

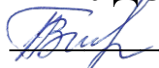
УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ
АДМИНИСТРАЦИИ ГОРОДА ХАБАРОВСКА
МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ Г. ХАБАРОВСКА
«ДЕТСКО-ЮНОШЕСКИЙ ЦЕНТР «СКАЗКА»

ПРИНЯТА

на заседании
Педагогического совета
МАУДО ДЮЦ «Сказка»
протокол №4 от 29.06.2023 г.



УТВЕРЖДАЮ

Директор
МАУДО ДЮЦ «Сказка»
 В.Н. Пашкевич
29 июня 2023 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«Мульти-пульти»
(техническая направленность)**

Возраст учащихся: 7-12 лет
Срок реализации: 2 года
Уровень освоения: разноуровневая
(стартовый, базовый)

Автор-составитель:
Максименко Елена Владимировна,
педагог дополнительного образования

Информационная карта программы

Ведомственная принадлежность	Управление образования администрации г. Хабаровска Хабаровского края
Наименование учреждения	Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования г. Хабаровска «Детско-юношеский центр «Сказка»
Дата образования и организационно-правовая форма учреждения	ДЮЦ «Сказка» образован в 1990 году. В настоящее время муниципальное автономное учреждение.
Адрес учреждения	681022, Хабаровский край, г. Хабаровск, ул. Сигнальная, дом 4, тел. 8 (4212) 98-04-53
Фамилия, имя, отчество педагога	Максименко Елена Владимировна
Образование педагога	высшее, профессиональная переподготовка «Педагогика дополнительного образования детей и взрослых»
Должность	педагог дополнительного образования
Контактные телефоны	рабочий телефон 8 (4212) 98-04-53
Полное название образовательной программы	дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Юный web-дизайнер»
Специализация программы	техническая
Тип программы	общеразвивающая
Уровень освоения программы	разноуровневая (стартовый, базовый)
Цель программы	развитие творческих и научно-технических способностей детей в процессе создания мультфильмов.
Задачи программы	<p>Задачи 1 года обучения:</p> <p>Предметные: познакомить с основными видами мультипликации, техниками и способами создания мультфильмов; сформировать технические навыки работы с оборудованием для мультипликации.</p> <p>Метапредметные: научить организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с педагогом; развить креативные способности; расширить кругозор обучающихся.</p> <p>Личностные: развивать готовность к осознанному выбору и построению индивидуальной траектории образования и жизненных планов с учётом личных и общественных интересов, потребностей; ориентировать на самовыражение через создание мультфильмов.</p> <p>Задачи 2 года обучения:</p> <p>Предметные: познакомить с основами и техниками компьютерной анимации; научить работать с программным обеспечением для создания анимационных роликов и мультфильмов.</p> <p>Метапредметные: сформировать мотивацию к активному участию в творческой деятельности; развить креативные способности; расширить кругозор обучающихся.</p>

	Личностные: развивать готовность к осознанному выбору и построению индивидуальной траектории образования и жизненных планов с учётом личных и общественных интересов, потребностей; ориентировать на самовыражение через создание анимации.
Срок реализации	2 года
Место проведения	МАУДО ДЮЦ «Сказка» ул. Сигнальная, дом 4
Возраст участников	7 – 12 лет
Контингент уч-ся	школьники
Краткое содержание программы	В ходе реализации программы на 1 году обучения дети научатся совмещению несколько видов искусств: рисование, конструирование, лепка, музыкальное и литературно-художественное сопровождение, позволяющие развивать художественные навыки, режиссерские способности, мелкую моторику и другие творческие данные учащихся. В 2 год обучения связан с изучением программного обеспечения для создания анимационных мультфильмов\роликов, в том числе в визуальной среде программирования. Данная программа позволяет ребенку расширить возможности мировосприятия и адаптироваться к ярким эмоциональным проявлениям.
История осуществления реализации программы	программа разработана в 2023 году и будет реализована в 2023-2024 и 2024-2025 учебных годах.
Прогнозирование возможных (ожидаемых) позитивных результатов.	1 год обучения Предметные результаты: смогут демонстрировать знания о видах мультипликации; познакомятся с разными техниками создания мультфильмов; овладеют технологическим процессом работы в монтажных программах. Метапредметные результаты: смогут планировать и организовывать проектную деятельность; будут демонстрировать коммуникативные умения; сформируют навыки безопасного и целесообразного использования компьютерных программ. Личностные результаты: будут проявлять познавательные интересы в области мультипликации с учётом индивидуальных интересов, способностей, достижений; будут демонстрировать готовность к осознанному выбору и построению индивидуальной траектории образования и жизненных планов с учётом личных и общественных интересов, потребностей. 2 год обучения Предметные результаты: смогут демонстрировать знания о видах анимации; смогут работать с программным обеспечением для создания анимационных роликов и мультфильмов; овладеют технологическим процессом работы в программах для монтажа анимационных роликов. Метапредметные результаты: смогут планировать и организовывать индивидуальную проектную деятельность; будут уметь проводить самооценку своего труда; будут

	<p>демонстрировать коммуникативные умения; сформирую навыки безопасного и целесообразного использования компьютерных программ и интернета.</p> <p>Личностные результаты: будут проявлять познавательные интересы в области анимационного искусства с учётом индивидуальных интересов, способностей, достижений; будут демонстрировать готовность к осознанному выбору и построению индивидуальной траектории образования и жизненных планов с учётом личных и общественных интересов, потребностей.</p>
Прогнозирование возможных негативных результатов.	Содержание программы может быть не полностью освоено обучающимися в силу организационных моментов (совмещение нескольких направлений дополнительного образования и соответственно накладок в расписаниях) и личностных особенностей ребенка (характер, низкая мотивация к техническим знаниям).
Прогнозирование коррекции возможных негативных результатов	Индивидуальное сопровождение ребенка и дифференцированный подход при работе в группах.

Раздел 1. Комплекс основных характеристик ДООП

1.1 Пояснительная записка

Мультипликация совмещает в себе несколько видов искусств: рисование, конструирование, лепка, музыкальное и литературно-художественное сопровождение, позволяющие развивать художественные навыки, режиссерские способности, мелкую моторику и другие творческие данные учащихся. Данная программа позволяет ребенку расширить возможности мировосприятия и адаптироваться к ярким эмоциональным проявлениям.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мульти-пульти» разработана согласно требованиям следующих нормативно-правовых актов и государственных программных документов:

- Федеральный Закон «Об образовании в Российской Федерации» (от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ);
- Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 №678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года и плана мероприятий по ее реализации»;
- Распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015 г. №996-р «Стратегия развития и воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 № 629 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам";
- Постановление Главного врача от 28.09.2020 №28 СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Постановление администрации г. Хабаровска от 25.10.2019г. №3501 «Об утверждении Положения о персонифицированном дополнительном образовании детей на территории городского округа «Город Хабаровск»;
- Устав МАУДО ДЮЦ «Сказка».

Актуальность программы.

Актуальность программы обусловлена тем, что в Хабаровском крае с 2018 года активно идет развитие анимационной индустрии, а с 2022 по 2031 годы в России объявлены Десятилетием науки и технологий. Целью десятилетия является усиление роли науки и технологий в решении важнейших задач развития общества и страны, а одной из основных задач является привлечение в сферу исследований и разработок талантливой молодежи.

Мультипликация – особый вид творчества, позволяющий развивать детскую фантазию, воображение, образное пространственное мышление, раскрывает творческий потенциал. Детская мультипликация способствует эмоциональному развитию ребенка, так как учит осознавать свое эмоциональное состояние, распознавать эмоции других, передавать их с помощью героев, реплик и т.д.

В ходе реализации программы ребенок осваивает огромное число различных видов деятельности, примеряя на себя роль аниматоров, аудио и видео операторов, сценаристов, кукольников. Данный вид деятельности дает возможность придумывать сюжеты, разыгрывать различные сценарии, создавать декорации и характер персонажей, озвучивать роли, подбирать музыкальный ряд, осуществлять монтаж отснятого материала в различных технических программах.

Кроме того, актуальность данной программы формирует запрос со стороны детей и их родителей как наиболее интересный для школьного возраста вид творческой деятельности.

Педагогическая целесообразность

Заключается в том, что формируется технологическая культура личности при работе над индивидуальными и коллективными проектами путем самовыражения средствами мультипликации. На первом году обучения каждый ребенок любого уровня подготовки и способностей в процессе обучения чувствует себя важным звеном общей системы, от которого зависит исполнение коллективной работы в целом. Осознавая эту значимость, дети стараются ответственно исполнить свою часть работы. На втором году обучения дети работают индивидуально, что дает возможность реализации себя на всех этапах деятельности, ребята учатся искать проблему, ставить цели и задачи, планировать свою деятельность, а значит, развивается самоконтроль и самоорганизация.

В процессе занятий мультипликацией формируются лучшие качества личности – самостоятельность, ответственность, коллективизм и взаимопомощь, последовательность и упорство в достижении цели, самокритичность.

Адресат программы

Программа рассчитана на обучающихся 7-12 лет заинтересованных в занятиях данного направления, на основании заявления родителя (законного представителя).

Зачисление детей на данную программу, осуществляется в соответствии с рекомендациями СП 2.4.3648-20, без предварительного отбора.

Объем и срок освоения программы

Срок реализации	Количество часов	Количество занятий в неделю	Продолжительность одного занятия	Количество часов в неделю
1 год	172	2	2 часа	4
2 год	172	2	2 часа	4
ИТОГО	344			

Режим организации занятий

Продолжительность 1 часа занятий - 40 минут, перерыв между занятиями 10 мин.

Формы организации образовательного процесса

Используемые формы организации деятельности детей на занятии: групповые и индивидуальные, проектная работа.

Используемые формы занятий: презентация, лекция с элементами беседы, выполнение творческого задания, практические занятия, проектная деятельность, конкурс.

Занятия включают здоровье сберегающие технологии в образовании: организационные моменты, проветривания помещения, перемены, перерывы, во время которых выполняются упражнения для глаз и физические упражнения для профилактики общего утомления.

1.2 Цель и задачи программы

Цель: развитие творческих и научно-технических способностей детей в процессе создания мультфильмов.

Задачи:

1 год обучения:

Предметные:

– познакомить с основными видами мультипликации, техниками и способами создания мультфильмов;

- сформировать технические навыки работы с оборудованием для мультипликации.

Метапредметные:

- научить организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с педагогом;
- развить креативные способности;
- расширить кругозор обучающихся.

Личностные:

- развивать готовность к осознанному выбору и построению индивидуальной траектории образования и жизненных планов с учётом личных и общественных интересов, потребностей;
- ориентировать на самовыражение через создание мультфильмов.

2 год обучения:

Предметные:

- познакомить с основами и техниками компьютерной анимации;
- научить работать с программным обеспечением для создания анимационных роликов и мультфильмов.

Метапредметные:

- сформировать мотивацию к активному участию в творческой деятельности;
- развить креативные способности;
- расширить кругозор обучающихся.

Личностные:

- развивать готовность к осознанному выбору и построению индивидуальной траектории образования и жизненных планов с учётом личных и общественных интересов, потребностей;
- ориентировать на самовыражение через создание анимации.

Учебный план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		всего	теория	практика	
1 год					

1	Основы мультипликации	6	4	2	Тест
2	Плоская мультипликация	80	12	68	Презентация мультфильма
3	Объемная мультипликация	48	6	42	Презентация мультфильма
4	Подготовка к конкурсам	38	-	38	Участие в конкурсах различных уровней
		172	22	150	
2 год					
1	Основы анимации	8	6	2	Тест
2	Циклический gif файл	22	4	18	Презентация циклического gif файла
3	Анимация в Scratch	26	2	24	Презентация анимированного видео
4	Анимация в PowerPoint	36	4	30	Презентация анимированного видео
5	Анимация в ToonJoy Animatics	40	6	34	Презентация анимированного видео
6	Анимация в Adobe Animate	42	6	38	Презентация анимированного видео
		172	28	144	
	ИТОГО	344			

Содержание

1 год обучения

Раздел 1. Основы мультипликации

Теоретическая часть: Что такое мультипликация? История анимации. Знакомство с видами и техниками мультипликации. Классификация мультфильмов. Базовые принципы анимации. Художественные решения.

Просмотр короткометражных мультфильмов в разных техниках.

Практическая работа: Тематическое тестирование (Приложение 1).

Раздел 2. Плоская мультипликация

Теоретическая часть: Организация рабочего пространства. Мозговой штурм. Знакомство с техниками в «плоской» мультипликации. Знакомство с техническим оснащением для «плоской» мультипликации. Принципы съемки и монтажа «плоских мультфильмов».

Просмотр мультфильмов в «плоских» техниках.

Практическая работа: Создание анимации: биомеханика (анимация рисунка). Техника: живопись по стеклу и сыпучка. Техника: перекладка.

Техника: пластилин. Знакомство с программным обеспечением. Работа с планшетом\фотоаппаратом\веб-камерой. Сюжет в мультипликации. Особенности развития сюжета. Ракурсы камеры. Композиция сцены. Актерская игра. Операторская работа. Озвучка. Звуки в мультипликации. Программа Movavi: рабочая панель, инструменты программы, панель эффектов, цвета. Программа Stop Motion: рабочая панель, инструменты программы, панель эффектов, цвета. Программа Audacity: воспроизведение звука, звуковая дорожка, панель быстрого доступа к стандартным элементам программы. Выполнение творческих заданий на развитие воображения. Подготовка к конкурсам.

Проектная работа: Выполнение творческих заданий на развитие воображения. Подбор или написание сценария для мультфильма. Раскадровка. Создание персонажей. Создание декораций. Съемка мультфильма. Создание звуковых дорожек. Монтаж мультфильма. Постпродакшн.

Раздел 3. Объемная мультипликация

Теоретическая часть: Организация рабочего пространства. Мозговой штурм. Знакомство с техниками в «объемной» мультипликации. История развития спецэффектов в кинематографии. Спецэффекты в мировой мультипликации

Просмотр мультфильмов в «объемных» техниках.

Практическая работа: Техника: пластилин. Техника: куклы. Техника: коллажная и объектная анимация. Техники: пикселизация. Знакомство с техническим оснащением для «объемной» мультипликации. Знакомство с программным обеспечением. Принципы съемки и монтажа «объемных мультфильмов». Инструментарий для создания эффектов в анимации. Применение спецэффектов к готовым мультфильмам. Выполнение творческих заданий на развитие воображения.

Проектная работа: Выполнение творческих заданий на развитие воображения. Подбор или написание сценария для мультфильма. Раскадровка. Создание персонажей. Создание декораций. Создание звуковых дорожек. Съемка мультфильма. Монтаж мультфильма. Постпродакшн.

Раздел 4. Подготовка к конкурсам (материал по этому разделу реализуется параллельно с разделом 2, 3)

Подготовка к конкурсам раздел 2 - Сценарий. Раскадровка. Создание персонажей, создание декораций. Съемка мультфильма. Создание звуковых дорожек. Монтаж мультфильма.

Подготовка к конкурсам раздел 3 - Сценарий. Раскадровка. Создание персонажей, создание декораций. Съемка мультфильма. Создание звуковых дорожек. Монтаж мультфильма.

2 год обучения

Раздел 1. Основы анимации

Теоретическая часть: Понятие компьютерной анимации. Виды компьютерной анимации. Технология компьютерной анимации 3D.

Просмотр короткометражных анимационных мультфильмов.

Практическая работа: Тематическое тестирование (Приложение 1).

Раздел 2. Циклический gif файл

Теоретическая часть: Понятие компьютерной графики. Программы сканирования рисунков. Редактирование рисунков в программе.

Практическая работа: Создание кадров с помощью слоев Adobe Photoshop. Анимация движения. Анимация появления и исчезновения. Рисуем небольшие сюжеты для циклической gif анимации. Учимся сканировать. Создаем слои и запускаем gif файлы. Показ работ.

Раздел 3. Анимация в Scratch

Теоретическая часть: Принципы работы в среде визуального программирования Scratch.

Практическая работа: Анимация в среде визуального программирования Scratch. Scratch: панель управления, рабочая область, спрайты, сцены. Scratch: код, костюмы, звуки. Создание собственных фонов и спрайтов. Программирование анимации в среде визуального программирования Scratch.

Проектная работа: Создание индивидуального проекта в среде визуального программирования Scratch. Монтаж анимации. Создание звуковых дорожек. Постпродакшн.

Раздел 4. Анимация в PowerPoint

Теоретическая часть: Изучение программы для создания видеомультфильма. Особенности векторной графики.

Практическая работа: Панели инструментов рисования в программе PowerPoint. Рисование в программе. Анимация объектов. Создание сюжетного компьютерного мультфильма. Наложение звуков. Подготовка к конкурсам.

Проектная работа: Создание индивидуального проекта в PowerPoint. Монтаж анимации. Создание звуковых дорожек. Постпродакшн.

Раздел 5. Анимация в ToonJoy Animatics

Теоретическая часть: Знакомство с программой ToonJoy Animatics. Особенности создания декораций и персонажей.

Практическая работа: Анимация в программе ToonJoy Animatics. ToonJoy Animatics: рабочая область. Панель настроек. Создание анимации в ToonJoy Animatics. Фон. Декорации. Персонажи. Монтаж анимации. Создание звуковых дорожек. Подготовка к конкурсам.

Проектная работа: Создание индивидуального проекта в ToonJoy Animatics. Монтаж анимации. Создание звуковых дорожек. Постпродакшн.

Раздел 5. Анимация в Adobe Animate

Теоретическая часть: Знакомство с программой Adobe Animate. Основы работы в программе. Особенности создания декораций и персонажей.

Практическая работа: Раскадровка. Изучение инструментов создания рисунка в Adobe Animate. Изучение типов движения в Adobe Animate. Слой-маска. Оптимизация мультфильма. Настройки движения и анимации. Работа с персонажами. Наложение звуков и музыки в программе. Импорт-экспорт графики. Титры. Работа с текстом. Работа в сценах со сложным сюжетом. Эффекты. Подготовка к конкурсам.

Проектная работа: Создание индивидуального проекта в Adobe Animate. Монтаж анимации. Создание звуковых дорожек. Постпродакшн.

1.4 Планируемые результаты

1 год обучения

Предметные результаты:

- смогут демонстрировать знания о видах мультипликации;
- познакомятся с разными техниками создания мультфильмов;
- овладеют технологическим процессом работы в монтажных программах.

Метапредметные результаты:

- смогут планировать и организовывать проектную деятельность;
- будут демонстрировать коммуникативные умения;
- сформируют навыки безопасного и целесообразного использования компьютерных программ.

Личностные результаты:

- будут проявлять познавательные интересы в области мультипликации с учётом индивидуальных интересов, способностей, достижений;
- будут демонстрировать готовность к осознанному выбору и построению индивидуальной траектории образования и жизненных планов с учётом личных и общественных интересов, потребностей.

2 год обучения

Предметные результаты:

- смогут демонстрировать знания о видах анимации;
- смогут работать с программным обеспечением для создания анимационных роликов и мультфильмов;
- овладеют технологическим процессом работы в программах для монтажа анимационных роликов.

Метапредметные результаты:

- смогут планировать и организовывать индивидуальную проектную деятельность;
- будут уметь проводить самооценку своего труда;
- будут демонстрировать коммуникативные умения;
- сформирую навыки безопасного и целесообразного использования компьютерных программ и интернета.

Личностные результаты:

- будут проявлять познавательные интересы в области анимационного искусства с учётом индивидуальных интересов, способностей, достижений;
- будут демонстрировать готовность к осознанному выбору и построению индивидуальной траектории образования и жизненных планов с учётом личных и общественных интересов, потребностей.

1.5 Календарный учебный график

1 год обучения

№ п/п	Дата	Тема занятия	Кол- во часов
1		2	3
1.		Что такое мультипликация? История анимации.	2
2.		Знакомство с видами и техниками мультипликации. Классификация	2

	мультфильмов. Базовые принципы анимации. Художественные решения.	
3.	Просмотр короткометражных мультфильмов в разных техниках. Тематическое тестирование	2
4.	Организация рабочего пространства.	2
5.	Знакомство с техниками в «плоской» мультипликации.	2
6.	Знакомство с техническим оснащением для «плоской» мультипликации.	2
7.	Принципы съемки и монтажа «плоских мультфильмов».	2
8.	Мозговой штурм.	2
9.	Просмотр мультфильмов в «плоских» техниках.	2
10.	Создание анимации: биомеханика (анимация рисунка).	2
11.		
12.	Техника: живопись по стеклу и сыпучка.	2
13.	Техника: перекладка, пластилин.	2
14.	Знакомство с программным обеспечением. Работа с планшетом\фотоаппаратом\веб-камерой.	2
15.	Сюжет в мультипликации.	2
16.	Особенности развития сюжета.	2
17.	Ракурсы камеры. Композиция сцены.	2
18.	Актерская игра.	2
19.	Операторская работа.	2
20.	Озвучка, звуки в мультипликации.	2
21.		2
22.	Программа Movavi: рабочая панель, инструменты программы.	2
23.		2
24.	Программа Stop Motion: панель эффектов, цвета.	2
25.		2
26.	Программа Audacity: воспроизведение звука, звуковая дорожка.	2
27.		2
28.	Программа Audacity: панель быстрого доступа к стандартным элементам программы.	2
29.		2
30.	Выполнение творческих заданий на развитие воображения.	2
31.	Подготовка к конкурсам. Сценарий.	2
32.	Подготовка к конкурсам. Раскадровка.	2
33.	Подготовка к конкурсам. Создание персонажей, создание декораций.	2
34.		2
35.	Подготовка к конкурсам. Съемка мультфильма.	2
36.		2
37.	Подготовка к конкурсам. Создание звуковых дорожек.	2
38.	Подготовка к конкурсам. Монтаж мультфильма.	2
39.	Проектная работа в группах создание мультфильма. Сценарий, раскадровка.	2
40.	Проектная работа в группах создание мультфильма. Создание	2

41.	персонажей и декораций.	2
42.	Проектная работа в группах создание мультфильма. Съёмка мультфильма.	2
43.		2
44.		2
45.	Проектная работа в группах создание мультфильма. Создание звуковых дорожек.	2
46.	Проектная работа в группах создание мультфильма. Монтаж мультфильма. Постпродакшн.	2
47.	Знакомство с техниками в «объемной» мультипликации.	2
48.	История развития спецэффектов в кинематографии.	2
49.	Спецэффекты в мировой мультипликации.	2
50.	Просмотр мультфильмов в «объемных» техниках.	2
51.	Техника: пластилин, куклы.	2
52.	Техника: коллажная и объектная анимация.	2
53.	Техника: пикселизация.	2
54.	Знакомство с техническим оснащением для «объемной» мультипликации.	2
55.	Знакомство с программным обеспечением.	2
56.		2
57.	Принципы съёмки и монтажа «объемных мультфильмов».	2
58.		
59.	Инструментарий для создания эффектов в анимации.	2
60.		2
61.	Применение спецэффектов к готовым мультфильмам.	2
62.		2
63.	Выполнение творческих заданий на развитие воображения.	2
64.	Подготовка к конкурсам. Сценарий.	2
65.	Подготовка к конкурсам. Раскадровка.	2
66.	Подготовка к конкурсам. Создание персонажей. Создание декораций	2
67.		2
68.	Подготовка к конкурсам. Создание звуковых дорожек. Монтаж мультфильма.	2
69.		2
70.		2
71.	Подготовка к конкурсам. Съёмка мультфильма.	2
72.		2
73.		2
74.		2
75.	Выполнение творческих заданий на развитие воображения.	2
76.	Проектная работа в группах создание мультфильма. Сценарий, раскадровка.	2
77.	Проектная работа в группах создание мультфильма. Создание персонажей и декораций.	2
78.		2
79.		2
80.	Проектная работа в группах создание мультфильма. Съёмка мультфильма.	2
81.		2
82.		2

83.			2
84.		Проектная работа в группах создание мультфильма. Создание звуковых дорожек.	2
85.			2
86.		Проектная работа в группах создание мультфильма. Монтаж мультфильма. Постпродакшн.	2
		ИТОГО	172

2 год обучения

№ п/п	Дата	Тема занятия	Кол-во часов
1		2	3
1.		Понятие компьютерной анимации. Просмотр короткометражных анимационных мультфильмов	2
2.		Виды компьютерной анимации.	2
3.		Технология компьютерной анимации 3D.	2
4.		Тематическое тестирование	2
5.		Понятие компьютерной графики.	2
6.		Программы сканирования рисунков. Редактирование рисунков в программе.	2
7.		Создание кадров с помощью слоев AdobePhotoshop.	2
8.			2
9.		Анимация движения.	2
10.		Анимация появления и исчезновения.	2
11.		Рисуем небольшие сюжеты для цикличной gif анимации.	2
12.			2
13.		Учимся сканировать.	2
14.		Создаем слои и запускаем gif файлы.	2
15.		Показ работ	2
16.		Принципы работы в среде визуального программирования Scratch.	2
17.		Анимация в среде визуального программирования Scratch.	2
18.		Scratch: панель управления, рабочая область, спрайты, сцены.	2
19.		Scratch: код, костюмы, звуки.	2
20.		Создание собственных фонов и спрайтов.	2
21.		Программирование анимации в среде визуального программирования Scratch.	2
22.			2
23.		Создание индивидуального проекта в среде визуального программирования Scratch.	2
24.			2
25.		Монтаж анимации.	2
26.		Создание звуковых дорожек.	2
27.		Постпродакшн.	2
28.		Изучение программы для создания видео-мультфильма.	2
29.		Особенности векторной графики.	2

30.	Панели инструментов рисования в программе PowerPoint.	2
31.	Рисование в программе.	2
32.		2
33.	Анимация объектов.	2
34.	Создание сюжетного компьютерного мультфильма.	2
35.		2
36.	Наложение звуков.	2
37.	Подготовка к конкурсам.	2
38.		2
39.		2
40.	Создание индивидуального проекта в PowerPoint.	2
41.		2
42.		2
43.	Монтаж анимации.	2
44.	Создание звуковых дорожек.	2
45.	Постпродакшн.	2
46.	Знакомство с программой ToonJoy Animatics.	2
47.	Особенности создания декораций и персонажей.	2
48.		2
49.	Анимация в программе ToonJoy Animatics.	2
50.	ToonJoy Animatics: рабочая область.	2
51.	Панель настроек.	2
52.	Создание анимации в ToonJoy Animatics.	2
53.	Фон.	2
54.	Декорации.	2
55.	Персонажи.	2
56.	Монтаж анимации.	2
57.	Создание звуковых дорожек.	2
58.	Подготовка к конкурсам.	2
59.		2
60.		2
61.	Создание индивидуального проекта в ToonJoy Animatics.	2
62.		2
63.	Монтаж анимации.	2
64.	Создание звуковых дорожек.	2
65.	Постпродакшн.	2
66.	Знакомство с программой Adobe Animate.	2
67.		2
68.	Основы работы в программе.	2
69.		2
70.	Особенности создания декораций и персонажей.	2
71.		2
72.	Раскадровка.	2

73.	Изучение инструментов создания рисунка в Adobe Animate.	2
74.	Изучение типов движения в Adobe Animate.	2
75.	Слой-маска. Оптимизация мультфильма. Импорт-экспорт графики.	2
76.	Работа с персонажами. Настройки движения и анимации.	2
77.	Наложение звуков и музыки в программе.	2
78.	Титры. Работа с текстом.	2
79.	Работа в сценах со сложным сюжетом. Эффекты.	2
80.	Подготовка к конкурсам.	2
81.		2
82.		2
83.	Создание индивидуального проекта в Adobe Animate.	2
84.	Монтаж анимации.	2
85.	Создание звуковых дорожек.	2
86.	Постпродакшн.	2
	ИТОГО	172

Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1 Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение:

Для достижения планируемых результатов программы необходим компьютер для всех рабочих мест по количеству детей в группе. Оснащение компьютеров с возможностью выхода в Internet с каждого рабочего места. Фотоаппарат, веб-камера, планшеты на количество групп (2-3 группы), набор канцелярских расходных материалов (пластилин, цветная бумага, мелки, шишки, пуговицы и т.п.). Интерактивная доска/проектор для педагога. Акустические системы (колонки, сабвуфер) и наушники. В работе могут использоваться справочники по компьютерной графике. Программное обеспечение: ToonJoy Animatics, Scratch, Movavi, Audacity, Stop Motion, Adobe Animate.

Кадровое обеспечение:

Требуется специалист с высшим образованием, прошедший обучение по программе «Педагог дополнительного образования» или «Мультипликатор».

Методическое обеспечение программы:

- Плакат «Правила работы за персональным компьютером».
- Стенд с информацией по темам: «Правила техники безопасности».
- Стенд «Допустимое время работы детей за компьютером», «Комплекс гимнастических упражнений для глаз, рук, опорно-двигательного аппарата».

- Справочная литература, литература по мультипликации, мультфильмы с демонстрацией различных техник.

Методическое обеспечение для самообразования:

- учебно-методическая литература;
- планы-конспекты занятий;
- обучающие видеоматериалы;
- опыт коллег размещающих работы в глобальной сети «Internet»;
- образовательные методы обучения высших учебных заведений;
- самостоятельное постоянное изучение ведущих отраслей IT;
- отслеживание литературы в области мультипликации, участие в online конференциях, форумах и вебинарах.

2.2 Формы аттестации/контроля

Деятельность обучающихся, оценивается по:

- итогам их личных достижений;
- участие в конкурсах;
- защите индивидуальных проектов;
- результатам финальной оценки знаний учащихся по мониторингу знаний, умений и навыков (Приложение 2, 3)

2.3 Формы представления результатов

Оценочный лист (Приложение 2, 3)

2.4 Воспитательный компонент

1 год обучения

№	Название темы занятий	Воспитательная направленность	Формы реализации
1.	Основы мультипликации	Трудовое воспитание. Ценности научного познания	Инструктаж. Беседа. Практическая работа.
2.	Плоская мультипликация	Трудовое воспитание. Ценности научного познания	Педагогическое наблюдение. Беседа. Практическая работа.
3.	Объемная мультипликация	Трудовое воспитание. Ценности научного познания	Педагогическое наблюдение. Беседа.

			Практическая работа.
4.	Подготовка к конкурсам	Трудовое воспитание. Ценности научного познания	Педагогическое наблюдение. Беседа. Практическая работа.

2 год обучения

№	Название темы занятий	Воспитательная направленность	Формы реализации
1.	Основы анимации	Трудовое воспитание. Ценности научного познания	Инструктаж. Беседа. Практическая работа.
2.	Циклический gif файл.	Трудовое воспитание. Ценности научного познания	Педагогическое наблюдение. Беседа. Практическая работа.
3.	Анимация в Scratch	Трудовое воспитание. Ценности научного познания	Педагогическое наблюдение. Беседа. Практическая работа.
4.	Анимация в PowerPoint	Трудовое воспитание. Ценности научного познания	Педагогическое наблюдение. Беседа. Практическая работа.
5.	Анимация в ToonJoy Animatics	Трудовое воспитание. Ценности научного познания	Педагогическое наблюдение. Беседа. Практическая работа.
6.	Анимация в Adobe Animate	Трудовое воспитание. Ценности научного познания	Педагогическое наблюдение. Беседа. Практическая работа.

2.5 Список литературы

1. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Анофриков. – Новосибирск, 2008;
2. Довгялло, Н. Техника и материалы в анимационном фильме. // Искусство в школе. №3. – 2007;
3. Иванова Ю., Мультфильмы. Секреты анимации. Изд-во Настя и Никита., 2017., 24с.
4. Иткин В.В. Карманная книга мультжурюриста. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / В. Иткин. –

Новосибирск, 2006;

5. Иткин В.В. «Жизнь за кадром», (методическое пособие), Новосибирск, 2008;
6. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М, 2007;
7. Макарова Е. Г.. Движение образует форму. – М.: Самокат, 2012
8. Мелик-Пашаев А. А., З. Н. Новлянская. Ступеньки к творчеству.– М.: Издательство: Бином. Лаборатория знаний, 2012
9. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск»/ Велинский Д.В. – Новосибирск, 2004 г;
10. Почивалов А., Сергеева Ю., Пластилиновый мультфильм своими руками., Подарочное издание. Досуг., 2015., 64с.
11. Пунько Н., Дунаевская О. Секреты детской мультипликации: перекладка: метод.пособие/– М.: Линка-Пресс, 2017. – 136 с. – ISBN 978-5-904347-65-9.

Литература для детей и родителей

1. Иванов-Вано. Рисованный фильм// <http://risfilm.narod>
2. Иткин, В. Как сделать мультфильм интересным / <http://www.drawmanga>;
3. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М, 2007;
4. Курчевский В. Быль и сказка о карандашах и красках. – М., 2008;
5. Пунько Н., Дунаевская О. Секреты детской мультипликации: перекладка: метод.пособие/– М.: Линка-Пресс, 2017. – 136 с. – ISBN 978-5-904347-65-9.
6. Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 50 сказочных персонажей. – Минск, 2000

Интернет ресурсы:

1. <http://risfilm.narod.ru/> - Иванов-Вано. Рисованный фильм;
2. <http://dkpoisk.ru/docs/itkin.pdf> - Иткин В. В. Как сделать мультфильм интересным;
3. <http://www.klyaksa.net/> - сайт учителей информатики;
4. <https://college.ru/> – Открытый колледж;
5. <https://www.renderforest.com/ru/cartoon-maker> - Создание мультяшных роликов
6. <http://multazbuka.ru/> - Анимация и Я

Видеоматериалы (отечественные мультфильмы):

1. Хитрук Ф. – «Топтыжка», «Винни-Пух», «Каникулы Бонифация»;
2. Норштейн Ю. – «Лиса и Заяц», «Цапля и журавль», «Ежик в тумане»,

«Сказка сказок»;

3. Татарский А. и студия «Пилот» - «Следствие ведут колобки»;
4. Назаров Э. – «Жил был Пес»;
5. Алдашин М. – «Рождество», «Букашки»;
6. Иванов-Вано И. – «Сказка о мертвой царевне и семи богатырях», «Сказка о царе Салтане», «Мойдодыр»;
7. Снежко-Блоцкой А. – «Сказка о золотом петушке», «Кот, который гулял сам по себе»;
8. Котеночкин С. – «Ну, погоди!»

Пример теста по мультипликации

<p>Вопрос № 4</p> <p>Вид искусства, произведения которого создаются путем покадровой съемки отдельных рисунков и сцен, называется...</p> <p> <input type="radio"/> Кадровка <input type="radio"/> Фазовка <input checked="" type="radio"/> Анимация </p>	<p><i>Сертификат о прохождении теста</i></p> <p>ПОЛУЧИТЬ</p>
<p>Вопрос № 5</p> <p>На каком виде графики базируется работа Flash</p> <p> <input type="radio"/> растровая <input type="radio"/> фрактальная <input checked="" type="radio"/> векторная </p>	<p>Вопрос № 1</p> <p>Рисованные или сфотографированные изображения последовательных фаз движения объектов или их частей называются...</p> <p> <input checked="" type="radio"/> Кадры <input type="radio"/> Фотографии <input type="radio"/> Рисунки </p>
<p>Вопрос № 6</p> <p>Способ создания анимации, при котором достаточно создать начальный и конечный кадр</p> <p> <input type="radio"/> покадровая <input checked="" type="radio"/> трансформационная <input type="radio"/> программная </p>	<p>Вопрос № 2</p> <p>Слово "анимация" переводится с латинского как...</p> <p> <input type="radio"/> бежать <input checked="" type="radio"/> оживить <input type="radio"/> рисовать </p>
<p>Проверить результат</p>	<p>Вопрос № 3</p> <p>Покадровая анимация заключается в ...</p> <p> <input checked="" type="radio"/> в прорисовке всех фаз движения вручную <input type="radio"/> в прорисовке ключевых кадров с последующим автозаполнением </p>

ОЦЕНКА ЗНАНИЙ ОБУЧАЮЩИХСЯ _____
ОБЪЕДИНЕНИЯ _____ ГРУППЫ

показатели	ФИ ребенка	ФИ ребенка	ФИ ребенка	ФИ ребенка	ФИ ребенка	ФИ ребенка	ФИ ребенка	ФИ ребенка
1. Теоретическая подготовка обучающегося								
знание техники «плоской» мультипликации								
знание техники «объемной» мультипликации								
знание основ работы в ПО Audacity								
знание основ работы в ПО Movavi								
знание основ работы в ПО Stop Motion								
2. Практическая подготовка ребенка								
использование ПО для создания мультфильмов								
выполнение фрагментов мультфильмов различной степени сложности								
3. Общеучебные умения и навыки ребенка								
организация рабочего места								
применение полученных навыков в организации собственной учебной деятельности								
4. Творческие достижения								
проявление креативности в собственных работах								
участие в творческих конкурсах								
5. Личностное развитие ребенка								
мотивация к познанию творчества								
ведение здорового образа жизни								

ОЦЕНКА ЗНАНИЙ ОБУЧАЮЩИХСЯ _____
ОБЪЕДИНЕНИЯ _____ ГРУППЫ

показатели	ФИ ребенка	ФИ ребенка	ФИ ребенка	ФИ ребенка	ФИ ребенка	ФИ ребенка	ФИ ребенка	ФИ ребенка
1. Теоретическая подготовка обучающегося								
знание основ работы в ПО для создания gif анимации								
знание основ работы в ПО Scratch								
знание основ работы в ПО PowerPoint								
знание основ работы в ПО ToonJoy Animatics								
знание основ работы в ПО Adobe Animate								
2. Практическая подготовка ребенка								
использование ПО для создания мультфильмов								
выполнение фрагментов мультфильмов различной степени сложности								
3. Общеучебные умения и навыки ребенка								
организация рабочего места								
применение полученных навыков в организации собственной учебной деятельности								
4. Творческие достижения								
проявление креативности в собственных работах								
участие в творческих конкурсах								
5. Личностное развитие ребенка								
мотивация к познанию творчества								
ведение здорового образа жизни								