

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РЕСПУБЛИКИ ТАТАРСТАН
Муниципальная бюджетная организация дополнительного образования
«Дом детского творчества» Алькеевского муниципального района

Принята на заседании
педагогического совета
Протокол № 1
от 29 августа 2023г



Утверждаю
Директор МБОУ ДО «Дом детского творчества»
А.А.Гайфуллина
Приказ № 37 от 01.09.2023г.

**Дополнительная
общеобразовательная общеразвивающая программа
«Мультстудия “Карамельки”»**

Направленность: художественная

Возраст обучающихся: 7-13 лет

Срок реализации: 3 года (576 часов)

Автор-составитель:

Хазипова Лейсан Фархадовна

педагог дополнительного

образования

Базарные Матаки, 2021 г

I. Информационная карта

1.	Образовательная организация	МБОУ ДО "Дом детского творчества" Алькеевского муниципального района
2.	Полное название программы	Дополнительная общеобразовательная программа «Мультистудия Карамельки»
3.	Направленность программы	художественная
4.	Сведения о разработчиках	
4.1.	ФИО, должность	Хазипова Л.Ф., педагог дополнительного образования первой квалификационной категории
5.	Сведения о программе:	
5.1.	Срок реализации	3 года обучения
5.2.	Возраст обучающихся	7-13 лет
5.3.	Характеристика программы: - тип программы - вид программы - принцип проектирования программы -форма организации содержания и учебного процесса	дополнительная общеобразовательная программа - общеразвивающая программа модифицированная групповая очная форма организации учебного процесса счастичным применением дистанционных технологий
5.4.	Цель программы	Создание условий для формирования познавательного интереса и мотивации к художественным, техническим видам творчества, развития научно-технического и творческого потенциала личности ребенка в процессе создания мультфильма.
5.5.	Образовательные модули (в соответствии с уровнями сложности содержания и материала программы)	Базовый уровень
6.	Формы и методы образовательной деятельности	Формы очных занятий: практические занятия, экскурсии, выставки, беседы, решения творческих задач, объяснение, инструктаж, демонстрация, лекция и др.; воспроизведение действий, применение

		<p>знаний на практике и др.;</p> <p>работа по схемам, таблицам, работа с литературой, интернет ресурсами и др.;</p> <p>самостоятельная поисковая и творческая деятельность, презентация и защита проекта и др.</p> <p>Методы:</p> <p>объяснительно-иллюстративный; репродуктивный; частично-поисковый; исследовательский; метод творческих проектов.</p> <p>Данная образовательная программа может частично реализовываться с использованием электронного обучения, в том числе дистанционных образовательных технологий.</p>
7.	Формы мониторинга результативности	Промежуточная аттестация, аттестация по завершению изучения программы
8.	Результативность реализации программы	<p>По окончании освоения программы прослеживается положительная динамика в решении задач программы:</p> <p>Личностные: 1. Обучающиеся проявляют свое творческое представление, фантазию, образное мышление и интерес, которые отражаются в анимационном фильме.</p> <p>2. Обучающиеся проявляют положительные качества личности, а именно культуру зрительского восприятия при работе над созданием мультфильма, а также культуру общения и поведения в обществе.</p> <p>3. Обучающиеся проявляют ценностное отношение к собственному труду, труду сверстников и его результатам.</p> <p>Метапредметные: 1. Обучающиеся проявляют интерес к анимационному творчеству, а также художественно-эстетические способности.</p> <p>2. Обучающиеся демонстрируют эмоционально-эстетическое восприятие окружающего мира посредством работы над качественным исполнением. 3. Обучающиеся проявляют опыт собственной творческой деятельности посредством умения самостоятельного планирования этапов создания мультфильма, творческой работой над ними, комбинировании различных приемов работы для достижения поставленной технической и художественно-творческой задачи, а также грамотно распределять обязанности в команде в работе над коллективным созданием мультфильма.</p> <p>Предметные: обучающийся будет знать: – общие сведения об истории анимации, виды анимации, профессии в анимации; – правила безопасности труда и личной гигиены при работе с техническим и художественным оборудованием; 4 4 – знать, что компьютер, смартфон и фотоаппарат предназначены не только для развлечений (человек-потребитель), а также для самореализации (человек-создатель); – знать профессиональные анимационные термины (монтаж, тайминг, раскадровка,</p>

		фон, персонаж, сценарий и т.д.). – основные техники и технологии создания мультфильма. обучающийся будет уметь: – самостоятельно составлять план действий при работе над мультипликационным фильмом от сценария до выпуска готового продукта (мультфильма); – изготавливать персонажей мультфильмов из пластилина, бумаги и т.п.; – изготавливать фоновые составляющие и декорации для мультфильмов; – самостоятельно проводить покадровые съемки, используя фотоаппарат или смартфон; – использовать компьютерные программы и программы на смартфоне для монтажа и озвучивания мультфильма. В работе с детьми эта функция решается с помощью педагога. Перенести отснятые фотографии на компьютер. Разместить снимки, музыкальные композиции, голосовые записи в программе для вёрстки и монтажа мультфильма.
9.	Дата утверждения и последней корректировки программы	28.08.2021 29.08.2023
10.	Рецензенты	Фатхутдинова Л.Р., заместитель директора ДДТ

ОГЛАВЛЕНИЕ

Комплекс основных характеристик программы	2
Информационная карта образовательной программы	2
Пояснительная записка	5
Направленность	6
Нормативно-правовое обеспечение программы	6
Актуальность	8
Отличительные особенности	9
Цель	9
Задачи	9
Адресат программы	9
Объем программы	11
Формы организации образовательного процесса и виды занятий	10
Срок освоения программы	10
Режим занятий	10
Планируемые результаты	13
Формы подведения итогов	15
Учебные планы	15
Учебно-тематический план	15
Учебно-тематический план первого года обучения	15
Учебно-тематический план второго года обучения	16
Содержание учебного плана	17
Содержание учебного плана первого года обучения	17
Содержание учебного плана второго года обучения	20
Организационно-педагогические условия реализации программы	26
Формы аттестации/контроля	29
Оценочные материалы	29
Список литературы	35
Приложения	36
Методические материалы	39
Материально-техническая база	43
Календарный учебный график	45

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мультистудия «Карамельки» художественной направленности, призвана познакомить учащихся с миром мультипликации, научить разбираться в особенностях каждого вида и направления, познакомить с этапами работы над мультфильмом и профессиями в мире анимации, создавая благоприятное пространство для успешного развития каждого ребёнка.

Актуальность программы

Технический прогресс не стоит на месте, современные технологии развиваются, обновляются со стремительной скоростью. Мультипликация в образовательном процессе – это универсальный многогранный способ развития ребенка в современном визуальном и информационно насыщенном мире. Мультипликация позволит учащимся научиться пользоваться современными технологиями, для создания собственных анимационных фильмов.

Педагогическая целесообразность

Анимация основана на трёх составляющих познания: эмоциональность, интерес, действие. Просмотр мультфильма вызывает эмоциональный отклик, пробуждая интерес и желание получить ответ на вопрос - Как это действует? А поняв, ребёнок хочет не только повторить увиденное, но и сам попытаться создать собственное «произведение». Анимация, включая в себя большое количество техник, действий, операций, способствует реализации потенциальных возможностей ребёнка и первых проявлений творчества.

Новизна программы

Программа знакомит с историей изобретения мультипликации, мультипликаторами и их лучшими работами, этапами работы над фильмом, и различными видами анимации. Создавая свой проект, дети получают навыки самостоятельной творческой деятельности, первые знания о компьютерных программах для создания мультфильмов и умение работать в команде.

Особенностью программы является сотворчество детей и родителей. Приобщение семьи к процессу обучения идёт посредством совместного выполнения домашних заданий, участие в творческих конкурсах для детей и родителей. Собrania, встречи, личные беседы с родителями позволяют выявить особенности каждого ребёнка и найти необходимое направление в вопросах его развития.

Программа не только прививает навыки и умение работать с графическими программами, но и способствует формированию эстетической культуры. Эта программа не даёт ребёнку «уйти в виртуальный мир», учит видеть красоту реального мира.

Нормативно-правовое обеспечение программы

- Указ Президента Российской Федерации от 08 ноября 2021 г. № 633 «Об утверждении Основ государственной политики в сфере стратегического планирования в Российской Федерации»

- Указ Президента Российской Федерации от 09 ноября 2022 г. № 809 «Об утверждении - Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей»
- Государственная программа Российской Федерации «Развитие образования», утвержденной Постановлением Правительства Российской Федерации от 26 декабря 2017 года № 1642
- Федеральный закон об образовании в Российской Федерации от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ
- Федеральный закон от 31 июля 2020 г. №304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»
- Федеральный закон от 13 июля 2020 г. №189-ФЗ «О государственном (муниципальном) социальном заказе на оказание государственных (муниципальных) услуг в социальной сфере» (с изменениями и дополнениями, вступившими в силу с 28.12.2022 г.)
- Федеральный проект «Успех каждого ребенка» в рамках Национального проекта «Образование», утверждённого Протоколом заседания президиума Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и национальным проектам от.03 сентября 2018 г. №10

- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная Распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. №678-р
- Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22 сентября 2021 г. № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»
- Приказ Министерства просвещения России от 3 сентября 2019 г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей» (в редакции от 21 апреля 2023 г.)
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»
- Приказ Министерства науки и высшего образования РФ и Министерства просвещения РФ от 5 августа 2020 г. № 882/391 (ред. от 22.02.2023) «Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ» (вместе с «Порядком организации и осуществления образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ»)
- СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утвержденные Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28
- План работы по реализации Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года, I этап (2022-2024 годы) в Республике Татарстан, утверждён заместителем Премьер-министра Республики Татарстан Л.Р. Фазлеевой 31.08.2022 года
- Устав муниципальной бюджетной организации дополнительного образования «Дом детского творчества» Алькеевского муниципального района

При проектировании и реализации программы также учтены методические рекомендации:

- Письмо Министерства просвещения России от 31 января 2022 года №ДГ-245/06 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Методическими рекомендациями по реализации дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий»)
- Письмо ГБУ ДО «Республиканский центр внешкольной работы» № 2749/23 от 07.03.2023 года «О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию и реализации современных дополнительных общеобразовательных программ (в том числе, адаптированных) в новой редакции» /сост. А.М. Зиновьев, Ю.Ю. Владимирова, Э.Г. Дёмина).
- Методические рекомендации по реализации образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования, образовательных программ среднего профессионального образования и дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий (Письмо Министерства просвещения РФ от 19 марта 2020 г. № ГД-39/04 «О направлении методических рекомендаций»).

- Методические рекомендации по реализации дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий (Письмо Министерства просвещения от 31.01.2022 г. РФ № ДГ - 245/06 «О направлении методических материалов»).

Цель программы: Создание условий для формирования познавательного интереса и мотивации к художественным, техническим видам творчества, развития научно-технического и творческого потенциала личности ребенка в процессе создания мультфильма.

Задачи программы:

Образовательные:

- научить различным видам анимационной деятельности с использованием разнообразных приемов и различных художественных материалов;
- обучить учащихся работать в монтажных программах
- познакомить учащихся с разнообразными художественными материалами и техниками;
- познакомить учащихся с технологическим процессом создания мультфильмов, планированием собственной индивидуальной и коллективной работы;
- познакомить учащихся с основными видами мультипликации, освоить рисованную, пластилиновую и кукольную анимации, создать в этих техниках и озвучить мультфильмы;
- познакомить учащихся с процессами разработки и изготовления кукол, фонов и декораций, установки освещения, раскадровки сюжета и съёмки кадров, озвучивания и сведения в единый итоговый продукт видео- и звукорядов;

Развивающие:

- развивать интерес к лучшим образцам мультипликации и желание к самостоятельному творчеству;
- развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое мышление и пространственное воображение;
- расширение представлений об окружающем мире, о мире техники;
- развитие навыков коллективной выработки идей и путей их реализации;
- развитие мелкой моторики рук младших школьников;
- совершенствование коммуникативных умений и навыков, обеспечивающих совместную деятельность в группе, сотрудничество, общение (адекватно оценивать свои достижения и достижения других, оказывать помощь другим, разрешать конфликтные ситуации).

Воспитывающие:

- воспитывать культуру зрительского восприятия;
- воспитывать умение работать в команде, прививать навыки сотрудничества;
- воспитывать положительное отношение к научно-технической деятельности и ее результатам.

Адресат программы: обучающиеся 7-13 лет.

Объем программы – 576 часов.

Формы организации образовательного процесса

Срок освоения программы: Данная программа рассчитана на 3 года обучения.

№ п/п	Год обучения	Кол-во недель	Период
1.	Первый	36 недель (144 часа)	с 02.09.2022 – по 31.05.2023
2.	Второй	36 недель (216 часов)	с 02.09.2023 – по 31.05.2024
3.	Третий	36 недель (216 часов)	с 02.09.2023 – по 31.05.2024

Режим занятий:

Занятия проводятся: первый год - по 2 академических часа два раза в неделю, 144 часа в год; второй год обучения по 3 академических часа 2 раза в неделю, 216 часов в год. Перерыв между занятиями 10 минут.

Период	Всего часов за год	Количество занятий в неделю	Всего часов за неделю
1-й год	144	2	4
2-й год	216	3	6
3-й год	216	3	6
ВСЕГО	576		-

Форма организации деятельности детей: творческое объединение. Группа обучающихся формируется из расчета не более 15 человек на первый год обучения; второй год обучения не более 12 человек. Набор обучающихся проводится без предварительного отбора детей. Занятия проводятся в кабинете, оборудованном согласно Постановлению Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

Формы организации образовательного процесса – групповые.

Основными методами проведения обучения выбраны активные методы, лежащие в основе проблемного и развивающего обучения. Активные методы помогают вести воспитанников к обобщению, развивать самостоятельность их мысли, учат выделить главное в учебном материале, развивают речь, память, воображение, творческие и коммуникативные способности личности и позволяют решать одновременно три организационные задачи:

1) Управлять образовательным процессом, проектировать его и анализировать результаты.

2) Обеспечить активное участие в учебной работе как подготовленных учащихся, так и не подготовленных;

3) Развивать самостоятельность посредством формирования технических компетенций.

На этапе изучения нового материала в основном используется объяснение, рассказ, эвристику, беседы, показ, иллюстрации, демонстрации.

На **этапе закрепления** изученного материала – беседа (эвристическая, индивидуальная, свободная, проблемная, фронтальная и др.), дискуссия, учебный диалог, исследование, упражнение, практическая работа, игра (дидактическая, имитационная, педагогическая и др.).

На **этапе повторения** изученного – устный контроль (опрос, различные виды бесед, игровые формы), тестирование, самостоятельная творческая, проектная деятельность.

На **этапе проверки** полученных знаний – выполнение контрольных заданий, защита творческих проектов (индивидуальных и групповых), выставки.

Формы проведения занятий: **рассказ, демонстрация, практическая работа, презентация.**

УЧЕБНЫЙ ПЛАН
Учебный план 1-го года обучения

№	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации
		всего	теория	практика	
1	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности.	2	2	0	
2	Введение в искусство мультипликации.	2	2	0	
3-6	Знакомство с понятием «Мультипликация». Виды мультфильмов.	4	2	2	
7-10	Компьютерные программы по созданию мультфильмов.	4	2	2	
11-14	Знакомство и работа с мультипликатором "Movie Maker".	4	2	2	
15-16	Жанр. Сюжет. Написание сценария.	2	2	0	
17-20	Знакомство с понятиями: Жанр. Сюжет. Сценарий.	4	2	2	
21-26	Просмотр профессиональных работ и анализ их содержания	6	2	4	
27-32	Написание собственного сюжета и сценария	6	2	4	
33-40	Знакомство с фотоаппаратом. Штатив. Настройка фотоаппарата.	8	2	6	
41-50	Пластилиновая мультипликация.	10	2	8	
51-58	Знакомство с пластилиновой анимацией и её историей	8	2	6	
59-64	Правила обращения с пластилином и искусство лепки	6	2	4	
65-72	Постановка сцены и анимация объектов. Подготовка декораций для съемки.	8	2	6	
73-76	Просмотр мультфильмов. Подбор сценария для мультспектакля.	4	2	2	
77-84	Распределение ролей. Подготовка костюмов для мультспектакля.	8	2	6	
85-86	Постановка спектакля. Подведение итогов.	2	0	2	
87-90	Работа со звуком. Знакомство с микрофоном.	4	2	2	

91-94	Ознакомление с принципами записи звука и его синхронизации с видео.	4	2	2	
95-98	Знакомство с методами обработки аудио и конверторами типа wav, MP3	4	2	2	
99-102	Запись и подборка звуков к готовым видеоматериалам	4	2	2	
103-106	Работа с титрами. Создание и редактирование титров.	4	2	2	
107-110	Анимация титров и синхронизация с аудио-видео рядом.	4	2	2	
111-114	Кукольная мультипликация. Знакомство с кукольной анимацией и её историей	4	2	2	
115-122	Создание пластилиновых кукол. Лепка персонажа. Тонкости лепки, черты лица.	8	2	6	
123-124	Мимики лица кукол. Работа с зеркалами.	2	0	2	
125-128	Дизайн одежды из пластилина для пластилиновых кукол.	4	0	4	
129-130	Технология съемки пластилинового мультфильма. Озвучка мультфильмов. Монтаж мультфильма	2	2	0	
131-132	Проектная деятельность. Создание мини-проектов.	2	0	2	
133-134	Технология проектной деятельности	2	0	2	
135-136	Обсуждение проектов. Работа над проектами.	2	0	2	
137-138	Подготовка к защите минипроектов	2	0	2	
139-142	Публикация проектов. Итоговый контроль.	4	0	4	
143-144	Итоговое занятие	2	0	2	
	итого	144	50	94	

Учебный план
Учебный план 2-го года обучения

№ урока	Название раздела, темы	Количество часов			Форма контроля/ аттестации
		Кол- во часов	теория	пра кти ка	
1	Вводное занятие. Введение в образовательную программу.	2	2	0	Беседа, опрос
2	Инструктаж по технике безопасности. Условия безопасной работы.	2	2	0	Беседа
3	Развитие навыков восприятия в процессе просмотра и обсуждения мультфильма.	2	2	0	Коллективная работа, беседа
4	Знакомство с историей мультипликации.	2	2	0	Самостоятельн ые работы, опрос
5	Знакомство с видами мультипликации. Просмотр и обсуждение мультфильмов. Вводный контроль.	2	2	0	индивидуальны е короткие работы
6	Сказка на экране. Образ героя в книге и на экране. Выбор произведения (сказки) для экранизации.	2	0	2	Беседа. Игра.
7-8	Изготовление героев, сцены-макета из бумаги и картона.	4	0	4	Беседа, творческое задание
9-10	Распределение ролей. Пробы. Репетиции.	4	0	4	Совместная творческая работа. Опрос
11	Знакомство с камерой. Возможности съёмки. Учебно-тренировочные упражнения.	2	2	0	
12	Подготовка к съемке мультфильма-сказки. Установка сцены-макета, расстановка героев.	2	2	0	Итоговый, организация выставок
13	Посещение кинотеатра «Колос».	2	0	2	Беседа, опрос
14	Стоп-кадровая съемка сцен сказки.	2	0	2	Беседа
15-17	Просмотр отснятого материала. Обсуждение.	6	2	4	Коллективная работа, беседа
18	Озвучивание мультфильма-сказки.	2	0	2	Самостоятельн ые работы, опрос
19	Просмотр отснятого материала. Обсуждение.	2	0	2	индивидуальны е короткие работы
20-22	Монтаж мультфильма-сказки.	6	2	4	Беседа. Игра.
23-24	Знакомство с титрами, субтитрами, аудиофайлами.	4	2	2	Беседа, творческое задание

25-26	Наложение титров, музыки. Подготовка фильма к демонстрации.	4	2	2	Совместная творческая работа. Опрос
27	Демонстрация фильма. Обсуждение.	2	0	2	
28	Просмотр и обсуждение пластилиновых мультфильмов	2	0	2	Итоговый, организация выставок
29-30	Придумывание сюжета, героев, декораций (Коллективная работа)	4	4	0	Беседа, опрос
31-32	Работа над сценарием мультипликационного фильма (Коллективная работа)	4	0	4	Беседа
33-34	Изготовление героев, сцены-макета.	4	0	4	Коллективная работа, беседа
35-36	Распределение ролей. Пробы. Репетиции.	4	0	4	Самостоятельные работы, опрос
37	Подготовка к съемке мультфильма.	2	2	0	индивидуальные короткие работы
38-39	Установка сцены-макета, расстановка героев.	4	0	4	Беседа. Игра.
40-41	Участие в Новогоднем мероприятии ДДТ.	4	0	4	Беседа, творческое задание
42-43	Стоп-кадровая съемка сцен.	4	2	2	Совместная творческая работа. Опрос
44	Просмотр отснятого материала. Обсуждение.	2	0	2	
45-46	Озвучивание мультфильма.	4	0	4	Итоговый, организация выставок
47-48	Просмотр отснятого материала. Обсуждение.	4	0	4	Беседа, опрос
49-50	Участие в конкурсах	4	0	4	Беседа
51-52	Монтаж мультфильма. Наложение титров, музыки. Подготовка фильма к демонстрации.	4	2	2	Коллективная работа, беседа
53-54	Демонстрация фильма. Обсуждение.	4	0	4	Самостоятельные работы, опрос
55-58	Просмотр и обсуждение кукольных мультфильмов.	8	2	6	Беседа. Игра.
59-60	Работа над составлением сюжета и сценария для нового мультфильма.	4	0		Беседа, творческое задание

61-62	Написание сценария. Распределение ролей.	4	0	4	Совместная творческая работа. Опрос
63-64	Покадровая съемка сюжета	4	0	4	
65-66	Озвучивание и создание мультфильма.	4	0	4	Итоговый, организация выставок
67-68	Монтаж мультфильма.	4	2	2	Беседа, опрос
69-70	Участие в конкурсе, посвященном празднованию Дня космонавтики	4	0	4	Беседа
71-72	Наложение титров, музыки.	4	2	2	Коллективная работа, беседа
73-74	Подготовка фильма к демонстрации.	4	0	4	Самостоятельные работы, опрос
75-76	Демонстрация фильма. Обсуждение.	4	2	2	индивидуальные короткие работы
77-78	Просмотр и обсуждение рисованных мультфильмов.	4	2	2	Беседа. Игра.
79-80	Обзор компьютерных программ для создания рисованных мультфильмов	4	2	2	Беседа, творческое задание
81	Итоговое занятие.	2	0	2	
	всего	216	44	172	

Учебный план
Учебный план 3-го года обучения

№ урока	тема занятия	Кол-во часов	теория	практика	Форма контроля / аттестации
1-2	Вводное занятие. Инструктаж правила безопасности в студии.	4	2	2	
3-4	История мультипликации.	4	2	2	
5-8	Виды мультипликации. Знакомство с понятием мультипликация.	8	2	6	
9-21	Аппликационная мультипликация. Пластилин.	26	6	20	

22-30	Аппликационная анимация. Просмотр мультиков из пластилина.	18	4	14	
31-38	Заготовка персонажей. Моделирование одежды.	16	2	14	
39-43	Придумывание декораций и фона.	10	0	10	
44-51	Съёмка аппликационных кадров.	16	2	14	
52-56	Что такое сценарий. Основные части сценария.	10	4	6	
57-64	Кукольная мультипликация.	16	6	10	
65-69	Кукольная анимация. Подготовка декораций для кукол из LEGO.	10	0	10	
70-74	Анимация героев из LEGO. LEGO конструкции.	10	0	10	
75-84	Разработка авторских героев.	20	2	18	
85-94	Знакомство с техникой мультипликационной перекладки.	20	2	18	
95-99	Знакомство с программой Adobe Photoshop.	8	2	6	
100-102	Основы работы Adobe Photoshop.	6	2	4	
103-105	Совершенствование навыков рисования. Рисовка фона и персонажей. Раскадровка.	6	0	6	
106-108	Съёмка рисованных мультфильмов.	4	0	4	
109	Просмотр готовых мультфильмов. Итоговое занятие. Подведение итогов.	2	0	2	
	всего	216	38	178	

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ ПЕРВОГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ

1. Вводная часть.

ТЕОРИЯ: Знакомство детей с историей возникновения анимации. Первые иллюзии движения, воспроизводившиеся еще в древнем Египте и древней Греции. Устройство «волшебного фонаря» XIX века.

ПРОСМОТР первых мультфильмов

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА: изобретение своего «волшебного фонаря» и оживление картинки с его помощью.

2. Анимационные приемы.

ТЕОРИЯ: Знакомство с понятием «трюковая съемка». Изобретение «своей» волшебной палочки.

ПРОСМОТР: мультипликационных рекламных роликов и музыкальных клипов из интернета, содержащих яркие аттракционы. Техника безопасности.

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА: съемка и монтаж самых простых анимационных трюков: дети «летают», превращаются один в другого, «проходят» сквозь стены и тому подобное.

3. Как оживить вещи?

ТЕОРИЯ: Расширение знаний о способах движения предметов внутри кадра – аниматор может «оживить» и заставить двигаться абсолютно любой предмет, в обычной жизни совершенно неподвижный. Невозможного нет: от танца фонарного столба до громкого спора ручек в пенале.

ПРОСМОТР: мультфильм Рихард «Лампа» и фильмы Яна Шванкенмайера с оживающими предметами. (Например, «Игра с камнями», 1965 г.)

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА: «Оживление» собранных на улице листьев, шишек, камушков и пр. Развитие умения покадрового движения малых предметов на мультипликационном столе.

4. Песочная анимация.

ТЕОРИЯ: Песок, крупа и пальчиковые способы рисования. Знакомство с особенностями песочной анимации.

ПРОСМОТР: мультипликационных работ детских студий.

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА: Этюдный тренаж. Обучение приёмам работы с сыпучими материалами. Работа уже не только с готовыми формами действительности, но создание своих новых форм из песка, манки и других круп. Разводы пальцами и ладошками по поверхности сыпучих мелко-фактурных материалов.

5. Живая линия

ТЕОРИЯ: Понятие о разнообразии выразительных характеристик линии и точки. Азы сцено-движения, виды линий в природе и технике. Характеристика карандашей, угля, мелков, фломастеров и т.п.

ПРОСМОТР мультфильмов Жоана-Пабло Сарамельи и анимационных граффити на стенах из Интернета.

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА: коллективный мультфильм, выполненный мелом на доске. Индивидуальные графические работы.

6. Разноцветные кляксы

ТЕОРИЯ: От общего к частному – цветовые пятна с графической дорисовкой деталей. Игры на смешение цветов. Цвет в природе. Цвет и настроение. Цвет и музыка.

ПРОСМОТР: мультфильм «Голубой щенок» (Союзмультфильм, 1976 год), отрывки из фильмов А. Петрова.

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА: Коллективный мультфильм из набора цветowych пятен и разводов краски на стекле. Индивидуальные работы с превращением цветowych клякс в мультипликационных персонажей.

7. Анимация-перекладка.

ТЕОРИЯ: Совмещение плоских слоев на мультипликационном столе. Расширение знаний о видах анимационных техник. Комбинирование и смешение нескольких техник в одном художественном решении для фильма.

ПРОСМОТР: первые «детские» мультфильмы Юрия Норштейна. Отрывки из «Ежика в тумане»

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА: создание коллективного тематического мультфильма в технике перекладки на 3-5 слоев. Участие (заочное посредством сети интернет и очное по возможности) в ряде традиционных осенних мультипликационных фестивалей.

Дни фантазии

8. Итоговый мультфильм

ТЕОРИЯ: Выбор песенки, считалочки и любого другого простого и всем известного источника для создания мультфильма. Обсуждение сценария. Распределение и пробы ролей (понятие о мультипликационных профессиях (аниматор, режиссёр, художник, оператор, монтажер и др.).

ПРОСМОТР: несколько разных мультфильмов на одну и ту же тему (пример того, как по-разному можно изобразить один и тот же текст)

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА: изготовление коллективного мультфильма.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ ВТОРОГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ

1. «Экология» в мультипликации.

ТЕОРИЯ: Мир вокруг нас. Общество и природа.

ПРОСМОТР: лучшие социальные и экологические анимационные ролики из интернета.

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА: Участие детей в эколого-социальной международной акции

2. Объемные фигуры

ТЕОРИЯ: Понятие о пластилиновой анимации. Работа с однотонной массой для лепки и цветным пластилином. Использование проволоки для каркаса и других мелких предметов, которые можно «вживить» в пластилин.

ПРОСМОТР: отрывков из пластилиновых мультфильмов Татарского народа.

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА: коллективный мультфильм: сюжет дети придумывают вместе по ходу занятия и тут же воплощают свои идеи в пластилине, учитель снимает наиболее удавшиеся идеи для последующего монтажа.

3. Новый год и Рождество

ТЕОРИЯ: Азы кинодраматургии. Первоначальное представление о развитии любого сюжета по «принципу горки»: завязка-кульминация-развязка. Знакомство с раскадровкой.

ПРОСМОТР: несколько «экранизаций» одной и той же новогодней детской песенки.

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА: коллективная экранизация новогодней песни.

4. Веселые-анимашки

Сверх-короткие анимационные формы с применением основ кинодраматургии. Какую историю можно рассказать за 5 секунд? А за 3(!)?

ПРОСМОТР: сравнение и анализ победителей сверхкоротких роликов на последних мульт-фестивалях

Практическая работа: индивидуальные короткие работы

5. Весенние праздники. Мальчики и девочки.

Командное соревнование: группа делится на две команды (мальчики и девочки). Тематическое задание-игра: случилось какая-то беда – как с нею справятся «человеки-пауки»? А как с этой же проблемой разделаются «фейвинкс»? комплексное задание – как из этой же ситуации вышли бы герои «Союзмультфильма» (командные - например, из «Винни-Пуха» или «Мумитроллей»)

Затем обеим командам дается практическое задание «экранизировать» и раскадровать один и тот же сюжет. Сравнительный анализ результатов.

ПРОСМОТР: просмотр любого мультфильма с приключенческим сюжетом – с «остановками»: в ключевых для развития сюжета моментах просмотр останавливается, и детям предлагается предположить, что будет дальше. Или задаются вопросы по только что увиденной части (не всегда ответы оказываются одинаковыми:)

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА: подготовка командой девочек мультфильма-подарка к 23 февраля, а командой мальчиков – мультфильма-подарка к 8 марта.

6. Мультипликационный фестиваль

Знакомство с шедеврами мировой короткометражной анимации. Анализ используемых анимационных техник, их комбинирование.

ПРОСМОТР: просмотр и сравнение роликов короткометражных фильмов: «Пластинка крутится» / Великобритания / 2 минуты техника: компьютерная графика, изображения из архива NASA, «Тет-а-тет» / Великобритания / 8 минут техника: смешанная, «Дебют» / Польша / 7 минут техника: 2D-анимация и др.

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА: коллективный мультфильм или серия коротких индивидуальных фильмов. По итогам – показ с чаепитием.

7. Дорогами Великой Победы

Знакомство с военными мотивами в советской и мировой мультипликации. Дети и война. Что могут рассказать старые семейные фотографии?

ПРОСМОТР: мультфильм «Страницы страха»

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА: изготовление коллективного мультфильма к Дню Победы. Участие в праздничных мероприятиях.

8. Итоговое занятие (4 часа).

Просмотр мультфильмов, созданных за два года обучения.

Планируемые результаты освоения программы:

Личностные:

- Повышение усидчивости - способности проявлять терпение в работе наддолгосрочными проектами;
- Повышение внимательности, памяти, наблюдательности;
- Проявление осознанного, уважительного и доброжелательного отношения к истории, культуре, традициям, языкам, ценностям народов России и народов мира;

- У учащихся будет сформировано позитивное отношение к активной познавательной деятельности;
- Формирование самостоятельности и развитие личной ответственности за свои поступки;
- Формирование способности доводить начатое до конца;
- Формирование умений и навыков работы в коллективе;

Метапредметные:

- Владение информационно-логическими умениями: определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;
- Владение навыками творческого решения разного рода задач;
- Владение основами самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности, прогнозирования последствий своих решений и действий.
- Формирование пространственного мышления, мелкой моторики;
- Формирование умения планировать работу и рационально распределять время;
- Формирование умения применять полученные знания в нестандартных (нетиповых) условиях;

Обучающиеся

- Получат представление о различных видах мультипликации;
- Приобретут навыки безопасной работы с ножницами, клеем и другими материалами при создании анимационного фильма;
- Приобретут знания и умения работы с компьютерным программным обеспечением для съемки и монтажа мультипликационных фильмов;
- Приобретут знание основ компьютерной анимации;
- Приобретут навыки и умения для создания перекладной, пластилиновой и компьютерной анимации;
- Получат представление об основных этапах создания мультипликационных фильмов;
- Получат представление об основных принципах анимации и биомеханики в анимации;
- Получат понимание основ драматургии и представление о правилах оформления сценариев и представление о создании раскадровок;
- Приобретут умения выбирать способ представления информации в соответствии с целью и замыслом мультипликационного произведения с использованием соответствующих образно-выразительных средств;
- Приобретут навыки и умения работы с аудио - и фотоаппаратурой;
- Приобретут представление об основных законах композиции кадра;
- Приобретут художественно-эстетический вкус и ценностное отношение к культуре искусства;
- Приобретут навыки и умения для создания авторских или коллективных мультфильмов;
- Будут знать об основных профессиях в сфере медиа индустрии и

мультипликации;

**Прогнозируемые результаты и способы их проверки
Первый год обучения**

Вид контроля, раздел	Прогнозируемый результат	Способы и критерии отслеживания	Форма фиксации и предъявления образовательных результатов
Введение в программу	Знать историю возникновения анимации. Уметь смастерить «волшебный фонарь»	Наблюдения за выполнением этапов работы.	журнал педагога
Текущий Анимационные приемы	Знать понятие «Трюковая съемка». Уметь снять и смонтировать простые анимационные приемы.	Практическое занятие	готовый анимационный ролик
Промежуточная аттестация. Как оживить вещи?	Знать основные приемы анимации Уметь: совместить разрозненные кадры в единую анимационную ленту.	Наблюдения за выполнением этапов работы.	Готовые индивидуальные короткометражные ролики
Текущий Песочная анимация.	Знать приемы работы с сыпучими материалами. Уметь создавать новые формы из сыпучих материалов.	Наблюдение за процессом работы.	Готовые индивидуальные короткометражные ролики
Текущий Живая линия	Знать: азы сцено-движения, виды линий в природе и технике. Характеристику карандашей, угля, мелков, фломастеров и т.п. Уметь: создать разнообразные выразительные линии и точки.	Практическое занятие	Поисковые работы, этюды
Текущий Разноцветные кляксы	Знать основы смешения цветов. Уметь выразить настроение через цвет	Практическое занятие	Поисковые работы, этюды
Текущий Анимация-перекладка.	Знать виды анимационных техник Уметь комбинировать и смешивать несколько техник в одном художественном решении для фильма.	Наблюдения за выполнением этапов работы.	Готовые индивидуальные короткометражные ролики
Текущий Дни фантазии	Уметь применять полученные знания при создании	Наблюдения за выполнением	Готовые индивидуальные

	короткометражного ролика по своему замыслу.	этапов работы.	короткометражные ролики
Итоговый контроль Итоговый мультфильм	Знать мультипликационные профессии Уметь работать в команде, изготавливать персонажей, фоны, декорации.	Наблюдения за выполнением этапов работы.	готовый коллективный ролик
Итоговый контроль Итоговое занятие	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Технику безопасности при работе в мультипликации; • историю возникновения анимации; • термины и понятия; • способы движения предметов внутри кадра; • приемы работы с сыпучими материалами; • азы сцено-движения, виды линий в природе и технике. Характеристику карандашей, угля, мелков, фломастеров и т.п. • основы смешения цветов • основы пластилиновой анимации • мультипликационные профессии <p>Уметь</p> <ul style="list-style-type: none"> • снять и смонтировать простые анимационные ролики; • создавать новые формы из сыпучих материалов. • создать разнообразные выразительные линии и точки. • выразить настроение через цвет • работать с массой для лепки и пластилином • применять полученные знания при создании короткометражного ролика по своему замыслу . • работать в команде. 	<p>познакомить учащихся с процессами разработки и изготовления кукол, фонов и декораций, установки освещения, раскадровки сюжета и съёмки кадров, озвучивания и сведения в единый итоговый продукт видео- и звукорядов;</p>	

Второй год обучения

Вид контроля, раздел	Прогнозируемый результат	Способы и критерии отслеживания	Форма фиксации и предъявления
----------------------	--------------------------	---------------------------------	-------------------------------

			образовательных результатов
«Экология» в мультипликации	Знать приемы различных видов анимаций Уметь применить на практике знания и приемы полученные в первый год обучения	Наблюдения за выполнением этапов работы.	готовый коллективный ролик
Текущий Объемные фигуры	Знать основы пластилиновой анимации. Уметь работать с однотонной массой для лепки и цветным пластилином. Использовать проволоку для каркаса и других мелких предметов, которые можно «вживить» в пластилин.	Наблюдения за выполнением этапов работы.	готовый мультфильм
Текущий Новый год и Рождество	Знать:, иметь первоначальное представление о развитии любого сюжета по «принципу горки»: завязка-кульминация-развязка. Уметь: самостоятельно сделать раскадровку.	Наблюдения за выполнением этапов работы.	готовый мультфильм
Текущий Веселые-анимашки	Знать: азы кинодраматургии Уметь: рассказать историю.	Наблюдения за выполнением этапов работы.	Раскадровка
Промежуточная аттестация Весенние праздники.	Знать: основы сценарного мастерства. Уметь: самостоятельно написать сценарий.	Собеседование	Сценарии проекта
Текущий Мультипликационный фестиваль	Знать: формы презентации Уметь: комбинировать различные анимационные техники	Оценка презентации	Презентация
Текущий Дорогами Великой Победы	Уметь работать в команде.	Наблюдения за взаимодействием внутри коллектива на всех этапах работы.	готовый мультфильм
Итоговый контрольный заключительное занятие	Знать <ul style="list-style-type: none"> • приемы различных видов анимаций • основы пластилиновой анимации. • иметь первоначальное представление о развитии любого сюжета по «принципу горки»: завязка-кульминация-развязка. • азы кинодраматургии • основы сценарного 	Фестиваль мультфильмов учащихся	журнал педагога аттестационные протоколы

	<p>мастерства.</p> <ul style="list-style-type: none"> • формы презентации <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> • применить на практике знания и приемы полученные в первый год обучения • работать с массой для лепки и цветным пластилином. • самостоятельно сделать раскадровку. • рассказать историю. • самостоятельно написать сценарий. • комбинировать различные анимационные техники • работать в команде. 		
--	---	--	--

Организационно-педагогические условия реализации программы

Занятия проходят в помещении, соответствующем нормативам СанПиН.

Детская мультстудия;

- Песочный стол;
- видеокамера с функцией покадровой съемки;
- штатив, на который крепится видеокамера;
- настольная лампа;
- компьютер с программой для обработки отснятого материала (монтаж осуществлялся в программе Movie Maker);
- подборка музыкальных произведений (для звукового оформления мультфильма);
- диктофон и микрофон, подключенный к компьютеру для записи голоса (звуковое решение мультфильма);
- художественные и иные материалы для создания изображений (бумага, краски, кисти, карандаши, фломастеры, ножницы, проволока и другие).
- флеш-накопители для записи и хранения материалов;
- устройство для просмотра мультимедийных фильмов: проектор с экраном или монитор компьютера

Дидактические материалы:

1. Картинки со схемами движения объектов.
2. Картинки со схемами создания персонажей, фонов, фоновых объектов, декораций.
3. Настольная игра для создания сценария “Образно говоря”.
4. Видеоматериалы.
5. Материалы из интернета на электронных носителях.
6. Интерактивные материалы на сервисах Kahoot.com, Edpuzzle.com и Wizer.me

7. Театральные игры.

При работе по программе используются современные образовательные технологии:

- методы проблемного обучения,
- методика развивающего обучения,
- информационно-коммуникационные технологии,
- здоровьесберегающие технологии,
- разноуровневое обучение,
- исследовательские методы в обучении,
- обучение в сотрудничестве,
- технология использования в обучении игровых методов,
- метод проектов.

Методическое обеспечение программы.

Особенности организации образовательного процесса – очно.

Для обеспечения успешного освоения материала и развития необходимых умений и навыков используются следующие методы обучения:

1. По способу формирования знаний, умений, навыков:

Репродуктивные:

- словесные (рассказ, беседа, объяснение, анализ, комментарий);
- наглядные (иллюстрация, демонстрация, видеоматериалы, работа по образцу);
- практические (работа с понятиями и практическая работа)

Продуктивные:

- проблемное изложение;
- частично-поисковый.

Методы воспитания:

- убеждение;
- пример;
- поощрение;
- стимулирование;
- упражнение;
- мотивация.

2. По видам и способам контроля за эффективностью обучения:

- предварительный;
- текущий;
- итоговый.

Формы организации образовательного процесса:

- групповая;
- работа в малых группах.

Формы организации учебного занятия:

- беседы;
- мастер-класс;
- презентация;
- практическое занятие;
- творческая мастерская.

Программа предусматривает такие педагогические технологии, как:

- технология группового обучения – взаимодействие между обучающимися, работа по сотворчеству, совместно-взаимодействующая работа;
- технология коллективной творческой деятельности - активизация развития

творческого потенциала обучающихся, который способствует формированию положительных взаимоотношений со сверстниками.

– технология портфолио – инструмент учета творческих достижений обучающихся (фильмотека);

– здоровьесберегающая технология - организация образовательного пространства, при которой качественное обучение, развитие, воспитание обучающихся не сопровождается нанесением ущерба их здоровью.

Занятия по данной программе состоят из теоретической и практической частей, причем, большее количество времени занимает практическая часть.

Структура учебного занятия:

1. Организационный момент.

2. Введение в проблему занятия (определение цели, активизация и постановка познавательных задач).

3. Изучение нового материала (беседа, наблюдение, презентация, исследование).

4. Постановка проблемы.

5. Практическая работа.

6. Физкультминутка.

7. Обобщение занятия.

8. Подведение итогов работы.

9. Рефлексия.

Дидактическое обеспечение программы:

– наглядные пособия;

– презентации;

– видео материалы.

Для решения воспитательных задач программы используются различные формы массовой работы с обучающимися творческого объединения.

Это позволяет:

– создать ситуацию успеха для каждого обучающегося;

– показать ему результативность своей работы;

– создать условия для сплочения коллектива;

– расширить границы учебного процесса.

Воспитательная работа планируется по двум направлениям:

– мероприятия учебного характера;

– массовые мероприятия воспитательно-развивающего и познавательного характера.

– участие в массовых мероприятиях и праздниках структурного подразделения и ЦВР.

– организация и проведение тематических бесед.

Работа с родителями:

– беседы;

– консультации;

Кадровое обеспечение: занятия по дополнительной общеобразовательной программе: «Мультистудия «Карамельки»» ведет специалист с высшим образованием Хазтпова Л.Ф стаж пед.работы 8 лет. По образованию – педагог дополнительного образования. ИСГЗ, 2018 г.

10. Формы аттестации / контроля разрабатываются и обосновываются для определения результативности усвоения программы; отражают цели и задачи программы; перечисляются согласно учебно-тематическому плану

Контроль знаний проводится в виде зачета, который может включать в себя : тестирования, практические задания, защиты творческих работ.

Виды аттестации	Формы оценки результативности	Срок проведения
Промежуточная аттестация	Диагностика уровня ключевых, мета предметных и предметных компетенций учащихся. Формы- зачет (тестирование, практическая работа)	Декабрь, май (кроме последнего года освоения программы)
Аттестация обучающихся по завершению освоения программы	Оценка качества обученности учащихся по завершению обучения по образовательной программе Формы – зачет (тестирование, практическая работа)	Май последнего учебного года освоения программы

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Диагностика – один из важных разделов любой образовательной программы.

Цель диагностики – проследить динамику развития и рост мастерства обучающихся.

Для отслеживания результативности образовательной деятельности по ДООП «Мультистудия «Карамельки» проводятся : , промежуточный и итоговый контроли.

Диагностический контроль позволяет определить уровень мотивации и устойчивости интереса, воспитанности обучающихся, творческих способностей, отношение к трудовой деятельности.

Входная диагностика проводится в сентябре с целью выявления первоначального уровня знаний и умений, возможностей детей.

Результативность выполнения программы отслеживается путем проведения промежуточного и итогового этапов диагностики.

Текущий мониторинг результатов обучения ребенка осуществляется на занятиях в течение всего учебного года для отслеживания уровня освоения учебного материала программы и развития личностных качеств учащихся.

Для отслеживания результативности образовательной деятельности по ДООП «Мультистудия «Карамельки» проводятся: входной, промежуточный и итоговый контроли.

• Входной контроль - оценка стартового уровня образовательных возможностей учащихся при поступлении в детское объединение «Студия Мультипликации» проводится в сентябре.

Формы входного контроля:

- ✓ педагогическое наблюдение;
- ✓ выполнение практических заданий педагога.

Промежуточный контроль проводится в форме выставок работ обучающихся.

• Итоговый контроль проводится по завершении обучения по программе в мае.

• Формы итогового контроля:

- ✓ педагогическое наблюдение;
- ✓ выполнение творческих заданий педагога;
- ✓ защита творческого продукта на открытом занятии для педагогов и родителей, на котором учащиеся демонстрируют навыки, приобретенные за время обучения;
- ✓ анализ педагогом и учащимися качества выполнения

творческого продукта, приобретенных навыков общения.

Формы предъявления результатов:

- Дипломы, благодарности, грамоты за высокие достижения обучающихся.
- Защита творческих продуктов (индивидуальные проекты).
- Открытые занятия.

Формы фиксации результатов:

- Видеозаписи и фотографии участия коллектива в выставках, конкурсах, выездах.
- Отзывы родителей.

Оценка предметных умений, уровня сформированной метапредметных умений и личностного развития каждого учащегося проводятся в соответствии с разработанными критериями на первом и втором годах обучения. Критерии, показатели и степень выраженности каждого показателя отражены в таблицах:

- «Определение уровня личностного развития учащихся».
- «Определение уровня сформированности мета предметных умений учащихся».
- «Определение уровня сформированности предметных умений и навыков учащихся».

Результаты, полученные в результате диагностических срезов, педагог дополнительного образования педагог заносит в сводную таблицу «Информационная карта освоения дополнительной общеразвивающей программы учащимися».

«Информационная карта освоения дополнительной общеразвивающей программы
учащимися»

Дополнительная общеразвивающая программа: «Мультистудия Карамельки»

Педагог дополнительного образования:

Группа и год обучения: _____

Дата заполнения: _____

№ п/п	ФИО учащихся	Возраст	Критерии									Общий суммарный балл	Уровень освоения
			Личностные результаты			Метапредметные результаты			Предметные результаты				
			Л1	Л2	Л3	М1	М2		П1	П2	П3		
1.													
2.													
3.													
4.													
5.													
6.													
7.													
8.													
9.													
10.													
11.													
12.													
13.													
14.													
15.													
	Итого:												

Оценки по каждому показателю: от 0 до 5 баллов: низкий уровень: от 0 до 13, , средний уровень: от 14 до 29, высокий уровень от 30 до 40

Определение уровня личностного развития учащихся

	Показатели	Критерии оценивания	Степень выраженности	Баллы	Формы выявления результативности
Л1	Усидчивость	Способность проявлять терпение в работе над долгосрочными проектами и доводить начатое дело до конца	<ul style="list-style-type: none"> - <i>низкий уровень</i> (не проявляет терпение, не доводит начатое дело до конца); - <i>средний уровень</i> (периодически не завершает проект); - <i>высокий уровень</i> (всегда доводит начатое дело до конца самостоятельно) 	<p>0-1</p> <p>2-3</p> <p>4-5</p>	Педагогическое наблюдение
Л2	Активная познавательная деятельность	Проявление желания узнать новую информацию и использовать ее в своих проектах	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Низкий уровень</i> (не проявляет желания узнать новую информацию) - <i>Средний уровень</i> (с интересом слушает, но не задает вопросы) - <i>Высокий уровень</i> (с интересом слушает и задает вопросы для расширения кругозора) 	<p>0-1</p> <p>2-3</p> <p>4-5</p>	<p>Педагогическое наблюдение</p> <p>Представление проекта</p>
Л3	Самооценка (ориентационное качество)	Способность оценивать себя адекватно реальным достижениям	<ul style="list-style-type: none"> - <i>низкий уровень</i> (завышенная оценка себя по результатам достижений); - <i>средний уровень</i> (заниженная оценка себя по результатам достижений); - <i>высокий уровень</i> (нормальная оценка себя по результатам достижений) 	<p>0-1</p> <p>2-3</p> <p>4-5</p>	<p>Педагогическое наблюдение</p> <p>Представление проекта</p>

Л4	Осознаёт значение анимационных технологий в повседневной жизни человека	Устный опрос	<p>-Не представляет в каких сферах человеческой деятельности могут быть полезны анимационные технологии и как они могут влиять на жизнь повседневную людей</p> <p>Не может предположить, как будут развиваться информационные технологии</p>	<p>Может назвать одну-две области, где могут быть полезны анимационные технологии и представляет, как они могут влиять на жизнь людей в этой области</p>	<p>Понимает в каких сферах человеческой деятельности могут быть полезны анимационные технологии и представляет, как они могут влиять на жизнь людей</p>
----	---	--------------	--	--	---

Определение уровня сформированности метапредметных умений учащихся

	Показатели	Критерии оценивания	Степень выраженности	Баллы	Формы выявления результативности
М1	Владение логическими действиями сравнения, анализа, обобщения	Способность оперировать логическими действиями	<p>- <i>низкий уровень</i> умений (учащийся испытывает серьезные затруднения при выполнении логических действий);</p> <p>- <i>средний уровень</i> (учащийся выполняет</p>	<p>0-1</p> <p>2-3</p>	<p>Контрольное задание</p> <p>Педагогическое наблюдение</p>

			логические действия, прибегая к помощи педагога в редких случаях); - высокий уровень (учащийся самостоятельно и легко выполняет логические действия)	4-5	
М 2	Творческое решение задач	Способность выдвигать и решать собственные оригинальные идеи	- низкий уровень умений (учащийся не выдвигает собственные оригинальные идеи); - средний уровень (не всегда решение задач отличается оригинальностью); - высокий уровень (самостоятельно генерирует и воплощает собственные идеи)	0-1 2-3 4-5	Педагогическое наблюдение Представление, защита проектов

Определение уровня сформированности предметных умений и навыков учащихся

	Показатели	Критерии оценивания	Степень выраженности	Баллы	Формы выявления результативности
П1	Знание основ компьютерной грамотности и навыки работы с компьютером на уровне уверенного пользователя работы с компьютерным программным обеспечением для съемки и монтажа мультипликационных фильмов	Соответствие знаний и навыков программным требованиям	- низкий уровень: правильно даны ответы менее, чем на 4 вопроса; файлы, использованные для проекта расположены на жестком диске ПЭВМ хаотично (преимущественно на рабочем столе); исходные файлы графических объектов утрачены. - средний уровень: правильно даны ответы на 4-8 вопросов; на рабочем столе нет файлов учащегося, кроме ярлыка, ведущего на личную папку на ПЭВМ; все файлы проекта хранятся в хаотичном виде в личной папке.	0-1 2-3	Педагогическое наблюдение, тестовая викторина в игровой форме

			<p>- высокий уровень: правильно даны ответы более, чем на 9-10 вопросов; файлы, использованные для проекта расположены в папке и подпапках личной папки учащегося на ПЭВМ; на рабочем столе нет файлов учащегося, кроме ярлыка, ведущего на личную папку; сохранены все исходные файлы, использованные в проекте; проект имеет реализацию в виде программного продукта.</p>	4-5	
П2	Знание основ (навыки и умения) для создания авторских или коллективных мультфильмов	Способность создания целостного фильма.	<p>- низкий уровень: созданный мультфильм не носит целостный характер;</p> <p>- средний уровень: создает целостные мультфильмы использованием преобразующих методов стилизации;</p> <p>- высокий уровень: создает целостные мультфильмы использованием; демонстрирует знание современных тенденций в области анимации; разнообразные изобразительные и технические приёмы и средства реализации фильма.</p>	0-1 2-3 4-5	Педагогическое наблюдение Представление, защита проектов
П3	Владение специальной терминологией по тематике программы	Осмысленность и правильность использования специальной терминологии	<p>- низкий уровень (ребенок, как правило, избегает употреблять специальные термины);</p> <p>- средний уровень (ребенок сочетает специальную терминологию с бытовой);</p> <p>- высокий уровень (специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием)</p>	0-1 2-3 4-5	Педагогическое наблюдение Представление, защита проектов

Список литературы

Список литературы, использованной педагогом

1. Александрова И.В. Образовательная программа «Мультипликация». <http://knu.znate.ru/docs/index-453608.html>;
4. Гейн А.Г. Информационная культура. – Екатеринбург, Центр «Учебная книга», 2003;
6. Горичева В.С. Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. – Ярославль, 2004;
7. Довгялло, Н. Техника и материалы в анимационном фильме. // Искусство в школе. №3. – 2007;
8. Золотарева А.В., Страдина Е.А. Понятие и структура техносферы учреждения дополнительного образования.//Ярославский педагогический вестник. – 2012. –т.2. – № 3, с.208-213;
10. Иткин В.В. Карманная книга мультжурюриста. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / В. Иткин. – Новосибирск, 2006;
11. Иткин В. В. Как сделать мультфильм интересным / <http://www.drawmanga>;
12. Иткин В.В.«Жизнь за кадром», (методическое пособие), Ново-сибирск, 2008;
13. Иванов-Вано. Рисованный фильм// <http://risfilm.narod>;
14. Касакина М.В. Рабочая программа внеурочной деятельности «Счастливый дитенок». <http://copy.yandex.net/?lang=ru&fmode>;
15. Красный, Ю.Е. «Первые встречи с искусством», (в соавторстве с А.Артболевской, В.Левиным и Л.Курдюковой). - М, «Искусство в школе», 1995
16. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М, 2007;
17. Камасова Э.Р. Образовательная программа «Мир руками детей». <http://yandex.ru/yandsearch?lr=50&text>;
18. Макарова.Е.Г. Движение образует форму. – М.: Самокат, 2012
19. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск»/ Велинский Д.В. – Новосибирск, 2004 г;
20. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования / Министерство образования и науки РФ-М: Просвещение, 2010;
34. <http://www.lbz.ru/> – сайт издательства Лаборатория Базовых Знаний;
35. <http://www.college.ru/> – Открытый колледж;
36. <http://www.klyaksa.net.ru> – сайт учителей информатики;
37. <http://www.rusedu.info> – архив учебных программ;
38. <http://www.multikov.net/>

Список литературы, рекомендованный учащимся, для успешного освоения данной образовательной программы

1. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М, 2007;
2. Курчевский В. Быль и сказка о карандашах и красках. – М., 2008;
3. Иванов-Вано. Рисованный фильм// <http://risfilm.narod>
4. Иткин, В. Как сделать мультфильм интересным / <http://www.drawmanga>;
5. Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 80 птиц. – Минск, 2000;
6. Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 50 кошек. – Минск, 2000;
7. Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 50 лошадей. – Минск, 2000;
8. Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 50 собак. – Минск, 2000;
9. Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 50 сказочных персонажей. – Минск, 2000
10. <http://www.lbz.ru/> – сайт издательства Лаборатория Базовых Знаний;
11. <http://www.college.ru/> – Открытый колледж;
12. <http://www.klyaksa.net.ru> – сайт учителей информатики;
13. <http://www.rusedu.info> – архив учебных программ.

ПРИЛОЖЕНИЯ

7. Учебно-тематический план 1 – й год обучения

Приложение №1

Календарный учебный график 1 год обучения

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятий	Формы занятий	Количество часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1.	09	02		Лекция	2	<p>Инструктаж учащихся по правилам безопасности при выполнении любых работ в лесу.</p> <p>Школьные лесничества, их роль в лесозащитной и лесовосстановительной деятельности. Участие школьников в деле охраны леса и зеленых насаждений. Знакомство с положением о школьном лесничестве, выборы лесничего и старших экопостов. Планирование «Недели сада и леса».</p>	Учебный кабинет	
Лес и его значение (12ч.)								
2.	09	06		Лекция	2	<p>Тема 1.1. Лес – основной компонент окружающей среды и богатство человечества</p> <p>Древесина - главный продукт леса. Лес – фабрика кислорода. Побочное пользование лесом. Водоохранная и почвозащитная роль леса</p>		
3.	09	09		Лекция, просмотр	2	Тема 1.2. Леса Татарстана, их экологическое и		

				презентации		хозяйственное значение. Группы лесов по режиму хозяйственного значения.		
4.	09	13		Презентация	2	Лесная кладовая. Пищевые и лекарственные растения. Работа над рефератами (лекарственные растения, рецепты)		
5.	09	16		Практическая работа	2	Составление гербария «Лекарственные растения»		
6.	09	20		Практическая работа	2	Экскурсия в лес для сбора и изучения лекарственных растений		
7.	09	23		Практическая работа	2	Викторина «Знаешь ли ты лес?» Экскурсия в сосновый бор.		
Лесоводство (26ч.)								
8.	09	27		Лекция	2	Лес как природная система. Лес – сложное растительное сообщество. Основные элементы и признаки леса (древостой, подрост, подлесок, живой напочвенный покров). Лесные ярусы.	Учебный кабинет	
9.	09	30		Лекция	2	Лесные обитатели. Лесные звери. Зимующие, кочующие и перелетные птицы. Биологические особенности животных леса.	Учебный кабинет	
10.	10	04		Лекция	2	Поведение животных. Приспособление животных к обитанию в лесах различных групп. Муравьи – санитары леса.	Учебный кабинет	
11.	10	07		Лекция	2	Типы лесов в Татарстане. Смешанные, и широколиственные леса.	Учебный кабинет	

						Биологические особенности основных древесных пород произрастающих в нашей республике.		
--	--	--	--	--	--	---	--	--

Календарный учебный график 2 год обучения

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятий	Формы занятий	Количество часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
-------	-------	-------	--------------------------	---------------	------------------	--------------	------------------	----------------

Календарный учебный график 3 год обучения

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятий	Формы занятий	Количество часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
-------	-------	-------	--------------------------	---------------	------------------	--------------	------------------	----------------

Приложение №2

Дидактические игры

1.Птичка в клетке.

В ходе ознакомительных занятий применяю

игры. Нам понадобятся:

- два картонных диска,
- чёрный маркер,
- клей,
- карандаш или палочка.

На одном диске нарисуем птичку, на другом – клетку. Склеим чистой стороной внутрь, так чтобы получился цельный диск, у которого с одной

стороны – птичка, с другой – клетка. Карандаш или палочку просунуть между дисками и закрепить. Попробуйте в ладонях прокрутить карандаш или палочку. Что вы видите?

Что ещё можно нарисовать, чтобы получился похожий рисунок?

Грибы в корзинке, цветы в вазе, девочка в очках, мальчик в кепке.



Это происходит потому, что зрение человека устроено так, что когда вращение происходит с большой скоростью, рисунки «объединяются». Это свойство зрения помогает увидеть плавное движение предмета в фильме, хотя и снятого отдельными кадрами. Называется это явление инерцией зрения.

2. Раскрутка

Ещё один способ получить движущееся изображение это - раскрутка

Нам потребуется:

- лист бумаги
- карандаш
- фломастер.



Сложим лист бумаги пополам. От уголка закрутим половинку листа на карандаш.

На уголке нарисуем парходик с трубой. Из трубы идёт дым. Раскрутим уголок и нарисуем на нём такой же парходик, без дыма. Снова свободно закрутим бумагу и будем двигать карандаш, то открывая, то закрывая часть листа с парходиком.

Что у вас получилось? (парходик качается на волнах и дым – то идёт, то не идёт из трубы)

Что ещё может стать темой для такого рисунка? (Морячок, размахивающий флажками, летящая птица, человек, поднимающий и опускающий руки)

А вам не кажется, что вы уже сделали простейший мультфильм?

3. Весёлый мяч

Нашу сегодняшнюю игру мы посвятим изучению движения мяча в пространстве. Узнаем что такое центр тяжести.

Первые рисованные мультфильмы появились задолго до Уолта Диснея, но именно он придумал, как можно рисовать героя, чтобы его движения были по-настоящему интересными. Одной из таких находок было изображение

деформации тела во время перемещения в пространстве при переносе центра тяжести.

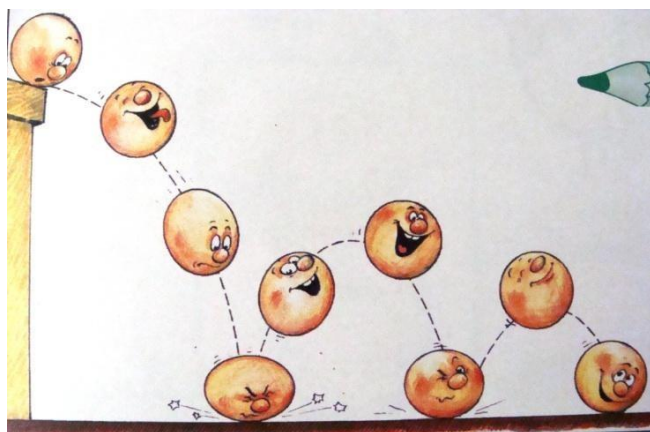
Задача 1 - мяч находится на ровной плоскости в покое. Поскольку мяч мультипликационный значит – «живой», то есть у него есть части тела и лицо.

Необходимо изобразить это состояние.

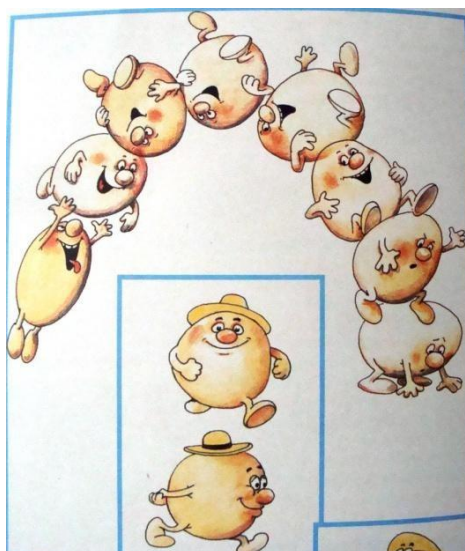
Задача 2 – мяч подпрыгивает вверх. Что происходит с формой мяча? (дети пытаются угадать). Я делаю первый рисунок, обращая внимание на изменения.

Задача 3, 4, 5, - изменение движения мяча и особенности деформации – трансформации.

Усложняю задачу – теперь у нас не один, а два мяча. Дети пытаются изобразить догонялки мячиков, столкновение, падение.



Затухающий прыжок



Тело – мяч всегда вращается
собственного центра тяжести.

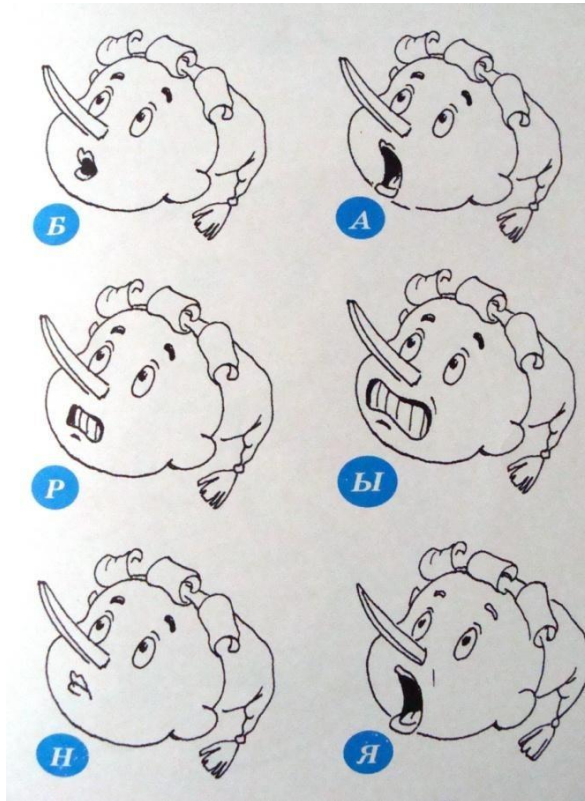
4. Как мы говорим?

В обычной жизни мы не задумываемся, как мы произносим слова, звуки. В мультипликации это очень важная тема, ведь если герой говорит слова, то они должны и на рисунке отразиться.

Посмотрите друг на друга и произнесите слово: кошка, что вы увидели? (ответы детей) Правильно – у вас двигаются губы и челюсть. Вот это движение называется артикуляция.

Осень часто художник-мультипликатор в своей работе использует зеркало. Зачем? Он рисует своего героя, стараясь правильно изобразить каждую букву.

Предлагаю вам, глядя в зеркало, нарисовать наш знакомый мячик, будто он разговаривает. А поможет нам Буратино. Посмотрите, как он произносит отдельные буквы.



А теперь найдите картинку с похожей артикуляцией.

В конце занятия дети показывают рисунки объясняют их.

Анкета начинающего мультипликатора

1. Нравится ли тебе заниматься творчеством? (Лепить, рисовать, вырезать и пр.)

2. Любишь ли ты смотреть мультфильмы?

3. Напиши название любимого мультфильма.

4. Напиши имя своего любимого персонажа.

5. Про кого ты хотел бы снять мультфильм?

6. Знаешь ли ты, какие бывают виды мультфильмов?

7. Умеешь ли ты пользоваться смартфоном и/или фотоаппаратом?

8. Делал ли ты когда-нибудь видео? Пользовался ли программами по монтированию видео?

9. Ты любишь работать в команде или в одиночестве?

10. Знаешь ли ты об этапах создания мультфильма? Попробуй их описать.

11. Знаком ли ты с техникой безопасности при работе с техническим оборудованием? Опиши кратко.

12. Нарисуй своего первого персонажа:

Методика исследования «Анкета на мотивацию» Методика направлена на изучение сформированности мотивов обучения, выявление ведущего мотива.

Форма проведения: индивидуальная.

Инструкция. Сейчас я буду задавать тебе вопросы, а ты слушай меня внимательно и отвечай.

Дорогой друг, ты занимаешься в творческом объединении «Мультстудия». Мы хотим, чтобы тебе было здесь хорошо. И для начала просим тебя заполнить анкету.

1. Я начал заниматься в творческом объединении «Мультстудия» для того, чтобы:

А) научиться чему-нибудь полезному;

Б) найти себе друзей;

В) развить свои способности;

Г) заниматься любимым делом;

Д) узнать, на что я способен;

Е) весело провести время.

2. Дома в свободное время мне больше всего нравится заниматься:

3. Для меня на занятиях в ТО «Мультстудия» важнее всего:

4. Когда я думаю, о предстоящих занятиях в ТО я испытываю чувство:

А) радости

Б) скуки

В) тревоги

Г) нетерпения (скорей бы занятия закончились)

5. Мне бы хотелось, чтобы в ТО всегда было:

6. Больше всего на занятиях я боюсь, что...

7. Кем ты хочешь работать, когда вырастешь?

8. Как ты думаешь, помогли ли тебе занятия в ТО «Мультстудия» в определении с будущей профессией? _____

9. Чем ты руководствовался при выборе занятий?

А) советом родителей;

Б) советом друзей;

В) советом учителей;

Г) собственными интересами;

Д) это был случайный выбор. 10. На занятиях мне больше всего нравится делать...

10. На занятиях я научился...
