмотр мультфильма «Шкатулка с секретом»

Формы контроля: Педагогическое наблюдение, опрос.

13. Литературный сценарий. 8 часа.

Теория: Знакомство с созданием с литературным сценарием.

Практика: Подбор литературного произведения. Создание литературного сценария.

Формы контроля: Педагогическое наблюдение, опрос.

14. Режиссёрский сценарий. Аниматик. Раскадровка. 2 часа.

Теория: Знакомство с раскадровкой. Предназначение раскадровки, разбор понятия аниматик («живая» раскадровка или раскадровка под музыку). Примеры самодельных мультфильмов – от замысла до воплощения. Различные способы создания мультфильмов. Природа мультипликационного эффекта. Работа с разными материалами (аппликации, пластилин, игрушки, детские рисунки), оживление на экране различных неодушевленных объектов. Изображение стихийных сил природы - грозы, бури дождя, пурги, шторма, огня - разнообразными фазами движения различных начертаний в виде пятен, линий, точек. Сборка мультипликационных сцен на столе из других материалов.

Практика: Просмотр видео-урока 2 из серии «Анимация в твоём смартфоне»

Формы контроля: Педагогическое наблюдение, опрос.

15. Инклюзивный проект «Субботний кинозал» 2 часа.

Примерный перечень мультипликационных фильмов для работы:

«Весёлый художник», реж. Н. Василенко, 1963;

«Падал прошлогодний снег», реж. А. Татарский, 1983;

«Пластилиновая ворона», реж. А. Татарский;

«Похитители красок», реж. ЛАтаманов, 1959;

«Приключение капитана Врунгеля», реж. ДЧеркасский;

16. Раскадровка. 6 часов.

Теория: Знакомство с раскадровкой.

Повторение основных принципов создания раскадровки.

Практика: Создание небольшой раскадровки для анимации.

17. Инклюзивный проект: «Субботный кинозал». 2 часа.

Теория: Знакомство с приёмами создания персонажей, фонов, локаций.

Практика: Просмотр мультфильма «Белка и стрелка. Карибская тайна».

18. Художественная разработка проекта. 2 часа.

Теория: Знакомство с приёмами создания персонажей, фонов, локаций.

Практика: Просмотр видео-урока 3 «Анимация в твоём смартфоне».

19. Инклюзивный проект: «Кто ходит в гости по утрам...» 2 часа.

«В гости к Апельсинкам» театральная студия

Практика: Мастер-класс по актёрскому мастерству.

20. Художественная разработка проекта. Приёмы создания изображений.

Кляксография, учебно-тренировочные упражнения. 4 часа.

Теория: Знакомство созданием фонов для мультфильма в данной технике.

Практика: Вырезание силуэтов для теневого мультфильма. Обучающиеся смешивают цвета и дорисовывают цветочные пятна детали, превращающие их в персонажей.

Формы контроля: Педагогическое наблюдение, опрос.

21. Художественная разработка проекта. Приёмы создания изображений. Силуэт, учебно-тренировочные упражнения. 6 часов.

Теория: Знакомство с силуэтной анимацией.

Практика: Вырезание силуэтов для теневого мультфильма.

Формы контроля: Педагогическое наблюдение, опрос.

22. Инклюзивный проект «Сказка к нам приходит». 2 часа.

Цели: Социокультурное развитие.

Практика: Посещение спектакля.

23. Художественная разработка проекта. Плоская бумажная анимация. Перекладка. STOP motion. 2 часа

Теория: Знакомство с основными приёмами анимации в технике перекладки.

Практика: Просмотр видео-урока 5 «Анимация в твоём смартфоне»

Формы контроля: Педагогическое наблюдение, опрос.

24. Художественная разработка проекта. Плоская бумажная анимация. Перекладка. STOP motion. 2 часа.

Теория: Знакомство с основными приёмами анимации в технике перекладки.

Практика: Просмотр видео-урока 6 «Анимация в твоём смартфоне»

Формы контроля: Педагогическое наблюдение, опрос.

25. Художественная разработка проекта. Плоская бумажная анимация. Перекладка. Самодельная мультипликация;

учебно-тренировочные упражнения. 6 часов.

Теория: Знакомство с основными понятиями о плоской бумажной анимации.

Практика: Создание персонажей. учебно-тренировочные упражнения

Формы контроля: Педагогическое наблюдение, опрос.

26. Художественная разработка проекта. Приёмы создания изображений. Эмоции и характер персонажа

учебно-тренировочные упражнения. 2 часа.

Теория: Знакомство с мимическими вариациями персонажа, с структурой и комплекций персонажа. Возможные вариации и формы.

Практика: Зарисовка эмоций и типажей друг с друга.

Формы контроля: Педагогическое наблюдение, опрос.

27. Художественная разработка проекта. Приёмы создания изображений. Эмоции и характер персонажа

учебно-тренировочные упражнения. 4 часов.

Теория: Знакомство с мимическими вариациями персонажа, с структурой и комплекций персонажа. Возможные вариации и формы.

Практика: Зарисовки персонажей в разном эмоциональном состоянии.

Формы контроля: Педагогическое наблюдение, опрос.

28. Инклюзивный проект: «Субботный кинозал». 2 часа.

Просмотр мультфильмов А. Шушкова «Изобретение любви» и др.

29. Художественная разработка проекта. Плоская бумажная анимация. Артикуляция персонажа. 6 часов.

Теория: Знакомство приёмов создания артикуляции персонажа.

Практика: Прорисовка частей лица персонажа и его артикуляции

Формы контроля: Педагогическое наблюдение, опрос.

30. Художественная разработка проекта. Плоская бумажная анимация. Рисованная покадровая анимация

Самодельная мультипликация; учебно-тренировочные упражнения. 2 часа.

Теория: Знакомство с основными понятиями о плоской бумажной анимации.

Практика: Просмотр видео-урока 7 «Анимация в твоём смартфоне»

Формы контроля: Педагогическое наблюдение, опрос.

31. Художественная разработка проекта. Плоская бумажная анимация. Рисованная покадровая анимация

Самодельная мультипликация; учебно-тренировочные упражнения. 2 часа.

Теория: Знакомство с основными понятиями о плоской бумажной анимации.

Практика: Просмотр видео-урока 8 «Анимация в твоём смартфоне»

Формы контроля: Педагогическое наблюдение, опрос.

32. Художественная разработка проекта. Плоская бумажная анимация. Рисованная покадровая анимация

Самодельная мультипликация; учебно-тренировочные упражнения. 6 часов.

Теория: Знакомство с основными понятиями о плоской бумажной анимации.

Практика: Создание персонажей, учебно-тренировочные упражнения.

Формы контроля: Педагогическое наблюдение, опрос.

33. Инклюзивный проект «Кто ходит в гости по утрам ...» 2 часа.

«Мнём мы, мнём мы, мнём мы, мнём мы...»

Теория: Знакомство с приёмами лепки.

Практика: Мастер-класс по тестопластике.

Формы контроля: Педагогическое наблюдение, опрос.

34. Художественная разработка проекта. Пластилиновая анимация. 4 часа.

Практика: Создание персонажа в технике пластилиновой анимации.

Формы контроля: Педагогическое наблюдение, опрос.

35. Художественная разработка проекта. Создание фонов для съёмки мультипликации. 4 часов.

Теория: Знакомство с принципами создания фонов для съёмки мультфильмов

Практика: Создание декораций

Формы контроля: Педагогическое наблюдение, опрос.

36. Монтаж, компоунинг, звук и музыка. 2 часа.

Теория: Знакомство с программами по монтажу мультфильмов.

Практика: Просмотр видео-урока 9 «Анимация в твоём смартфоне»

Формы контроля: Педагогическое наблюдение, опрос.

37. Монтаж, компоунинг, звук и музыка. 2 часа.

Теория: Знакомство с программами по монтажу мультфильмов.

Создание при помощи звуков образа реального мира в кадре. Речь героев как средство их характеристики. Музыка в фильме: музыка в кадре и за кадром.

Практика: Работа с мультфильмом «Ёжик в тумане», реж. Ю. Норштейн. Просмотр.

Идеи, советы, замечания. Оформление и выпуск фильмов.

Формы контроля: Педагогическое наблюдение, опрос.

38. Инклюзивный проект: «Кто ходит в гости по утрам...» 2 часа.

«Парк роботов».

Теория: Знакомство с программами по компьютерной мультипликации.

Практика; Мастер класс по робототехнике.

Формы контроля: Педагогическое наблюдение, опрос.

39. Маленькие мультики своими руками. Раскадровка. 4 часа.

Теория: Отработка навыков создания раскадровки для мультфильма.

Практика: Создание раскадровки для маленького мультфильма

Формы контроля: Педагогическое наблюдение, опрос.

40. Маленькие мультики своими руками. Создание персонажей мультфильма. 10 часов.

Теория: Отработка навыков создания персонажей для мультфильма.

Практика: Работа над созданием персонажей для мультфильма. Выбрать персонаж фильма, прорисовать отдельных элементов.

Формы контроля: Педагогическое наблюдение, опрос.

41. Маленькие мультики своими руками. Фотосъёмка мультипликационного фильма. 2 часа.

Теория: Отработка навыков работы на мультстанке.

Практика: Съёмка натуральных мультиков на мультстанке.

Формы контроля: Педагогическое наблюдение, опрос.

42. Маленькие мультики своими руками. Монтаж видео. 4 часа.

Теория: Отработка навыков в программе по монтажу мультфильмов.

Практика: Монтаж мультфильмов в программе.

Формы контроля: Педагогическое наблюдение, опрос.

43. Маленькие мультики своими руками. Озвучка мультфильмов.

4 часа.

Теория: Отработка навыков звукорежиссёра.

Практика: Запись закадрового текста, музыкального сопровождения шумов. Озвучивание мультфильма. Запись и импортирование звука. Работа с текстом. Проверка сцен по времени.

Формы контроля: Игра-испытание, коллективная рефлексия, Коллективный анализ фильмов, самоанализ.

Проект мультфильма. Финальная обработка фильма. 2 часа.

Теория: Отработка навыков экспорта в различные форматы.

Практика: Экспорт в различные форматы. Размещение результатов на веб- страницах, включение в презентации

Формы контроля: Педагогическое наблюдение, опрос. Самостоятельная Работа.

44. Инклюзивный проект: Отчётный концерт центра детского творчества. 2 часа.

45. Инклюзивный проект: Итоговое занятие. Игровая программа «Я аниматор».

Просмотр отснятого материала. 2 часа

Теория: Организация премьеры мультипликационного фильма. Обсуждение как можно представлять результаты работы. Выпуск видео.

Практика: Обсуждение проекта. Публикация фильмов в сети Интернет.

Формы контроля: Конкурс, фестиваль, праздник, опрос, демонстрация фильмов, анкетирование.

3.2. Содержание программы второго года обучения

1. Вводное занятие. 2 часа.

Теория: Вводное занятие. Вводный инструктаж по ОТ (охране труда) и ПП (правила пожарной безопасности). Инструктаж по использованию оборудования для съемки и звукозаписи.

Практика: Заполнение анкеты.

Формы контроля: Беседа анкетирование.

2. Художественная разработка проекта. Приёмы создания изображений.

Создание силуэтной анимации. 12 часов.

Теория: Приёмы создание силуэтной анимацией. Приёмы создания фонов для мультфильма в данной технике.

Практика:

- Раскадровка
- Вырезание силуэтов для теневого мультфильма.
- Вырезание фонов для мультфильма
- Съёмка мультфильм
- Монтаж мультфильма
- Просмотр отснятого материала

Формы контроля: Педагогическое наблюдение, опрос.

3. Инклюзивный проект: «Кто ходит в гости по утрам...» «Песочные фантазии». 2 часа.

- **Теория:** Приёмы рисования песком.
- **Практика:** Мастер-класс по создание песочных историй.

Формы контроля: Педагогическое наблюдение, опрос.

4. Художественная разработка проекта. Приёмы создания изображений. Сыпучая анимация. 12 часов.

Теория: Приёмы создание сыпучей анимации.

Практика:

- Создание эскизов для анимации из сыпучих материалов
- Создание сыпучей анимации на световом планшете
- Съёмка мультфильма
- Монтаж мультфильма
- Просмотр отснятого материала

Формы контроля: Педагогическое наблюдение, опрос.

5. Инклюзивный проект: Экскурсия. 2 часа.

Теория: Просветительская деятельность

Формы контроля: Педагогическое наблюдение, опрос.

6. Художественная разработка проекта. Анимация из природных материалов. Самодельная мультипликация. 12 часов.

Теория: Знакомство с понятием анимация из природных материалов

Практика:

- Раскадровка

- Вырезание силуэтов для теневого мультфильма.
- Вырезание фонов для мультфильма
- Съёмка мультфильма
- Монтаж мультфильма
- Просмотр отснятого материала

Формы контроля: Педагогическое наблюдение, опрос.

7. Инклюзивный проект: «Субботний кинозал». 2 часа.

Практика:

Примерный перечень кукольных мультипликационных фильмов для работы:

«В гостях у гномов», реж. В. Дегтярёв, В. Данилевич;

«Волшебные фонарики», реж. В. Дегтярёв;

«Варежка», реж. Р. Качанов, 1967;

«Домашний цирк», реж. В. Данилевич, 1979;

«Чебурашка», реж. Р. Качанов, 1971;

«Чебурашка идёт в школу», реж. Р. Качанов, 1983;

«Шапокляк», реж. Р. Качанов, 1974; «Шарик-фонарик», реж. В. Данилевич, 1980

Формы контроля: Педагогическое наблюдение, опрос.

8. Художественная разработка проекта. Кукольная анимация. Самодельная мультипликация. 18 часов.

Теория: Знакомство с понятием предметной анимации. Работа с предметами. Знакомство с историей кукольной мультипликации. Знакомство с профессиями мультипликаторы-кукольники. Изготовление мультипликационных кукол. Создание кукольного мультипликационного фильма.

Практика: Создание персонажей, учебно-тренировочные упражнения.

9. Инклюзивный проект: «Сказка к нам приходит». 2 часа.

Цели: Социокультурное развитие.

Практика: Посещение спектакля.

10. Проект «Мой мультфильм» Литературный сценарий. 8 часа.

Теория: Отработка навыков работы над литературным сценарием.

Практика: Составление рассказа. Подбор литературного произведения. Создание литературного сценария.

Формы контроля: Педагогическое наблюдение, опрос.

11. Проект «Мой мультфильм». Режиссёрский сценарий. Раскадровка. 6 часов.

Теория: Отработка навыков создания раскадровки для мультфильма.

Практика: Создание раскадровки для маленького мультфильма

Формы контроля: Педагогическое наблюдение, опрос.

12. Проект «Мой мультфильм». Художественная разработка проекта. 32 часа

Теория: Отработка навыков создания персонажей для мультфильма.

Практика: Работа над созданием персонажей для мультфильма. Выбрать персонаж фильма, прорисовать отдельных элементов.

Формы контроля: Педагогическое наблюдение, опрос.

13. Проект «Мой мультфильм». Фотосъёмка мультипликационного фильма. 8 часов.

Теория: Отработка навыков работы на мультстанке.

Практика: Съёмка мультфильмов на мультстанке .

Формы контроля: Педагогическое наблюдение, опрос.

14. Инклюзивный проект: «Кто ходит в гости по утрам...»

«Ассорти». 2 часа.

Теория: Приёмы рисования песком.

Практика: Мастер-класс по созданию песочных историй.

Формы контроля: Педагогическое наблюдение, опрос.

15. Проект «Мой мультфильм». Озвучка мультфильмов. 6 часов.

Теория: Отработка навыков звукорежиссёра. Создание при помощи звуков образа реального мира в кадре. Речь героев. Создание характера.

Практика: Запись закадрового текста, Работа с текстом.

Формы контроля: Педагогическое наблюдение, опрос.

16. Проект «Мой мультфильм». Композинг. 6 часов.

Теория: Музыка в фильме: музыка в кадре и за кадром. Музыкального сопровождения шумов.

Практика: Запись и импортирование звука. Проверка сцен по времени.

Формы контроля:

17. Проект «Мой мультфильм». Монтаж видео. 6 часов.

Теория: Отработка навыков в программе по монтажу мультфильмов.

Практика: Монтаж мультфильмов в программе. **Формы контроля:** Педагогическое наблюдение, опрос.

18. Инклюзивный проект: Отчётный концерт центра детского творчества. 2 часа.

19. Инклюзивный проект: Экскурсия на студию «Союзмультфильм». 4 часа.

Теория: Просветительская деятельность

Формы контроля: Педагогическое наблюдение, опрос.

20. Квест-игра. 2 часа.

Теория: Организация премьеры мультипликационного фильма. Выпуск видео.

Практика: Игровая программа.

Формы контроля: Конкурс, фестиваль, праздник, демонстрация фильмов, анкетирование.

4. ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Ожидаемые результаты первого года обучения

По окончании обучения учащиеся **будут знать:**

- Как написать сценарий;
- Как выполнить раскадровку мультфильма;
- Как выполнить героев мультфильма в технике перекладки;
- Инструменты, функции и возможности монтажной программы Windows Movie Maker;
- Инструменты, функции и возможности программы озвучивания Audacity-win;
- Мультфильмы известных мультипликаторов;

Будут уметь:

- Самостоятельно составлять сценарий мультфильма;
- Снимать мультфильмы на мультстанке в компьютерной программе Anima Shooter методом перекладки;
- Монтировать в компьютерной программе Windows Movavi;
- Озвучивать мультфильм в программе Audacity-win
- Выполнять работу по созданию мультфильма в малой группе.

Ожидаемые результаты второго года обучения

По окончании обучения учащиеся **будут знать:**

- Как написать сценарий;
- Как выполнить раскадровку мультфильма;
- Как выполнить героев мультфильма в технике перекладки; пластилиновой и сыпучей анимации;
- Инструменты, функции и возможности программы Anima Shooter для покадровой съемки;
- Инструменты, функции и возможности монтажной программы Windows Movie Maker;
- Инструменты, функции и возможности программы озвучивания Audacity-win
- Мультфильмы известных мультипликаторов;

Будут уметь:

- Самостоятельно составлять сценарий мультфильма;
- Снимать мультфильмы на мультстанке в компьютерной программе Anima Shooter методом перекладки;
- Монтировать в компьютерной программе Windows Movavi;
- Озвучивать мультфильм в программе Audacity-win;
- Презентовать проекты;
- Выполнять работу по созданию мультфильма в малой группе и индивидуально.

5. ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

5.1. Методическое обеспечение

- Методические рекомендации по организации работы творческого объединения по программе «Рисую – оживляю» в учреждении.
- Методические описания творческих проектов.
- Методические разработки занятий.
- Методические рекомендации к оформлению и проведению конкурсов и фестивалей.
- Мультимедийные технологии.
- Личностно-ориентированные.
- Здоровьесберегающие технологии

Приемы и методы организации учебно-воспитательного процесса:

Информационно-рецептивная деятельность учащихся предусматривает освоение учебной информации через рассказ педагога, беседу, самостоятельную работу с литературой.

Репродуктивная деятельность учащихся направлена на овладение ими умениями и навыками через выполнение анимационных фильмов на свободную тему, школьных репортажей, небольших фильмов, создание видео-этюда в любом экранном жанре (репортаж, игровой сюжет, анимация). Эта деятельность способствует развитию образного мышления, усидчивости, самостоятельности учащихся.

Творческая деятельность предполагает самостоятельную работу учащихся по основам монтажа, режиссуры, операторского искусства, сценарного дела.

Взаимосвязь этих видов деятельности дает учащимся возможность научиться новым видам синтетического искусства и проявить свои индивидуальные способности.

Методика проведения занятий предполагает постоянное создание ситуаций успешности, радости от преодоления трудностей в освоении изучаемого материала и при выполнении творческих работ. Этому способствуют совместные обсуждения технологии выполнения заданий, а также поощрение, создание положительной мотивации, актуализация интереса, демонстрации детских работ, конкурсы. Важными условиями творческого самовыражения воспитанников выступают реализуемые в педагогических технологиях идеи свободы выбора. Учащимся предоставляется право выбора творческих работ и форм их выполнения (индивидуальная, групповая, коллективная), материалов, технологий выполнения в рамках изученного содержания.

Методы обучения представляют собой способ организации совместной деятельности педагога и учащихся, направленной на решение образовательных задач, такие как словесные, наглядные, практические:

Словесные методы обучения используются на этапе изучения нового материала. В процессе разъяснения педагог посредством слова излагает, объясняет учебный материал, а обучаемые посредством слушания, запоминания и осмысления активно его воспринимают и усваивают:

- Объяснения
- Рассказ
- Показ

- Иллюстрация
- Демонстрация
- Беседа

Наглядные методы обучения достаточно важны для обучаемых в творческом объединении, имеющих визуальное восприятие действительности. Применение на занятиях наглядных методов обучения, одновременно имеет возможность развивать абстрактное мышление обучаемых.

- Просмотр видеоматериалов
- Демонстрация плакатов, таблиц
- Использование технических средств

Практические методы обучения используются на этапе закрепления изученного материала и охватывают весьма широкий диапазон различных видов деятельности обучаемых. Во время использования практических методов обучения применяются приемы: постановки задания, планирования его выполнения, оперативного стимулирования, регулирования и контроля, анализа итогов практической работы, выявления причин недостатков.

- Тренинги
- Дискуссии
- Упражнение
- Деловые игры
- Практические задания
- Анализ и решение конфликтных ситуаций

Выбор методов обучения зависит от психофизиологических, возрастных особенностей детей, темы и формы занятий. При этом в процессе обучения все методы реализуются в теснейшей взаимосвязи.

Структура учебного занятия:

В один день проводятся два занятия по 40 минут с 10 минутным перерывом:

- организационный момент (приветствие, подготовка рабочих мест, материалов, инструментов) – 5 минут;
- повторение правил работы с инструментами и техникой – 5 минут;
- повторение ранее пройденного материала, изучение нового – 10 минут;
- физкультминутка – 5 минут;
- практика – 15 минут;
- перерыв (проветривание) – 10 минут;
- практика – 15 минут;
- физкультминутка – 5 минут;
- практика – 15 минут;
- подведение итогов, уборка рабочих мест) – 5 минут.

Мотивация обучающихся в творческом объединении

Наибольший интерес в дополнительном образовании детей представляют лично- ориентированные технологии обучения и воспитания. В центре внимания этих

технологий неповторимая личность, стремящаяся к реализации своих возможностей и способная на ответственный выбор в разнообразных жизненных ситуациях. Задача педагога – пробудить интерес, раскрыть возможности каждого, организовать совместную познавательную, творческую деятельность каждого члена коллектива, совместный анализ хода и результат такой деятельности.

Мотивация (от лат. Movere – приводить в движение, толкать):

- 1) побуждение к действию;
- 2) динамический процесс физиологического плана, управляющий поведением человека, определяющий её направленность, организованность, активность, устойчивость;
- 3) способность человека через труд удовлетворять свои материальные потребности.

Методы мотивации

Эмоциональные методы мотивации:

- поощрение;
- порицание;
- учебно-познавательная игра;
- создание ярких наглядно - образных представлений;
- создание ситуации успеха;
- стимулирующее оценивание;
- свободный выбор задания;
- удовлетворение желания быть значимой личностью.

Познавательные методы мотивации:

- опора на жизненный опыт;
- познавательный интерес;
- создание проблемной ситуации;
- побуждение к поиску альтернативных решений;
- выполнение творческих заданий;
- «мозговой штурм».

Волевые методы мотивации:

- предъявление учебных требований;
- информирование об обязательных результатах обучения;
- формирование ответственного отношения к учению;
- познавательные затруднения;
- самооценка деятельности и коррекция;
- рефлексия;
- прогнозирование деятельности.

Социальные методы мотивации:

- развитие желания быть полезным;
- побуждение стать личностью;
- создание ситуации взаимопомощи;

- поиск контактов и сотрудничества;
- заинтересованность в результатах;
- взаимопроверка;
- рецензирование.

5.2. Дидактическое обеспечение

Дидактический материал подбирается и систематизируется в соответствии с учебно-тематическим планом (по каждой теме), возрастными и психологическими особенностями детей, уровнем их развития и способностями.

Для обеспечения наглядности и доступности изучаемого материала используются:

- Наглядные пособия по искусству.
- Репродукции произведений изобразительного искусства.
- Художественные фотографии, рисунки и иллюстрации.
- Наглядный раздаточный материал по темам учебного курса (индивидуальный для каждого учащегося).
- Электронные презентации по основным разделам программы.
- Журналы, книги, альбомы с произведениями искусства Европы, России.
- Инструкционные карты, необходимые для выполнения индивидуальной практической работы.

Компьютерные программы Anima Shooter, Windows Movie Maker iMovie 15
PowerPoint, Adobe Audition;

Аудиозаписи:

- «Живая планета»: Вечер в лесу. Океанский прибой. Тропический лес. Волшебство природы.
- «Звуки природы и музыка»: Сюита певчих птиц. Ласковый прибой. Удивительный водопад. Ветряные колокольчики. Тропический остров. Волшебство леса.
- «Звуки войны»: взрыв, огонь, пламя, гранаты, солдаты, самолет. салют. Подборки кинофрагментов. Видеозаписи фильмов, мультфильмов.

Воспитательный компонент программы

Воспитание является неотъемлемым аспектом образовательной деятельности, логично «встроенной» в содержание учебного процесса и может меняться в зависимости от возраста обучающихся, тематики занятий, этапа обучения.

На первых занятиях очень важно познакомить учащихся с историей и традициями образовательного учреждения, правилами поведения на занятиях, которые разрабатываются и принимаются самими детьми. Особое внимание обращается на воспитание эмоциональной отзывчивости, культуры общения в детском коллективе, дисциплинированности и ответственности, воспитание бережного отношения к оборудованию и материалам, используемым на занятиях.

В процессе работы с учащимися используются следующие методы воспитания: убеждение (беседа, объяснение, личный пример педагога), формирование опыта поведения (упражнение, приучение, педагогическое требование), поощрение (создание «ситуации успеха», благодарность, награждение).

Важной частью воспитательной работы является взаимодействие с родителями

(открытые занятия, совместные мероприятия, посещение выставок художников-мультипликаторов, экскурсии, общение с родителями в мессенджерах по насущным вопросам, размещение информации по вопросам воспитания в группе детского объединения в ВКонтакте).

Серьёзный воспитательный момент заложен в отборе мультфильмов для просмотра на занятии, это работы лучших советских и российских мультипликаторов, в основе которых лежат принципы добра, дружбы, милосердия. Дети на занятиях обсуждают как техническую, так и содержательную составляющую фильма. Указанные в программе фильмы могут быть заменены другими, если есть необходимость. Выбор фрагментов фильмов для работы выбирает сам педагог, исходя из целей показа и имеющихся в его распоряжении фильмов, а также в зависимости от возраста детей.

Список мультипликационных фильмов для просмотра:

- «Буревесник» реж. А. Туркус, 2004;
- «Варежка», реж. Р. Качанов, 1967;
- «В гостях у гномов», реж. В. Дегтярёв, В. Данилевич;
- «Весёлый художник», реж. Н. Василенко, 1963;
- «Возвращение блудного попугая», реж. В. Караваев, 1988;
- «Волшебные фонарики», реж. В. Дегтярёв;
- «Винни-Пух», реж. Ф. Хитрук, 1969;
- «Винни-Пух идет в гости», реж. Ф. Хитрук, 1971;
- «Волчище, серый хвостище», реж. Г. Баринаева, 1983;
- «Волшебное кольцо», реж. Л. Носырев, 1979;
- «Впервые на арене», реж. В. Пекарь, В. Попов,
- «День чудесный», реж. А. Хржановский, 1975;
- «Домашний цирк», реж. В. Данилевич, 1979;
- «Ёжик в тумане», реж. Ю. Норштейн, 1976;
- «И мама меня простит», реж. А. Петров, 1975;
- «История о девочке, которая наступила на хлеб», реж. А. Грачева, 1987;
- «Капитошка», реж. Б. Храневич, 1980;
- «Карлсон вернулся», реж. Б. Степанцев, 1969;
- «Клубок», реж. Н. Серебряков, 1968;
- «Конек-Горбунок», реж. И. Иванов-Вано, 1975;
- «Кошкин дом» реж. Л. Амальрик, 1958;
- «Малыш и Карлсон», реж. Б. Степанцев, 1968;
- «Медведь-липовая нога», реж. Г. Баринаева, 1984;
- «Мороз Иванович», реж. И. Аксенчук, 1981;
- «Ну, погоди!», реж. В. Котеночкин, 1969-1981;
- «Падал прошлогодний снег», реж. А. Татарский, 1983;
- «Пластилиновая ворона», реж. А. Татарский;
- «Петух и боярин», реж. Л. Мильчин, 1986;
- «Петух и краски», реж. Б. Степанцев,
- «Похитители красок», реж. Л. Атаманов, 1959;
- «Премудрый пескарь», реж. В. Караваев, 1979;
- «Приключение капитана Врунгеля», реж. Д. Черкасский;

«Пуговоца», реж. В. Тарасов, 1982;
«Путешествие Солнышкина», реж. А.Петров, 1980;
«Сказка сказок», реж. Ю.Норштейн, 1980;
«Снежная королева», реж. Л. Атаманов, 1957;
«Старая игрушка», реж. С. Самсонов, 1964;
«Стеклянная гармоника», реж. А. Хржановский, 1968;
«Трое из Простоквашино», реж. В. Попов, 1978;
«Учитель пения», реж. В. Попов, 1968;
«Фильм, фильм, фильм», реж. Ф. Хитрук, 1968;
«Цапля и журавль», реж. Ю. Норштейн, 1975;
«Цветик - семицветик», реж. М. Цехановский, 1949;
«Чебурашка», реж. Р. Качанов, 1971;
«Чебурашка идет в школу», реж. Р. Качанов, 1983;
«Чиполлино», реж. Б. Дежкин, 1960;
«Шарик-фонарик», реж. Данилевич, 1980;
«Шапокляк», реж. Р. Качанов, 1974.

Игры и упражнения по формированию коммуникативных способностей детей.

1. Создание условий для сплочения детского коллектива.

«Угадай»!

Детям необходимо:

- Угадать по голосу, кто позвал.
- Угадать на ощупь кто из товарищей к тебе подошел.
- Угадать человека по рукопожатию.
- Угадай голос героев из любимых мультфильмов.

«Помоги другу»

Играют все дети. Они попали в болото. У каждого по три дощечки (три листа бумаги). Выбраться из болота можно только парами и только по дощечкам. У одного из игроков сломались и пошли ко дну две дощечки. Чтобы он не утонул, ему надо помочь - это может сделать партнер (его «пара»).

В роли потерпевшего и спасающего должен побывать каждый ребенок.

Оцениваются, как готовность прийти на помощь, так и предложенные варианты спасения.

2. Развитие слухового восприятия.

«Глухой телефон»

С помощью считалки выбирается телефонист. Он задумывает слово и передает его первому игроку (на ухо, шепотом), тот по цепочке следующему и т.д. Когда слово доходит до последнего игрока, телефонист спрашивает его, какое слово он «получил по связи». Если слово названо неверно, телефонист проверяет каждого игрока и устанавливает, где рушилась связь.

«Цепочка слов»

Выбирается водящий. Он придумывает, называет три-пять слов, потом указывает на любого игрока, который должен повторить слова в той же последовательности. Если ребенок справляется с заданием, он становится водящим.

3. Развитие умения активно слушать, определять эмоциональное состояние других

людей, выражать свои чувства.

«Сказки наизнанку»

Кукольный или настольный театр по известной сказке.

Педагог предлагает детям придумать вариант сказки, где характеры героев изменены (например, колобок злой, а лиса добрая), и показать с помощью настольного театра, что может произойти в такой сказке.

«Азбука настроений»

Педагог готовит шесть карточек, передающих разные настроения нескольких персонажей. Кошка, попугай, мышка, мужчина, женщина: радость, горе, испуг (страх), злость (агрессия), самодовольство (гордость), недовольство.

Детям предлагают выполнить такие задания, как «Определи настроение» (по карточкам); «Выбери героя» (с определенным настроением), расскажи, что с ним произошло, и объясни причину его эмоционального состояния.

«Пантомимические этюды»

Детям предлагают пройтись так, как ходит маленькая девочка, мальчик в хорошем настроении, старик, ребенок, который только учится ходить, уставший человек и другие.

4. Формирование умения слышать, понимать и подчиняться правилам

«Ветер дует на того...»

Игра проводится в кругу. Участники выбирают водящего. Он встает и выносит свой стул за круг - стульев становится на один меньше, чем играющих. Педагог говорит: «Ветер дует на того, у кого... (светлые волосы, красные носочки, синие шорты, косички и т.д.)». После этого имеющие названный признак должны быстро встать и поменяться местами: водящий в это время старается занять освободившееся место. Игрок, оставшийся без стула, становится водящим.

5. Развитие умения задавать открытые и закрытые вопросы

«Почта»

Между участниками игры и водящим завязывается диалог. Водящий. Динь, динь, динь!

Дети. Кто там?

Водящий. Почтальон.

Дети. Откуда?

Водящий. Из Ярославля.

Дети. А что там делают?

Водящий. Танцуют (поют, смеются, плавают, летают) и тд. (дети изображают действия, названные водящим).

«Угадай, что это?»

На столе стоит коробка, в которой лежит какой-нибудь предмет. Вызывают одного ребенка, он заглядывает в неё. Остальные дети задают ему вопросы о цвете, форме, качестве, свойствах и т.д. этого предмета до тех пор, пока не угадают, что лежит в коробке.

Правило: на все вопросы ведущему надо отвечать только «Да» или «Нет».

б. Формирование умения работать по инструкции

«Обыграй превращение»

Ведущий по кругу передает предметы (мяч, пирамидка, кубик и др.), называя их

условными именами. Дети действуют с ними так, как если бы это были названные взрослым объекты. Например, по кругу передают мячик. Ведущий называет его «яблоко» дети «едят» его, «моют», «нюхают» и т.д.

«Найди предмет»

Педагог прячет условный предмет (игрушка), а затем с помощью команд типа «Шаг вправо, два шага вперед, три влево» ведет игрока к цели, помогая ему словами «тепло», «горячо», «холодно». Когда дети научатся ориентироваться в пространстве по словесным указаниям взрослого, можно использовать план-схему.

7. Формирование умений совместно планировать действия, обсуждать их, договариваться друг с другом.

«Неожиданные картинки»

Материалы: Каждому ребенку нужна бумага и восковые мелки. Дети садятся в один общий круг. Каждый берёт себе по листу бумаги, начинает рисовать какую-нибудь картину (2-3 минуты.) По команде педагога перестают рисовать и передают начатый рисунок своему соседу слева, который продолжает рисовать начатую им картину. Дайте детям возможность порисовать еще 2-3 минуты и попросите их снова передать свой рисунок соседу слева. Вы можете оживить игру музыкальным сопровождением. Как только музыка останавливается, дети начинают меняться рисунками. В конце упражнения каждый ребенок получает ту картинку, которую он начал рисовать.

8. Формируем умение перефразировать сказанное (сохранив главный смысл)

«Скажи по-другому»

Взрослый говорит: «У одного мальчика было плохое настроение. Какими словами можно про него сказать? Какой мальчик? (Печальный, грустный.) Да, печальный, грустный - это слова, близкие по значению, слова-друзья. Поэтому мы об этом мальчике можем сказать: Один мальчик был очень грустный». Далее даются аналогичные задания: Девочка торопится в школу. (Какая она?)

Мама посмотрела на вымытую посуду. (Что о ней можно сказать?)

Через окно видно, что идет сильный дождь. (Как об этом сказать иначе?)».

9. Формируем умение выделять основную идею высказывания, подводить итог

«Подбери пословицу»

Взрослый называет несколько пословиц и просит выбрать одну из них, которая подходит к сюжетной картинке (подбираются заранее).

Примеры пословиц. У страха глаза велики. Трусливому зайке и пенек - волк. Одна пчела много меда не носит. Как аукнется, так и откликнется.

«Зеркало движений»

Один ребенок - «зеркало», все остальные ненадолго закрывают глаза или отворачиваются. Педагог молча показывает «зеркалу» какое-либо упражнение или ряд действий. Дети открывают глаза, а «зеркало» подробно рассказывает, какие действия должны быть выполнены (отражены). Если у детей правильные действия не получаются, то выбирают новое «Зеркало».

10. Упражнения для снятия утомления с мелких мышц кисти.

Игра с «шишками» (на растяжение и расслабление мышц рук).

Взрослый предлагает представить детям, что они медвежата. «Сейчас я буду кидать вам шишки, а вы их ловите». Дети ловят шишки. «А теперь бросили шишки». Медвежата откидывают лапки в стороны и роняют их вдоль тела – лапки отдыхают. Можно повторить игру несколько раз.

Игра с «песком» (на растяжение и расслабление мышц рук).

Набрать в руки воображаемый песок (на вдохе). Сильно сжав пальцы в кулак, удержать песок в руках (задержка дыхания). Посыпать песком колени, постепенно раскрывая пальцы (на выдохе). Стряхивать песок с рук, расслабляя кисти и пальцы. Уронить бессильно руки вдоль тела: лень двигать тяжелыми руками. Повторить игру несколько раз.

5.3. Материально-техническое обеспечение программы

Занятия по изучению мультфильмов проводятся в большом помещении с хорошей акустикой, вентиляцией. Учебный кабинет, оформленный в соответствии с профилем проводимых занятий и оборудованный в соответствии с санитарными нормами. В помещении для занятий имеется шкаф с пособиями, а также технические средства обучения:

- Многофункциональный мультстанок СПАФ-32М, оснащённый веб-камерой, светодиодной подсветкой
- телевизор для просмотра фильмов;
- фотоаппарат с цифровым накопителем информации;
- ПК с ОС Windows и выходом в сеть Интернет для рисования, обработки и монтажа мультипликационных и видеофильмов на компьютере;
- микрофон;
- наушники;
- лампы освещения;
- колонки;
- световой планшет для анимации;
- ноутбук;

Программное обеспечение:

- AnimaShooter Junior 3.8.7.26- Программа для покадровой съёмки;
- Movavi Video Editor Academic Edition 2020- Программа для монтажа мультипликации
- 2.1.2-audacity-win-2.1.2- Программа для записи и обработки аудиофайлов;
- фоторедактор Movavi;
- методическое пособие: «Секреты детской анимации»;
- комплект материалов для создания мультипликации в технике перекладки;
- материалы для творчества: бумага, цветная бумага, картон, пластилин, гуашь, кисти, палитры, цветные карандаши, лоскутный материал и прочее.

6. Контрольно-измерительные материалы

На протяжении всего периода реализации программы проводится диагностика уровня знаний, умений и навыков, необходимых для аниматора.

Время проведения	Цель проведения	Форма контроля
Начальный контроль		
Начало учебного года (Сентябрь)	Определение уровня развития детей, их творческих способностей	Беседа анкетирование
Промежуточный контроль		
После первого полугодия (Январь)	Определение степени усвоения учащимися учебного материала. Определение результатов обучения.	Викторина по закреплению тем разделов
Итоговый контроль		
В конце учебного года (Май)	Определение уровня развития детей, их творческих способностей. Определение результатов обучения. Ориентирование учащихся на дальнейшее обучение. Получение сведений для совершенствования образовательной программы и методов обучения.	Участие в конкурсе, презентация творческих работ, Самоанализ.

Критерии определения уровня освоения обучающимися дополнительной образовательной программы:

Критерии оценки уровня теоретической подготовки обучающихся:

- соответствие уровня теоретических знаний программным требованиям;
- осмысленность и свобода использования специальной терминологии.

Критерии оценки уровня практической подготовки обучающихся:

- соответствие практических умений и навыков программным требованиям;
- отсутствие затруднений в использовании специального оборудования и оснащения;
- креативность в выполнении творческих заданий.

Критерии оценки уровня личностного развития обучающихся:

- мотивация учебно-познавательной деятельности;
- сформированность интеллектуальных умений;
- навыки учебного труда;
- результативность индивидуальных занятий;
- уровень утомляемости;
- целеустремлённость;
- дисциплина и организованность;

- коммуникабельность, умение работать в команде;
- уровень этической культуры;
- исполнение обязанностей в детском объединении

Для определения уровня теоретической и практической подготовки обучающегося, а также уровня сформированности его информационной компетенции в ходе освоения дополнительной образовательной программы, используется **технологическая карта**.

Технологическая карта определения уровня освоения обучающимся дополнительной образовательной программы

Показатели	Критерии	Степень выраженности оцениваемого качества	Методы диагностики
1. Теоретические знания по основным разделам	Соответствие теоретических знаний ребенка программным требованиям	Минимальный уровень (ребенок владеет менее чем $\frac{1}{2}$ объема знаний, предусмотренных программой);	Наблюдение, тестирование, контрольный опрос, собеседование
		Средний уровень (объем освоенных знаний составляет более $\frac{1}{2}$);	
		Максимальный уровень (освоен практически весь объем знаний, предусмотренных программой за конкретный период).	
2. Владение специальной терминологией	Осмысленность и правильность использования специальной терминологии	Минимальный уровень (ребенок, как правило, избегает употреблять специальные термины);	Тестирование, контрольный опрос, собеседование
		Средний уровень (ребенок сочетает специальную терминологию с бытовой);	
		Максимальный	

		уровень (специальные термины употребляют осознанно и в их полном соответствии с содержанием)	
3. Практические умения и навыки, предусмотренные программой	Соответствие практических умений и навыков программным требованиям	Минимальный уровень (ребенок овладел менее чем $\frac{1}{2}$ предусмотренных умений и навыков);	Наблюдение, экспертиза прикладных проектов, собеседование
		Средний уровень (объем усвоенных умений и навыков составляет $\frac{1}{2}$)	
		Максимальный уровень (ребенок овладел практически всеми умениями и навыками, предусмотренными программой).	
4. Владение специальным оборудованием и оснащением	Отсутствие затруднений в использовании специального оборудования и оснащения	Минимальный уровень (ребенок испытывает серьезные затруднения при работе с оборудованием);	Наблюдение
		Средний уровень (работает с оборудованием с помощью педагога);	
		Максимальный уровень (работает с оборудованием самостоятельно, не испытывает особых затруднений).	
5. Творческие навыки	Креативность в выполнении творческих заданий	Начальный уровень развития креативности (ребенок в состоянии выполнять лишь	Наблюдение, экспертиза прикладных проектов,

		<p>простейшие практические задания);</p>	<p>собеседование, психолого-педагогические диагностики</p>
		<p>Репродуктивный уровень (выполняет задания на основе образца);</p>	
		<p>Творческий уровень (выполняет практические задания с элементами творчества);</p>	
<p>6. Умение пользоваться компьютером для представления информации</p>	<p>Самостоятельность в презентации итогов своей работы</p>	<p>Минимальный уровень умений (ребенок испытывает серьезные затруднения при оформлении результатов работы с использованием компьютерных технологий, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога);</p>	<p>Наблюдение, анализ деятельности</p>
		<p>Средний уровень (работает над оформлением результатов работы с использованием компьютерных технологий при помощи педагога или родителей);</p>	
		<p>Максимальный уровень (самостоятельно оформляет результаты работы с использованием компьютерных технологий, не испытывает особых</p>	

		затруднений)	
--	--	--------------	--

Основным показателем успеваемости учащихся является выполнение учебного плана.

Оценивать результаты работы обучающихся необходимо по возможности комплексно, исходя из художественного развития личности ребенка в целом. Нужно уделять самое серьезное внимание как качеству выполнения учащимся фильма на занятиях и отчетных фестивалях, других публичных мероприятиях, так и развитию его творческих способностей, художественного вкуса, интеллекта, умению самостоятельно и разносторонне изучать различные технологии создания мультфильма.

Участие обучающихся в демонстрационных показах является формой аттестации. Каждая работа обучающихся должна тщательно обсуждаться. Принимается во внимание подбор материалов, техник исполнения, качество выполнения работы, авторское решение в оформлении фильма, индивидуальность выполненной работы. При обсуждении фильма намечаются пути устранения существующих недостатков. Чтобы эта важнейшая форма методической работы приносила максимальную пользу, педагог дополнительного образования детей обязан соблюдать тактичность и доброжелательность в своих критических замечаниях и советах.

Формы аттестации и подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы:

В ходе реализации программы регулярно проводятся:

- предварительные просмотры мультфильмов
- открытые занятия для сверстников
- открытые занятия для родителей
- защита творческих проектов
- участие в фестивалях и конкурсах
- публикации готовых мультфильмов в Интернет

Все это позволяет учащимся почувствовать себя успешными, развивать уверенность в себе и в своих способностях, что приводит к раскрытию их творческого потенциала.

7. СПИСОК ИНФОРМАЦИОННЫХ ИСТОЧНИКОВ

Список нормативно-правовых документов:

1. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утв. распоряжением Правительства РФ от 31 марта 2022 года № 678-р. [Электронный ресурс] – Режим доступа Консультант Плюс): http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_413581/1b1d2b8512a1ba1441c9a3f80cc4dbd5cda16c0f/
2. Концепция персонифицированного дополнительного образования детей в Ярославской области, утв. постановлением Правительства области от 17.07.2018 года № 527-п. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.gcro.ru/pfdo-doc> (официальный сайт МОУ «ГЦРО»).
3. Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»). [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://sudact.ru/law/pismo-minobrnauki-rossii-ot-18112015-n-09-3242/>
4. Положение о персонифицированном дополнительном образовании детей в городе Ярославле, утв. постановлением мэрии города Ярославля от 11.04.2019 года № 428. [Электронный ресурс] – Режим доступа: https://yarlad.edu.yar.ru/dokumenti/polozh_pers_dop_obr.pdf.
5. Правила персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в Ярославской области, утв. приказом департамента образования Ярославской области от 07.08.2018 года № 19-нп. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.gcro.ru/pfdo-doc> (официальный сайт МОУ «ГЦРО»).
6. Приказ Минпросвещения России от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (Зарегистрировано в Минюсте России 29.11.2018 № 52831).
7. Приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 05 мая 2018 г. №298н 2 «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» [Электронный ресурс].- Режим доступа: <https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/71932204/> (информационно-правовой портал «Гарант»).
8. Санитарные правила СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утвержденные постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28; <https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/74993644/> (информационно-правовой портал «Гарант»).
9. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» N 273-ФЗ от 29.12.2012 года.– [Электронный ресурс].– Режим доступа: <http://base.garant.ru/70291362/> (информационно-правовой портал «Гарант»).

Список литературы для педагога:

1. Амонашвили, Ш.А. Здравствуйте, дети! [Текст]/ Ш.А. Амонашвили. – М.: Просвещение, 1983.
2. Иванов-Вано, И.П. Кадр за кадром.[Текст] / И.П. Иванов-Вано. – М.: Искусство, 1980.
3. Как сделать мультфильм в Sony Vegas Pro. [Электронный ресурс] Режим доступа: <http://videouroki-sonyvegas.blogspot.ru/2012/12/sony-vegas-type-in-motion.html>
4. Мелик-Пашаев, А.А. Ступеньки к творчеству.[Текст] / А.А. Мелик-Пашаев. – М.: Бином. Лаборатория знаний, 2012.
5. Мелик-Пашаев, А.А. Художник в каждом ребенке. [Текст]/ А.А. Мелик-Пашаев. – М.: Просвещение, 2008.
6. Петров, А. А. Классическая анимация. [Текст] / А.А. Петров. – М.: ВГИК, 2010.
7. Софты для изучения аниматором. [Электронный ресурс] / Клуб аниматоров. Режим доступа: <https://animationclub.ru/blogs/4024/2740/>