

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДВОРЕЦ ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА» ГОРОДА НЕВИННОМЫССКА

Принята
на заседании педагогического совета
МБУ ДО «ДДТ» г. Невинномысска
Протокол № 1 от 30.08.2024 г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор МБУ ДО «ДДТ»
г. Невинномысска
_____ А.М. Мальцева
Приказ № 151 от 02.09.2024г.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности
«Мульти клуб»**

Уровень программы: *базовый*
Срок реализации: *2 года*
Возраст обучающихся: *10-16*
ID-номер программы в Навигаторе _____

Автор - составитель:
Тропынина Наталья Михайловна
педагог дополнительного образования
Год создания программы - 2023

г.Невинномыссск, 2024 г.

ПАСПОРТ
дополнительной общеразвивающей общеобразовательной программы
«МУЛЬТИКЛУБ»
технической направленности

Наименование муниципалитета	Ставропольский край, г. Невинномысск
Наименование организации	Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования «Дворец детского творчества» города Невинномыска
Руководитель учреждения	Пегова Александра Викторовна
Контактные данные	8(86554) 9-54-82
ФИО автора (составителя) программы	Тропынина Наталия Михайловна
Срок реализации программы	2 года
Цель программы	Создание организационно-методических и психолога - педагогических условий для формирования и развития творческих способностей и личностных компетенций обучающихся в процессе занятий мультипликацией.
Задачи программы	<p>Образовательные:</p> <ul style="list-style-type: none"> - обучать детей основам мультипликационного дела; - писать сценарий; - формировать художественную и экранную культуру; - освоить процесс создания мультфильма; - освоить изготовление пластилиновых персонажей; - научатся работать в программе Movie Maker; - познакомятся с компьютерной 2D и 3D анимацией. - знать основы программы TVPaint Animation; Movie Maker . <p>Развивающие:</p> <ul style="list-style-type: none"> - развивать творческую деятельность детей путем активизации фантазии, - развивать у детей потребность в изучении культуры родного края, истории страны; - познакомятся с мультипликацией, выполненной методом покадровой съёмки; - познакомятся с фото и видео техникой; - познакомятся с принципами построения сюжета литературного произведения; <p>Воспитательные:</p> <ul style="list-style-type: none"> - приобщать детей к литературе, мировому художественному наследию;

	<ul style="list-style-type: none"> - поддерживать детскую мультипликацию как современный вид детского творчества; - развитие мотивации к художественному творчеству, потребности в саморазвитии, самостоятельности, ответственности, активности; - формирование общественной активности личности, гражданской позиции, культуры общения и поведения в социуме;
Ожидаемые результаты	<p>В результате освоения программы, по мультипликации обучаемые должны:</p> <p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - основы техники безопасности за компьютером; - технологию создания объемной бумажной анимации; - закономерности движений; - свойства пластилина; - процесс создания пластилиновой анимации; - технологию создания кукольной анимации; - технологию создания предметной анимации; - придумывать образ; - технологию монтажа мультфильма в программе Movie Maker; - технологию озвучивания <p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - придумывать сценарии к мультфильмам; - придумывать образ; - рисовать силуэт; - работать с бумагой - создавать бумажного героя по отдельным частям; - задавать движение бумажной фигурке; - менять положение героя относительно фона; - создавать героя по отдельным частям; - задавать движение фигурке; - придумывать образ; - задавать движение фигурке - передвигать фигурки относительно фона; - проводить фотосъемку на штативе; - выполнять монтаж в программах <p>владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> • навыками работы в группе, выполняя в ней разные роли; • навыками работы с мультимедийной техникой; • навыками связно выражать мысли, грамотно писать и говорить; • основами композиции, перспективы, навыком работы с цветом; • навыками работы со специальными программами, материалами Интернет-ресурсов; • приёмами передачи мимики, эмоций в рисованной, пластилиновой анимации; • навыками актерской речи, передачи голосом характера и психологического состояния персонажа; • структурой построения творческих аниме-проектов; • ИКТ в процессе создания мультфильмов;
Адреса осуществления образовательной	Ставропольский край, г. Невинномысск, ул. Гагарина, дом 114

деятельности	
Материально-техническая база	Кабинет на 12 посадочных мест, столы – 15 штук, стулья, соответствующие возрасту детей - 12 шт., доска, мольберты - 6 шт., проектор, установка по обеззараживанию воздуха – 1 шт.

Раздел № 1 «Комплекс основных характеристик программы».

1.1 Пояснительная записка.

В современном мире возникла необходимость укрепления связей обучающегося с новыми информационными компьютерными технологиями, экранным искусством и приобщения к родной культуре, к культуре родного края.

Каждый обучающийся любого уровня подготовки и способностей в процессе обучения чувствует себя важным звеном общей цепи (системы), от которого зависит исполнение коллективной работы в целом. Доля ответственности каждого обучающегося в этом процессе очень значима, и обучающийся, осознавая эту значимость, старается исполнить свою часть работы достойно, что способствует формированию чувства ответственности и значимости каждого участника школьного коллектива.

В процессе создания мультипликационного фильма, у обучающихся развиваются сенсомоторные качества, связанные с действиями руки ребенка. Обеспечивающие быстрое и точное усвоение технических приемов в различных видах деятельности, восприятие цвета, ритма, движения, раскрываются коммуникативные способности личности.

Данная программа разработана в соответствии современным тенденциям развития дополнительного образования, а именно:

1. Федеральный закон Российской Федерации от 29.12.2012г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (в ред. от 16.04.2022 г.)
2. Федеральный закон РФ от 31 июля 2020 г. № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся».
3. Указ Президента РФ от 07 мая 2018 г. № 204 «О национальных целях и стратегических задачах развития РФ на период до 2024 года».
4. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 12 ноября 2020 г. № 2945-р «Об утверждении плана мероприятий по реализации в 2021–2025 годах Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года».
5. Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022. № 678 «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года и плана мероприятий по реализации Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года, I этап (2022–2024 гг.)
6. Распоряжение Министерства Просвещения России от 09 декабря 2020 г. № Р-163 «Об утверждении перечня пилотных субъектов Российской Федерации в рамках лизации

федерального проекта «Патриотическое воспитание граждан Российской Федерации» национального проекта «Образование».

7. Письмо Минобрнауки России от 18 августа 2017 г. № 09-1672 «О направлении методических рекомендаций по уточнению понятия и содержания внеурочной деятельности в рамках реализации основных общеобразовательных программ, в том числе в части проектной деятельности».

8. Письмо Министерства образования Ставропольского края от 20 августа 2020 года № 03–25/9930 «О примерной программе воспитания».

9. Примерная программа воспитания (одобрена решением федерального учебно-методического объединения по общему образованию (протокол от 2 июня 2020 г. № 2/20).

10. Постановление Правительства РФ от 18.09.2020г. № 1490 «О лицензировании образовательной деятельности»

11. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»

12. Приказ Министерства Просвещения РФ от 9 ноября 2018г. №196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

13. Приказ Министерства просвещения РФ от 3 сентября 2019 г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития систем дополнительного образования детей».

14. Приказ Минобрнауки России от 23.08.2017г. №816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».

15. Приказ Министерства науки и высшего образования Российской Федерации, Министерства просвещения Российской Федерации от 05.08.2020г. №882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ»

16. Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015г. № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»).

Программа реализуется с учетом **социального заказа**, потребностей основных заказчиков - детей и их законных представителей, в соответствии с их интересами,

национально-культурными традициями, с использованием ресурсов дополнительного образования.

Направление - техническое

Уровень - базовый

Актуальность программы. Программа позволяет формировать художественно-эстетический вкус обучающихся, создаёт основу для образно-эмоционального восприятия экранных искусств, приобщения обучающихся к литературе.

Новизна программы. Программа обучения в студии ориентируется на одновременное решение задач эстетического воспитания, художественного образования и профессиональной ориентации. Данная программа построена так, чтобы дать обучающимся ясные представления о системе взаимодействия искусства с жизнью, с опорой на жизненный опыт детей, живые примеры из окружающей действительности.

Образовательный процесс имеет ряд преимуществ:

- детям предоставляется возможность удовлетворения своих интересов и сочетания различных направлений и форм занятия.
- Во время занятий предлагаются упражнения, развивающие технические изобразительные способности. Использование этих развивающих упражнений сделает работу в студии интересной и увлекательной.
- Все встречи основаны на обязательной мотивировке деятельности детей и созидательном труде.

Одно из главных условий успеха обучения детей и развития их творчества – это индивидуальный подход к каждому ребенку. Важен и принцип обучения и воспитания в коллективе. Он предполагает сочетание коллективных, групповых, индивидуальных форм организации на занятиях. Коллективные задания вводятся в программу с целью формирования опыта общения и чувства коллективизма. Для качественного развития творческой деятельности юных художников программой предусмотрено:

- предоставление обучающемуся свободы в выборе деятельности, в выборе способов работы, в выборе тем;
- система постоянно усложняющихся заданий с разными вариантами сложности. Это обеспечивает овладение приемами творческой работы всеми обучающимися;
- в каждом задании предусматривается исполнительский и творческий компонент;
- создание увлекательной, но не развлекательной атмосферы занятий. Наряду с элементами творчества необходимы трудовые усилия;
- создание ситуации успеха, чувства удовлетворения от процесса деятельности;
- объекты творчества обучающихся имеют значимость для них самих и для общества.

Отличительная особенность программы заключается в том, что она не только дает обучающимся знания в области изобразительного искусства и дизайна, но и способствует формированию компьютерной грамотности. В процессе обучения происходит осуществление межпредметных связей с черчением, трудовым обучением, математикой, изобразительным искусством, информатикой и другими дисциплинами.

Программа предполагает работу над индивидуальными и коллективными проектами на занятиях.

Отличительной особенностью данной программы является то, что она предполагает комплексное освоение современных технологий в процессе видеосъёмки небольшого фильма. Дети получают представления о том, что у экранных искусств есть свои особые выразительные средства, отличные от средств других видов искусства. Это - сценарий, кадр, план, ракурс, монтаж, звук, цвет, движение и т. д.

Программа ценна тем, что дает ребенку возможность создать мультипликационный фильм своими руками, сочинять, проявить себя, свои чувства, умения, фантазию, талант и творчество.

Для обучающихся, разных по возрасту, предусматривается дифференцированный (индивидуальный) подход при назначении учебных заданий в процессе обучения.

Адресат программы. Программа рассчитана для обучающихся 11-16 лет. Изучение материала не требует начальной подготовки. Набор обучающихся производится по желанию ребёнка на основании заявления родителей. Оптимальная наполняемость в группах 10- 12 человек.

Объемы и срок освоения программы: программа рассчитана на 2 года обучения, за один учебный год всего 144 часа. Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа.

Формы обучения - очная, очно-заочная или заочная форма (Закон №273-ФЗ, гл. 2, ст.17, п. 2).

Режим занятий Рабочая программа мультипликационной студии «МультиКлуб» составлена из расчета 4 часа в неделю на двухгодичный курс обучения. Количество часов, рассчитанных на реализацию программы – 144 часа.

1.2 Цель и задачи программы.

Цель: Духовно-нравственное, художественно-эстетическое развитие личности в процессе создания мультипликационного фильма.

Эта цель может быть достигнута посредством выполнения следующих **задач**.

Образовательные:

- обучать детей основам мультипликационного дела;
- дать детям основы изобразительной грамотности, цветоведения и композиции;

- писать сценарий;
- формировать художественную и экранную культуру;
- освоить процесс создания мультфильма;
- освоить изготовление пластилиновых персонажей;
- научатся работать в программе AdobePhotoshop;
- познакомятся с компьютерной 2D и 3D анимацией.
- знать основы программы PinnacleStudio, TVPaint

Развивающие:

- развивать творческую деятельность детей путем активизации фантазии,
- развивать у детей потребность в изучении культуры родного края, истории страны,
- познакомятся с мультипликацией, выполненной методом покадровой съёмки;
- познакомятся с фото и видео техникой,
- познакомятся с принципами построения сюжета литературного произведения;

Воспитательные:

- приобщать детей к литературе, мировому художественному наследию;
- поддерживать детскую мультипликацию как современный вид детского творчества.
- развитие мотивации к художественному творчеству, потребности в саморазвитии, самостоятельности, ответственности, активности;
- формирование общественной активности личности, гражданской позиции, культуры общения и поведения в социуме.

1.3 Содержание программы

Учебный план 1 год обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы организации занятий	Форма аттестации (контроля)
		Всего	Теория	Практика		
Раздел 1. Введение в образовательную деятельность (4 часа).						
1.1	Понятие «мультипликация». ТБ на занятиях.	2	2	-	Лекция	Опрос
1.2	Виды мультипликации. Способы создания мультипликации.	2	1	1	Лекция	Тест-опрос
Раздел 2. Сценарий (20 часов).						
2.1	Что такое сценарий.	2	2	-	Лекция, Беседа, объяснение	Наблюдение
2.2	Основные части сценария	2	1	1	Беседа, объяснение	Наблюдение, анализ

						деятельности
2.3	Работа над сценарием	16	6	10	Беседа, объяснение	Наблюдение, анализ деятельности
Раздел 3. Создание героев						
3.1	Создание эскиза мульт-героев.	2	2	-	Показ способа действия, поисковая работа	Наблюдение, анализ деятельности
3.2	Создание эскиза мульт-героев.	8	2	6	Показ способа действия, самостоятел ьная работа Самостоятел ьная работа	Наблюдение, анализ деятельности
3.3	Изготовление мульт-героев.	32	12	20	Беседа. Показ способа действия, самостоятел ьная работа	Наблюдение, анализ деятельности
Раздел 4. Изготовление фонов						
4.1	Фон к мультфильму	2	2	-	Беседа. Показ способа действия, упражнения	Наблюдение, анализ деятельности
4.2	Изготовление фона	18	5	13	Самостоятел ьная работа	Наблюдение, анализ деятельности
Раздел 5. Фото и видео техника						
5	Знакомство с фото и видео техникой, принципы работы с ними	12	3	9	Беседа. Показ способа действия	Наблюдение, анализ деятельности
Раздел 6. Съёмка сцен						
6	Съёмка сцен	16	3	13	Беседа. Показ способа действия. Самостоятел ьная работа	Наблюдение, анализ деятельности
Раздел 7. Монтаж						
7.1	Знакомство с программой Movie Maker	2	2	-	Беседа. Показ способа действия, упражнения	Наблюдение, анализ деятельности
7.2	Монтаж	10	2	8	Самостоятел	Наблюдение,

					бная работа	анализ деятельности
7.3	Озвучивание и создание мультфильма	4	1	3	Самостоятельная работа	Наблюдение, анализ деятельности
7.4	Подготовка к защите проекта	4	-	4	Самостоятельная работа	Наблюдение, анализ деятельности
7.5	Защита проектов	2	-	2	Самостоятельная работа	Наблюдение, анализ деятельности
7.6	Итоговое занятие. Подведение итогов	2	-	2	Самостоятельная работа	Наблюдение, анализ деятельности
	ИТОГО	144	46	98		

Содержание программы

1 год обучения

РАЗДЕЛ 1. ВВОДНОЕ ЗАНЯТИЕ. (4 ЧАСА)

Тема №1.1 Понятие мультипликации.

Теория. Лекция. Способы создания мультипликации. ТБ на занятиях.

Практика. Тест – опрос.

Тема №1.2 Применение анимации.

Теория. Лекция. Знакомство с мультипликацией. Техники анимации. Материалы для создания мультфильмов. Этапы создания детского мультфильма. Законы анимации.

Практика. Способы создания мультипликации. Этапы создания мультфильма.

РАЗДЕЛ 2. СЦЕНАРИЙ (20 ЧАСА)

Тема №2.1 Что такое сценарий.

Теория. Беседа, объяснение что такое сценарий, какие виды сценариев бывают.

Познакомить детей с перекладной техникой в анимации, с понятиями: «персонажи», «декорации», «фон».

Практика.

Тема №2.2 Основные части сценария

Теория. Беседа, объяснение из каких этапов состоит работа над сценарием; что нужно при написании. Учить сочинять сценарий для мультфильма, соблюдая основные части (вступление, развитие сюжета, кульминация, развязка, заключение).

Практика. Рассматривание готовых плоскостных персонажей, декораций и фона для мультфильма. Дидактическая игра «Что сначала - что потом?».

Тема №2.3 Работа над сценарием

Теория. Познакомить с раскадровкой как основой мультфильма. Дать представления о понятиях: «сцена», «кадр». Для чего она необходима? Учить рисовать коллективную раскадровку сценария.

Практика. Рассматривание примера раскадровки сценария. Создание коллективной раскадровки в соответствии с сюжетом.

РАЗДЕЛ 3. СОЗДАНИЕ ГЕРОЕВ

Тема №3.1 Создание эскиза мульт-героев.

Теория. Этапы создания мультипликационных героев (описание персонажа, эскиз, мимика, основные действия, движения)

Практика. Разработка образов, создание героев для анимационного проекта. (зарисовка в черновике)

Тема №3.2 Создание эскиза мульт-героев.

Теория. Продолжать знакомить детей с понятием и значением героев. Учить передавать образы героев с помощью изобразительно-выразительных средств.

Практика. Рассматривание иллюстраций одних и тех же персонажей в разных изобразительных техниках. Распределение обязанностей по созданию персонажей. Творческая работа детей.

Тема №3.3 Изготовление мульт-героев.

Теория. Учить выделять в героях подвижные и неподвижные части. Показ педагогом приёмов работы (как слепить плоских и объёмных героев). Познакомить детей с мультфильмами в технике пластилиновой перекладки. Закреплять представления о содержании знакомой сказки. Чтение педагогом народной (или авторской) сказки.

Практика. Обсуждение прочитанного. Совершенствовать изобразительные навыки работы с пластилином. Проработка внешнего вида персонажа мультфильма (вывод о том, что надо изготовить дополнительно или приобрести мультфильма).

Раздел 4. ИЗГОТОВЛЕНИЕ ФОНОВ

Тема № 4.1 Фон к мультфильму

Теория. Для чего необходим фон? Каким должен быть фон? Из чего может быть изготовлен фон?

Тема № 4.2 Изготовление фона

Теория. Обогащать представления о возможностях изобразительно-выразительных средств при передаче образов различных предметов. Продолжать знакомить детей с понятием и значением декораций и фона. Совершенствовать изобразительные умения детей при работе в аппликативной технике. Учить выделять в предметах подвижные и неподвижные части. Закреплять представления о понятиях: «панорама», «план» (крупный, средний, общий).

Практика. Рассматривание иллюстраций для обогащения образных представлений. Изготовление фона в соответствии с сюжетом.

РАЗДЕЛ 5. ФОТО И ВИДЕО ТЕХНИКА

Тема №5 Знакомство с фото и видео техникой, принципы работы с ними

Теория. Знакомимся с цифровым фотоаппаратом: технические особенности фотоаппарата и его возможности, функции. Особенности фотографии, создание различных изображений. Копирование фотографий на ПК.

Практика. Работа с цифровым фотоаппаратом, копирование фотографий на ПК

РАЗДЕЛ 6. СЪЁМКА СЦЕН

Тема №6 Съёмка сцен

Теория. Создаём кадры для мультфильма (пластилинового, из обычных предметов, из съпучих предметов, из природных материалов) – групповые и индивидуальные проекты

Практика. Работа с цифровой видеокамерой. Подбор освещения, компоновка кадра.

Организация фиксации. Процесс съёмки. Обсуждение фотографий с художественной и смысловой точек зрения, создание коллекции фотографий к проекту. Поэтапная съёмка сцен. Отсмотр материала.

РАЗДЕЛ 7. МОНТАЖ

Тема № 7.1 Знакомство с программой Movie Maker

Теория. Внешний вид программы. Знакомство с программой Movie Maker. Процесс создания Видеофильма в программе Movie Maker.

Практика. Выполнение практических заданий.

Тема № 7.2 Монтаж

Теория. Знакомство с понятиями «монтажная дорожка», дорожка «видео», «переход». Знакомство с понятиями «наложение названия», видеопереходы и видеоэффекты, создание титров, работа со звуком.

Практика. Выполнение практического задания. Работа над созданием видеопроекта. Использование видеоэффектов.

Тема № 7.3 Озвучивание и создание мультфильма

Теория: Что такое звук. Зачем нужен звук в мультфильме. Живые и искусственные звуки.

Практика: Озвучиваем мультфильм. Работа в программах по созданию звука. Поиск музыки онлайн.

Тема № 7.4 Подготовка к защите проекта

Практика: Формирование проигрываемого видео -файла из рисунков. Работа над сохранением мультфильма в формате wmv, mp4.

Тема № 7.5. Защита проектов

Практика: Презентация творческих проектов. Анализ результатов работы.

Тема № 7.6. Итоговое занятие

Практика: Подведение итогов.

2 год обучения.

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы организации занятий	Форма аттестации (контроля)
		Всего	Теория	Практика		
Раздел 1. Введение в образовательную деятельность (4 часа).						
1.1	Понятие мультипликации. Способы создания мультипликации. ТБ на занятиях.	2	2	-	Лекция	Опрос
1.2	Применение анимации. Профессии, задействованные на различных этапах создания анимации. Этапы создания мультфильма.	2	2	-	Лекция	Тест-опрос
Раздел 2. Создание анимационного объекта с помощью стандартных возможностей (16 часов).						
2.1	Создание анимационного объекта с помощью стандартных возможностей программы PowerPoint	4	2	2	Лекция/практическое занятие	Опрос
2.2	Покадровое создание анимации	4	1	3	Лекция/практическое занятие	Опрос
2.3	Работа над сценарием мультфильма	2	2	-	Лекция/практическое занятие	Наблюдение, корректировка действий
2.4	Проектная работа «Маленькие мультики своими руками».	6	-	6	Практическое занятие	Наблюдение, корректировка действий
Раздел 3. TVPaintAnimation (40 часов)						
3.1	Введение. Что такое TVPaintAnimation.	2	2	-	Лекция/практическое занятие	Наблюдение, корректировка действий
3.2	Знакомство с интерфейсом программы.	4	1.5	2.5	Лекция/практическое занятие	Наблюдение, корректировка действий
3.3	Настройка инструментов	2	0.5	1.5	Практическое занятие	Наблюдение, корректировка действий

3.4	Настройка кисти и её разновидность	2	0.5	1.5	Практическое занятие	Наблюдение, корректировка действий
3.5	Сглаживание линий	2	0.5	1.5	Практическое Занятие	Наблюдение, корректировка действий
3.6	Цветовая панель	2	0.5	1.5	Практическое Занятие	Наблюдение, корректировка действий
3.7	Инструменты для заливки	2	0.5	1.5	Практическое Занятие	Наблюдение, корректировка действий
3.8	Инструменты: выделения, вырезания и трансформирование	2	0.5	1.5	Практическое Занятие	Наблюдение, корректировка действий
3.9	Анимация с помощью TVPaintAnimation	2	0.5	1.5	Практическое Занятие	Наблюдение, корректировка действий
3.10	Работа со слоями анимации	2	0.5	1.5	Практическое Занятие	Наблюдение, корректировка действий
3.11	Работа с экземплярами	2	0.5	1.5	Практическое Занятие	Наблюдение, корректировка действий
3.12	Удаление и добавление слоев	2	0.5	1.5	Практическое Занятие	Наблюдение, корректировка действий
3.13	Вспомогательные параметры на временной шкале	2	0.5	1.5	Лекция/практическое занятие	Наблюдение, корректировка действий
3.14	Понятие цветовых групп	2	2	-	Лекция	Наблюдение, корректировка действий
3.15	Дополнительные опции: Трафареты, объединение слоев	2	-	2	Практическое занятие	Наблюдение, корректировка действий
3.16	Использование закладок	2	-	2	Практическое занятие	Наблюдение, корректировка действий
3.17	Концепция наложения слоев	2	0.5	1.5	Лекция/практическое занятие	Наблюдение, корректировка действий
3.18	Классические инструменты	4	1	3	Лекция/практическое занятие	Наблюдение, корректировка действий
Раздел 4. Создания мультфильма (44 часа).						
4.1	Поисковая работа по созданию мультфильма	6	2	4	Лекция/практическое занятие	Наблюдение, корректировка действий
4.2	Этапы создания	4	1	3	Лекция/пра	Наблюдение,

	мультфильма. Сюжет.				критическое занятие	корректировка действий
4.3	Работа над сценарием мультфильма	4	-	4	Практическое занятие	Наблюдение, корректировка действий
4.4	Раскадровка.	4	1	3	Лекция/практическое занятие	Наблюдение, корректировка действий
4.5	Работа над созданием персонажей	8	1	7	Лекция/практическое занятие	Наблюдение, корректировка действий
4.6	Работа над созданием фона, прорисовка мелких деталей	8	1	7	Лекция/практическое занятие	Наблюдение, корректировка действий
4.7	Разработка творческого проекта	4	1	3	Лекция/практическое занятие	Наблюдение, корректировка действий
4.8	Монтаж мультфильма	4	1	3	Лекция/практическое занятие	Наблюдение, корректировка действий
4.9	Демонстрация мультфильма. Обсуждение	2	-	2	Практическое занятие	Наблюдение, корректировка действий
Раздел 5. Создание коллективного мультфильма (40 часов).						
5.1	Работа в творческих группах над сценарием, обсуждение сюжета	4	-	2	Практическое занятие	Самоконтроль
5.2	Выбор способа создания анимации, распределение ролей в группах.	4	-	2	Практическое занятие	Самоконтроль
5.3	Работа над сценарием мультфильма	2	0.5	1.5	Практическое занятие	Самоконтроль
5.4	Раскадровка	2	0.5	1.5	Лекция/практическое занятие	Самоконтроль
5.5	Работа над созданием персонажей	6	0.5	1.5	Практическое занятие	Самоконтроль
5.6	Создание мультфильма	6	1	5	Практическое занятие	Самоконтроль
5.7	Озвучивание и создание мультфильма	6	1	5	Лекция/практическое занятие	Самоконтроль
5.8	Подготовка к защите проекта	4	-	2	Практическое занятие	Самоконтроль
5.9	Защита проектов	2	-	2	Практическое занятие	Самоконтроль

5.10	Итоговое занятие. Подведение итогов	2	-	2	Практическое занятие	Самоконтроль
	Итого					

Содержание программы

1 год обучения

РАЗДЕЛ 1. ВВОДНОЕ ЗАНЯТИЕ. (4 ЧАСА)

Тема №1.1 Понятие мультипликации.

Теория. Способы создания мультипликации. ТБ на занятиях.

Практика. Тест – опрос.

Тема №1.2 Применение анимации.

Теория. Профессии, задействованные на различных этапах создания анимации.

Практика. Этапы создания мультфильма.

РАЗДЕЛ 2. СОЗДАНИЕ АНИМАЦИОННОГО ОБЪЕКТА С ПОМОЩЬЮ СТАНДАРТНЫХ ВОЗМОЖНОСТЕЙ. (16 ЧАСОВ)

Тема №2.1 Создание анимационного объекта с помощью стандартных возможностей программы PowerPoint

Теория. Основы векторной графики в Power Point. Создание сложных векторных объектов.

Группировка, слияние, трансформация векторных фигур. Анимация в Powerpoint.

Анимация появления, изменения, исчезновения объектов. Путь анимации: создание, редактирование. Управляемая анимация. Использование гиперссылок. Настройка слайдов для управляемой анимации.

Практика. Создание мультфильма с использованием инструментов программы Power Point.

Тема №2.2 Покадровое создание анимации

Теория. Анимация на основе ключевых кадров, покадровая анимация. Gif анимации.

Инструменты создания графических композиций. Контуры. Характер линий. Ритм в композиции.

Практика. Создание графических композиций дизайн фонов. Использование линий различной пластики. Создание анимации абстрактных форм. Анимация движения объектов.

Анимация нескольких объектов, принцип столкновения объектов. Использование слоев для анимации по ключевым кадрам. Инструменты трансформации и деформации слоев.

Анимация на основе фотоколлажа.

Тема № 2.3 Работа над сценарием мультфильма

Теория. Беседа, объяснение из каких этапов состоит работа над сценарием; что нужно при написании. Учить сочинять сценарий для мультфильма, соблюдая основные части (вступление, развитие сюжета, кульминация, развязка, заключение).

Практика. Написание сценария

Тема № 2.4 Проектная работа «маленькие мультики».

Практика. Практическое занятие создание мультфильма используя Power Point. и Gif анимации.

РАЗДЕЛ 3. TVPAINTANIMATION (40 ЧАСОВ)

Тема №3.1 Введение. Что такое TVPaintAnimation.

Теория. Знакомство с программой TVPaint, Особенности меню. Рабочее поле. Организация панели инструментов. Панель свойств. Панели - вспомогательные окна.

Тема № 3.2 Знакомство с интерфейсом программы.

Теория. Знакомство с интерфейсом. Запоминание основных и дополнительных инструментов. Основная панель для использования стандартных инструментов. Панель инструментов содержащая широкий выбор кнопок, соответствующих традиционным инструментам рисования: аэрограф, кисть, карандаш, влажная кисть и т.д.

Практика. Создание, сохранение и открытие проектов.

Тема №3.3 Настройка инструментов

Теория. Подробное рассмотрение доступных инструментов и изучим как их настроить. основной инструмент кисти (кисть-перо, кисть-карандаш, механическое перо и т.д.)

Практика. Работа с использованием инструментов (кисть-перо, кисть-карандаш, механическое перо и т.д.) Механический карандаш без сглаживания, со сглаживанием.

Тема № 3.4 Настройка кисти и её разновидность

Теория. Инструменты рисования расположены на главной панели. Доступно несколько инструментов рисования: Обводка, Линия, Прямоугольник, Эллипс, инструменты заливки.

Практика. Использование в работе доступные инструменты рисования: Обводка, Линия, Прямоугольник, Эллипс, инструменты заливки.

Тема № 3.5 Сглаживание линий

Теория. Функция сглаживания линий, расположенная на главной панели с значком или в меню. Использование двух типов сглаживание среднее и натянутая.

Практика. Использование в работе доступные инструменты сглаживания

Тема № 3.6 Цветовая панель

Теория. Подробное рассмотрение цветной палитры и изучение опций (A & B Цвета, Ползунки, Средство выбора, Микшер, Палитра, Цветовое колесо и Цветовые вариации)

Практика. Формирование собственных цветовых оттенков.

Тема № 3.7 Инструменты для заливки

Теория. Инструменты для заливки нужной области, Окрашивание в один тон, использование цветового градиента и прозрачности.

Практика. Повторение инструментов (формирования формы обводка, прямоугольник, эллипс и т.д.). Использование инструмента заливка (однотонного цвета, градиент, непрозрачность).

Тема № 3.8 Инструменты: выделения, вырезания и трансформирование

Теория. Различные типы выделения. Включение настроек используя семь значков на главной панели (прямоугольник, многоугольник, круг, от руки, волшебная палочка и т.д.).

Практика. Работа с выделенными областями: прямоугольник, многоугольник, круг, от руки, волшебная палочка и т.д.

Тема № 3.9 Анимация с помощью TVPaintAnimation

Теория. Объяснение что такое временная шкала. Наглядный показ как настроить время кадра.

Практика. Создание экземпляров и слоев, придание им ритма и наложение на временную шкалу.

Тема № 3.10 Работа со слоями анимации

Теория. Понятие слоя. Использование слоев для создания наложения изображения.

Операции над слоями (удаление, перемещение, масштабирование, вращение, зеркальное отражение, объединение).

Практика. Создание изображения используя слои: основной слой и текущий. Создание изображения используя перекрещение слоев.

Тема № 3.11 Работа с экземплярами

Теория. Объяснение что такое эскиз. Объяснение ключевого изображения, важный изображения и промежуточного.

Практика. Создание изображения по отдельному кадру используя инструмент кисть.

Тема № 3.12 Удаление и добавление слоев

Теория. Какие бывают различия между удалением и добавлением содержимого кадра. Каким способом можно добавить или удалить слой.

Практика. Работа над изображением. Использование инструментов удаления, добавления при кадре или слое.

Тема № 3.13 Вспомогательные параметры на временной шкале

Теория. Какие бывают вспомогательные инструменты. Где они находятся и какая их функция (отображение, замок, лампочка, перемещение, прозрачность слоя). Перемещение изображения на временной шкале.

Практика. Повторение что такое слои. Изучение вспомогательных инструментов в работе со слоями.

Тема № 3.14 Понятие цветовых групп

Теория. Объяснение что такое цветовая группа. Чем она отличается от цветового круга. Где находится инструмент цветовой группы.

Тема № 3.15 Дополнительные опции: Трафареты, объединение слоев

Практика. Использование в работе цветовой группы. Создание изображения используя несколько слоев применив инструмент трафарет. Использование инструмента объединения всех слоев.

Тема № 3.16 Использование закладок

Теория. Объяснение преимуществ закладок на временной шкале. Возможность активировать или деактивировать функцию закладка.

Практика. Использование на временной шкале закладки. Научиться добавлять и удалять используя быстрые клавиши.

Тема № 3.17 Концепция наложения слоев

Теория. В чем заключается концепция режимов наложения. Как может выглядеть слой на изображение. Рассмотрение всех режимов наложения изображения (цвет, оттенок, свет, раскрасить, насыщать, умножать и т.д.)

Практика. Использование всех функций наложения слоев. Выбор подходящего наложения на своей слой работы.

Тема № 3.18 Классические инструменты

Теория. Изучение дополнительных стандартных инструментов. Как использовать вращение рабочей зоны. В чем особенность использования светового стола.

Практика. Изучение дополнительных инструментов. Выполнение работы используя световой стол.

РАЗДЕЛ 4. СОЗДАНИЯ МУЛЬТФИЛЬМА (44 ЧАСА).

Тема № 4.1 Поисковая работа по созданию мультфильма

Теория. Объяснение какие бывают стили мультфильмов (Показ презентации)

Практика.

Тема № 4.2 Этапы создания мультфильма. Сюжет.

Теория. Познакомить с раскадровкой как основой мультфильма. Дать представления о понятиях: «сцена», «кадр». Для чего она необходима? Объяснение сюжетной линии: экспозиция, завязка, развитие действия, кульминацию и т.д.

Практика. Рассмотрение и обсуждение сюжетной линии на просмотре русской сказки.

Тема № 4.3 Работа над сценарием мультфильма

Теория. Особенности написания сценария, знакомство с понятиями: сцена, план, диалог, экспозиция, завязка действия, развитие действия, кульминация, развязка, концовка, раскадровка, производственный план.

Практика. Написание сценария мультфильма.

Тема № 4.4 Раскадровка.

Теория. Знакомство с понятием раскадровка и особенностями ее использования.

Практика. Создание раскадровки для мультфильма

Тема № 4.5 Работа над созданием персонажей

Теория. Знакомство с особенностями движения в анимации с просмотром фото и видеоматериалов. Понятие эмоции, виды эмоций, особенности применения эмоций в анимации, просмотр видео и иллюстраций. Цветовые решения при создании персонажа.

Практика. Нарисовать движение. Продумывание и прорисовка эмоции персонажа, анимирование эмоций персонажа, работа в парах. Продумывание цветовых решений для персонажа.

Тема № 4.6 Работа над созданием фона, прорисовка мелких деталей

Теория. Для чего необходим фон? Каким должен быть фон?

Практика. Поиск необходимого фона или создание собственного фона для своего проекта.

Тема № 4.7 Разработка творческого проекта

Практика. Проработка сценария с внешним видом персонажа и фона. Обсуждение в парах выполненную работу.

Тема № 4.8 Монтаж мультфильма

Теория. Знакомство с понятиями «монтажная дорожка», дорожка «видео», «переход». Знакомство с понятиями «наложение названия», видеопереходы и видеоэффекты, создание титров, работа со звуком.

Практика. Выполнение практического задания. Работа над созданием видеопроекта. Использование видеоэффектов.

Тема № 4.9 Демонстрация мультфильма. Обсуждение

Практика. Формирование проигрываемого видео -файла из рисунков. Работа над сохранением мультфильма в формате wmv, mp4. Обсуждение выполненной работы подчеркивание ошибок.

РАЗДЕЛ 5. СОЗДАНИЕ КОЛЛЕКТИВНОГО МУЛЬТФИЛЬМА (40 ЧАСОВ).

Тема №5.1 Работа в творческих группах над сценарием, обсуждение сюжета

Практика. Написание сценария мультфильма на заданную тему.

Тема №5.2 Выбор способа создания анимации

Практика. Выбор стиля будущего мультфильма. Распределение ролей в группах.

Тема №5.3 Работа над сценарием мультфильма

Практика. Распределение героев по сценарию обсуждение. Проработка в программе TVPaintAnimation сюжетной линии.

Тема №5.4 Раскадровка

Теория. Какие могут быть ошибки при раскадровке.

Практика. Создание раскадровки для мультфильма

Тема №5.5 Работа над созданием персонажей

Практика. Нарисовать движение всех персонажей. Продумывание и прорисовка эмоции персонажа, анимирование эмоций персонажа, работа в парах. Продумывание цветовых решений для персонажа.

Тема №5.6 Создание мультфильма

Практика. Проработка сюжетной линии с временной шкалой. Проверить правильность наложения слоев. Предварительного просмотр мультфильма. Обсуждения недочетов или ошибок.

Тема №5.7 Озвучивание и создание мультфильма

Теория: Что такое звук. Зачем нужен звук в мультфильме. Живые и искусственные звуки.

Практика: Озвучиваем мультфильм. Работа в программах по созданию звука. Поиск музыки онлайн.

Тема №5.8 Подготовка к защите проекта

Практика. Формирование проигрываемого видео -файла из рисунков. Работа над сохранением мультфильма в формате wmv, mp4.

Тема №5.9 Защита проектов

Практика. Презентация творческих проектов. Анализ результатов работы.

Тема №5.10 Итоговое занятие. Подведение итогов

Практика. Подведение итогов.

1.4 Планируемые (ожидаемые) результаты.

Ожидаемые результаты: в результате освоения программы, обучающиеся усовершенствуют умения и навыки работы в программе создания мультипликационных проектов, художественные и артистические навыки. Результативность образовательной деятельности определяется способностью обучающихся на каждом этапе расширять круг задач на основе использования полученной в ходе обучения информации и навыков.

Планируемый результат: Основным результатом завершения прохождения программы является создание конкретного продукта – защита творческого проекта, создание мультфильма.

По окончании 1 года обучения, обучающиеся должны знать:

- принципы написания сценария;

- принципы построения сюжета литературного произведения;
 - способы работы с аудио - и видеоаппаратурой;
 - основные понятия композиции;
 - основы цветоведения, выразительные особенности художественных материалов;
- основы программы Movie Maker.

Будут уметь:

- правильно пользоваться карандашом, кистью, палитрой, красками;
- организовать рабочее место;
- работать с бумагой, клеем, ножницами;
- работать с литературой, писать сценарии;
- выполнять эскизы;
- выполнять раскадровки;
- изготавливать персонажи, декорации, титры;
- снимать этюды.

По окончании 2 года обучающиеся должны знать:

- основы создания сюжета литературного произведения, приемы видеосъемки;
- основные приемы моделирования и конструирования и их изобразительные возможности;
- основные приемы при съемке сцен, героев.
- основы программы Movie Maker, TVPaint Animation

Будут уметь:

- озвучивать фильм (мультфильм), подбирать музыку;
- создавать авторские или коллективные мультфильмы.
- пользоваться фотоаппаратом,
- пользоваться программами Программы Movie Maker, TVPaint Animation
- обрабатывать и ретушировать фотографии;
- создавать фотоколлажи и фотокниги;
- монтировать фото и видео материалы.

Личностные результаты

К личностным результатам освоения информационных и коммуникационных технологий как инструмента в учёбе и повседневной жизни можно отнести:

- критическое отношение к информации и избирательность её восприятия;
- уважение к информации о частной жизни и информационным результатам других людей;
- осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий с жизненными ситуациями;

- начало профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с информационными и коммуникационными технологиями.

Метапредметными результатами изучения курса являются формирование следующих универсальных учебных действий:

Регулятивные универсальных учебных действий:

- планирование последовательности шагов алгоритма для достижения цели;
- поиск ошибок в плане действий и внесение в него изменений.

Познавательные универсальных учебных действий:

- моделирование – преобразование объекта из чувственной формы в модель, где выделены существенные характеристики объекта (пространственно-графическая или знаково-символическая);
- анализ объектов с целью выделения признаков (существенных, несущественных);
- синтез – составление целого из частей, в том числе самостоятельное достраивание с восполнением недостающих компонентов;
- выбор оснований и критериев для сравнения, классификации объектов;
- подведение под понятие;
- установление причинно-следственных связей;
- построение логической цепи рассуждений.

Коммуникативные универсальных учебных действий:

- аргументирование своей точки зрения на выбор оснований и критериев при выделении признаков, сравнении и классификации объектов;
- выслушивание собеседника и ведение диалога;
- признание возможности существования различных точек зрения и права каждого иметь свою.

Раздел № 2 «Комплекс организационно-педагогических условий».

2.1 Календарный учебный график обучения

Продолжительность учебного года	Режим работы
Начало учебного года: 1 сентября	Режим работы студии: по расписанию
Окончание учебного года: 31 мая	Продолжительность занятий определяется образовательной программой: 40-45 минут × 2
Регламентирование образовательного процесса на учебный год: 36 учебных	Продолжительность перемены: 10-15 минут Сменность занятий: 2 смены

Режим работы в период школьных каникул:

В период осенних и весенних школьных каникул проводятся занятия в разной форме: учебные занятия, экскурсии, участие в конкурсах рисунков, соревнования, воспитательных мероприятиях.

В период с 01.06 по 31.08 – летние каникулы.

В период с 31.12 по 09.01 – Новогодние каникулы (нерабочие праздничные дни).

2.2 Условия реализации программы.**Материально-техническое обеспечение.**

Реализация программы осуществляется в учебном кабинете, предусматривающем занятия по рисунку и компьютерной графике.

Предусмотрено использование: гуаши, жидких красящих веществ, то есть туши, чернил; акриловых красок, красок для ткани, стекла, а также сангины, угля, пастели, акварельных карандашей, ткани, бумаги и т.д.

Перечень оборудования, инструментов и материалов, необходимых для реализации программы (на 12 детей):

- столы — 14 шт.,
- стулья, соответствующие возрасту детей — 12 шт.,
- доска для демонстрации наглядных изображений, проектор, ноутбуки – 13 шт;

Могут понадобиться для отдельных занятий клей, ножницы, цветная бумага, природный материал.

Для осуществления обучения детей с использованием дистанционных технологий используются ноутбуки и доступ выхода в Интернет.

Дидактические материалы: таблицы, образцы работ, альбомы с иллюстрациями, репродукциями, печатные издания, карточки.

Информационное обеспечение.

Предусмотрено в процессе реализации программы использование на занятиях аудио, видео-, фото- и интернет источников с материалами: виртуальные экскурсии в музеи изобразительного искусства, краеведческие музеи; выставки русских художников; видео-уроки, мастер-классы по мультипликации.

Кадровое обеспечение.

Для работы над программой необходимо привлечение педагогов, имеющих педагогическое образование и опыт преподавания изобразительного искусства и графического дизайна в образовательном учреждении.

2.3 Формы аттестации

После изучения каждой темы определяется уровень овладения знаниями, умениями и навыками, предлагаемые данной темой. При оценивании работ учитываются аккуратность выполнения, цветовое решение, композиция.

Используются следующие **методы отслеживания результативности:**

- педагогическое наблюдение, беседа, опрос, игровые упражнения;
- педагогический анализ результатов деятельности обучающихся (на занятиях, в конкурсах, в мероприятиях, при выполнении диагностических заданий),
- мониторинг: педагогический мониторинг (контрольные задания, ведение журнала учета), мониторинг образовательной деятельности детей (самооценка учащегося, оформление фотоотчетов).

Основными видами выявления результатов усвоения программного материала на всех этапах обучения является практическая и выставочная деятельность.

В течение всего учебного года проводится: определение степени усвоения учебного материала, определение готовности детей к восприятию нового материала, повышение заинтересованности в обучении, выявление детей, отстающих и опережающих обучение, подбор наиболее эффективных методов и средств обучения.

Основными результатами работы по программе являются: проявление творческих наклонностей в процессе овладения теорией и практикой; участие в конкурсах; ориентирование обучающихся на дальнейшее (в том числе, самостоятельное) обучение.

2.4. Оценочные материалы.

В процессе оценки достижения планируемых результатов будут использованы разнообразные методы и формы, взаимно дополняющие друг друга (тестовые материалы, проекты, творческие работы, самоанализ и самооценка, наблюдения и т.д.).

Параметры и критерии:

Образовательные результаты.

1. Разнообразие умений и навыков.
2. Глубина и широта знаний по предмету. Детские практические и творческие достижения.
3. Позиция активности ребенка в обучении и устойчивого интереса к деятельности.
4. Разнообразие творческих достижений (выставки, конкурсы их масштаб).
5. Развитие общих познавательных способностей (моторика, воображение, память, речь, внимание).

Эффективность воспитательных воздействий.

1. Культура поведения ребенка.
2. Характер отношений в коллективе.

3. Выполнение санитарно-гигиенических требований.

Социально-педагогические результаты.

1. Выполнение требований техники безопасности.

2. Характер отношений в социуме.

Показатели критериев определяются уровнем: высокий (2-2.5); средне-высокий (1.5-2); средний (1.5); средне- низкий(1-1.5); низкий (0.5-1).

Мониторинг образовательных результатов.

1. Разнообразие умений и навыков:

Высокий (2-2.5), Средне - высокий (1.5-2): имеет четкие технические умения и навыки, умеет правильно использовать инструменты.

Средний (1-1.5): имеет отдельные технические умения и навыки, умеет правильно использовать инструменты.

Средне - низкий (1-1.5), Низкий (0.5-1): имеет слабые технические навыки, отсутствует умение использовать инструменты.

2. Глубина и широта знаний по предмету:

Высокий (2-2.5), Средне - высокий (1.5-2): имеет широкий кругозор знаний по содержанию курса, владеет определенными понятиями (название геометрических фигур, определения...) свободно использует технические обороты, пользуется дополнительным материалом.

Средний (1-1.5): имеет знания по содержанию курса, оперирует специальными терминами, не использует дополнительную литературу.

Средне - низкий (1-1.5), Низкий (0.5-1): недостаточны знания по содержанию курса, знает отдельные определения.

3. Позиция активности и устойчивого интереса к деятельности:

Высокий (2-2.5), Средне - высокий (1.5-2): проявляет активный интерес к деятельности, стремится к самостоятельной творческой активности, самостоятельно занимается дома, помогает другим, активно участвует в соревнованиях.

Средний (1-1.5): проявляет интерес к деятельности, настойчив в достижении цели, проявляет активность только на определенные темы или на определенных этапах работы.

Средне - низкий (1-1.5), Низкий (0.5-1): присутствует на занятиях, не активен, выполняет задания только по четким инструкциям, указаниям педагога.

4. Разнообразие творческих достижений:

Высокий (2-2.5), Средне - высокий (1.5-2): регулярно принимает участие в выставках, конкурсах различного уровня, ведёт научно-исследовательскую деятельность.

Средний (1-1.5): участвует в выставках внутри кружка, учреждения.

Средне - низкий (1-1.5), Низкий (0.5-1): редко участвует в конкурсах, соревнованиях, выставках внутри кружка.

5. Развитие познавательных способностей: (воображения, памяти, речи, сенсомоторики)

Высокий (2-2.5), Средне - высокий (1.5-2): точность, полнота восприятия цвета, формы, величины, хорошее развитие мелкой моторики рук; воспитанник обладает содержательной, выразительной речью, умеет четко отвечать на поставленные вопросы, обладает творческим воображением; у ребенка устойчивое внимание.

Средний (1-1.5): ребенок воспринимает четко формы и величины, но недостаточно развита мелкая моторика рук, репродуктивное воображение с элементами творчества, воспитанник знает ответы на вопрос, но не может оформить мысль, не всегда может сконцентрировать внимание.

Средне - низкий (1-1.5), Низкий (0.5-1): не всегда может соотнести размер и форму, мелкая моторика рук развита слабо, воображение низкое.

Мониторинг эффективности воспитательных воздействий.

1. Культура поведения ребенка.

Высокий (2-2.5), Средне - высокий (1.5-2): имеет моральные суждения о нравственных поступках, соблюдает нормы поведения, имеет нравственные качества личности (доброта, взаимовыручка, уважение, дисциплина).

Средний (1-1.5): имеет моральные суждения о нравственных поступках, обладает поведенческими нормами, но не всегда их соблюдает.

Средне - низкий (1-1.5), Низкий (0.5-1): моральные суждения о нравственных поступках расходятся с общепринятыми нормами, редко соблюдает нормы поведения.

2. Характер отношений в коллективе.

Высокий (2-2.5), Средне - высокий (1.5-2): постоянно доброжелательное отношение к другим учащимся, стремление помочь или подсказать, поделиться материалом или инструментами, желание выполнять коллективные работы или руководить их выполнением.

Средний(1-1.5): нет склонности к конфликтам, но нет стремления к активному сотрудничеству с товарищами.

Средне - низкий (1-1.5), Низкий (0.5-1): стремится к обособлению, отказывается сотрудничать с другими учащимися при выполнении заданий.

3. Выполнение санитарно-гигиенических требований.

Высокий (2-2.5), Средне - высокий (1.5-2): без напоминания преподавателя перед началом занятий и после использования клея или красок моет руки, аккуратно с осторожностью пользуется клеем, красками и фломастерами.

Средний (1-1.5): выполняет санитарно-гигиенические требования не постоянно или после напоминания преподавателя.

Средне - низкий (1-1.5), Низкий (0.5-1): отказывается полностью или очень редко соглашается выполнять санитарно-гигиенические требования.

Мониторинг социально-педагогических результатов.

1. Выполнение требований техники безопасности.

Высокий (2-2.5), Средне - высокий (1.5-2): выполняет все правила техники безопасности при работе с ножницами, шилом, другими инструментами.

Средний (1-1.5): выполняет правила техники безопасности после напоминания преподавателя.

Средне - низкий (1-1.5), Низкий (0.5-1): выполняет правила техники безопасности только под строгим контролем преподавателя.

2. Характер отношений в социуме.

Высокий (2-2.5), Средне - высокий (1.5-2): высокая коммуникативная культура, принимает активное заинтересованное участие в делах коллектива, учебного заведения, мероприятиях различной направленности и уровня организации.

Средний (1-1.5): имеет коммуникативные качества, но часто стесняется принимать участие в делах коллектива, учебного заведения.

Средне - низкий (1-1.5), Низкий (0.5-1): низкий уровень коммуникативных качеств, нет желания общаться в коллективе.

Для определения результативности освоения программы ведется отслеживание результатов обучения, которое осуществляется поэтапно в течение всего учебного года.

Определение результатов усвоения программного материала проводится 3 раза в год.

	Вид аттестации	Сроки проведения
1	Входящий контроль	Сентябрь
2	Промежуточный контроль	Декабрь
3	Итоговый контроль	Май

2.5. Методические материалы.

Предложенные в настоящей программе темы заданий по мультфильму следует рассматривать как рекомендательные. Это дает возможность педагогу творчески подойти к

преподаванию учебного предмета, применять разработанные им методики; разнообразные по техникам и материалам задания.

Применение различных методов и форм (теоретических и практических занятий, самостоятельной работы по сбору натурального материала и т.п.) должно четко укладываться в схему поэтапного ведения работы.

Работа над проектом ведется, в основном, за пределами учебных аудиторных занятий, ввиду небольшого количества аудиторных часов, отведенных на предмет. Во время аудиторных занятий проводятся: объявление темы, постановка конкретных задач, просмотр классических аналогов, создание форэскизов, цветовых и тональных эскизов, индивидуальная работа с каждым учеником.

Итогом каждого из двух полугодий должна стать, как минимум, одна законченная композиция в объеме или графическая, может быть и серия цветовых или графических листов. Техника исполнения и формат работы обсуждается с преподавателем.

Педагог должен помочь детям выбрать тему итоговой работы. При всей углубленности и широте задачи, она должна быть вполне доступна именно данному обучающемуся.

После выбора основной темы и ее графического подтверждения начинается индивидуальная работа с каждым обучающимся. Это и поиски решений, и, если нужно, обращение к справочному материалу, литературе по искусству. Полезно делать зарисовки, эскизы, этюды, даже копии с произведений мастеров, выстраивая графический ряд, затем, если итоговая работа задумана в объеме, - ее объемное решение. Необходимо дать возможность ученику глубже проникнуть в предмет изображения, создав условия для проявления его творческой индивидуальности.

Самостоятельная (внеаудиторная) работа может быть использована на выполнение домашнего задания детьми, посещение ими учреждений культуры (выставок, галерей, музеев и т. д.), участие детей в творческих мероприятиях, конкурсах и культурно-просветительской деятельности образовательного учреждения.

Уровень и качество усваиваемых знаний, умений и навыков, уровень овладения той или иной деятельностью зависит от того, какие **методы и приемы** используются. Одна из задач обучения дизайнерской деятельности состоит в том, чтобы развить навыки самостоятельной художественной деятельности. Поэтому подобраны такие приемы руководства занятием, которые направлены на формирование активности, овладение детьми обобщенными способами действия, позволяющими создавать самостоятельные дизайнерские вещи.

Методы обучения – словесный, наглядный, практический; объяснительно-иллюстративный, репродуктивный; частично-поисковый, исследовательский проблемный;

На занятиях используются основные методические приемы: индукция (проблемная ситуация), самоконструкция (индивидуальное создание работы), социоконструкция (создание работы группой), творчество (свобода созидания).

Для развития продуктивной деятельности детские работы должны анализироваться на каждом занятии. Анализ необходим при активном участии самих детей, с учетом их возрастных особенностей. Работа по программе строится на взаимосотрудничестве, на основе уважительного и тактичного отношения к личности ребенка.

Для организации целенаправленного взаимодействия педагога и обучающегося систематизированы содержание, формы, методы и средства обучения. В зависимости от целей, поставленных перед педагогом в течение учебного процесса, используются различные **типы занятий**:

- занятие сообщения и усвоения новых знаний;
- занятие повторения и обобщения полученных знаний;
- занятие закрепления знаний, выработка умений и навыков;
- занятие применения знаний, умений и навыков;

Средства обучения.

- **материальные:** учебные аудитории, специально оборудованные наглядными пособиями, мебелью, предметным фондом;
- **наглядно-плоскостные:** наглядные методические пособия, карты, плакаты, фонд работ учеников, настенные иллюстрации, магнитные доски, интерактивные доски;
- **демонстрационные:** демонстрационные модели;
- **электронные образовательные ресурсы:** мультимедийные учебники, мультимедийные универсальные энциклопедии, сетевые образовательные ресурсы;
- **аудиовизуальные:** слайд-фильмы, видеофильмы, учебные кинофильмы, аудиозаписи, презентации.

Дистанционная поддержка.

Новые образовательные стандарты требуют внедрения в учебный процесс новых технологий обучения.

Дистанционная поддержка образовательного процесса – это обеспечение традиционных форм образования (очное, заочное) технологиями дистанционного обучения. Она не является особой формой организации образовательного процесса, а лишь расширяет возможности для его участников, увеличивает пребывание обучающегося в образовательной среде.

Такой формат имеет свои преимущества, поэтому online-обучение в стране продолжает развиваться и становится доступно и в школах, и в дополнительном образовании.

Гугл Классрум — одна из самых популярных программ для дистанционного обучения в школе, но её также можно использовать в техникумах, университетах или для дополнительного образования. Это не просто видеосервис для проведения уроков или лекций, здесь можно создавать домашние задания и проводить контрольные работы.

Методы воспитания – убеждение, поощрение, упражнение, стимулирование. Занятия носят интегрированный характер, так как происходит соединение знаний из области ботаники, живописи, экологии, литературы.

Для этого необходимо образное объяснение, рассказ, демонстрация иллюстраций, репродукций произведений мирового наследия. Наблюдения на экскурсиях, прогулках помогают точнее передать картину происходящих явлений, отразить впечатления от них в своих работах. Изучение различных направлений в изобразительном искусстве, их осмысление значения формируют экологическую и художественно-эстетическую культуру воспитанников.

2.6. Список используемой литературы.

Литература, рекомендуемая для педагога:

1. Асенин С.А. Мир мультфильма. М., искусство, 1986.
2. Асенин С.В. Волшебники экрана. Эстетические проблемы современной мультипликации. – М.: Искусство, 2004, 287 с.
3. Власов М. Виды и жанры киноискусства. М., 1976.
4. В мире искусства. Словарь основных терминов по искусствоведению, эстетике,
5. Журнал "Искусство в школе". Взаимодействие искусств и анимации (тематический выпуск). М., 2006.
6. Иванов-Вано И. Кадр за кадром.– М.: Искусство, 1980г;
7. Красный Ю., Курдюкова Л., "Мультфильм руками детей". - Днепропетровск, 1990 г.
8. Каранович А.Г. Мои друзья - куклы. М.: Искусство, 1971, 175 с.
9. Крыжановский Б.Н. Искусство мультипликации. К.: 1981, 118 с.
10. Птушко А. М.: Мультипликационный фильм. 1992, 23 с.
11. Whitaker H., Halas J (русская редакция Ф.Хитрука). Тайминг в анимации. 2002
12. Фостер Уолтер. Основы анимации.
13. Халатов Н.В. Мы снимаем мультфильмы. М., Молодая гвардия, 1986.

Литература для обучающихся и родителей:

1. В мире искусства. Словарь основных терминов по искусствоведению, эстетике, педагогике и психологии искусства/ Сост. Т.К. Каракаш, А.А. Мелик-Пашаев, науч. ред. А.А. Мелик-Пашаев. – М., 2001. – 384 с.
2. Вано И.П. Рисованный фильм. – М.: Госкиноиздат, 2000, 87 с.
3. Звук в фильме. Литература для детей. Рожков Р.Л. М.: 1980г
4. Изобразительное искусство. Кузин В.А. – Москва, 2005г
5. Компьютер в нашей школе. Симонович С. В., 2001г
6. Каранович А.Г. Мои друзья - куклы. – М.: Искусство, 2001, 175 с.
7. Крыжановский Б.Н. Искусство мультипликации. – К.: 2001, 118
8. Мои друзья куклы. Каранович А. – М.: 1971. -174 с.
9. Общая информатика. Евсеев А.Г., Алексеев А.Г. – М.: АСТ-ПРЕСС, 2001г.