

Управление образования администрации муниципального образования  
Тимашевский район  
муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования  
Центр творчества «Радуга»  
муниципального образования Тимашевский район

Принята на заседании  
Педагогического совета  
от «12» 01 2024 г.  
Протокол № 1

Утверждаю  
Директор МБУДО ЦТ «Радуга»  
О.А. Тагинцева  
Приказ № 1 от «12» 01 2024 г.



## ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

### ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ

«Юный мультипликатор»

Уровень программы: ознакомительный  
Срок реализации программы: 72 часа  
Возрастная категория: от 8 до 14 лет  
Форма обучения: очная  
Вид программы: модифицированная  
Условия реализации программы: бюджет  
ID-номер Программы в Навигаторе: 63247

Автор-составитель:  
Рамазян Марина Суреновна  
педагог дополнительного образования

с/ца Роговская, 2024 г.

## Содержание Программы

№ п/п	Наименование	Стр.
1.	Раздел 1. Комплекс основных характеристик образования	3
1.1.	Пояснительная записка программы	3
1.2.	Цели и задачи	7
1.3.	Содержание программы	9
1.4.	Планируемые результаты	10
2	Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий	11
2.1.	Условия реализации программы	11
2.2.	Формы аттестации	11
2.3.	Оценочные материалы	12
2.4.	Методические материалы	13
3.	Раздел 3. Воспитательная деятельность	15
3.1.	Цель, задачи, целевые ориентиры воспитания детей	15
3.2.	Формы и методы воспитания	15
3.3.	Условия воспитания, анализ результатов	16
3.4.	Календарный план воспитательной работы	17
4.	Список литературы	17
5.	Приложения	19-27

## **Раздел 1 «Комплекс основных характеристик образования: объем, содержание, планируемые результаты»**

### **1.1. Пояснительная записка.**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Юный мультипликатор» (далее - Программа) является модифицированной программой *технической направленности*, так как предоставляет учащимся возможность при помощи средств элементарной анимации овладеть техническими и творческими способностями.

В настоящее время в мире наблюдается новый этап компьютеризации различных видов деятельности, вызванный развитием мультимедиа технологий. Графика, анимация, фото, видео, звук, текст в интерактивном режиме работы создают интегрированную информационную среду, в которой пользователь обретает качественно новые возможности.

Самое широкое применение мультимедиа технологии нашли в образовании - от детского до пожилого возраста и от вузовских аудиторий до домашних условий. Мультимедиа продукты успешно используются в различных информационных, демонстрационных и рекламных целях, внедрение мультимедиа в телекоммуникации стимулировало бурный рост новых применений. Развитие мультимедиа технологий в информационном обществе справедливо сравнивают по значимости с появлением кино в обществе индустриальном. Человечество переживает информационную революцию. И вот мы становимся свидетелями того как общественная потребность в средствах передачи и отображения информации вызывает к жизни новую технологию - мультимедиа.

В наши дни это понятие может полностью заменить компьютер практически в любом контексте. Появление систем мультимедиа, безусловно, производит революционные изменения в таких областях, как образование, компьютерный тренинг, во многих сферах профессиональной деятельности, науки, искусства, в компьютерных играх и т.д.

Мультипликация представляет собой сложный и многоструктурный процесс, построенный на объединении областей нескольких видов искусства. Главная педагогическая ценность мультипликации как вида современного искусства заключается, прежде всего, в возможности комплексного развивающего обучения детей. Кроме того, именно мультипликация помогает максимально сближать интересы взрослого и ребенка, отличаясь доступностью и неповторимостью жанра. С ее помощью можно сделать процесс обучения удовольствием для школьников. Мультипликация может стать прекрасным развивающим средством для закрепления мышления, развития творческого потенциала.

Разные виды изобразительного искусства: рисунок, живопись, лепка, дизайн и декоративно-прикладное творчество – сосуществуют в мультипликации на равных. А сам процесс создания мультфильма включает занятия литературные, музыкальные, актерские, режиссерские, операторские,

которые помогают создавать изобразительные образы и вносят в них новый смысл.

Кроме того, занимаясь различными видами деятельности, осваивая новые материалы и техники, дети нацелены на конкретный результат, представляя, для чего они рисуют, мастерят. И то, и другое является наиболее благоприятными условиями для развития творчества.

Создавая героев мультипликационного фильма, делая аппликации, вырезая силуэты, рисуя красками, ребята изучают свойства и технические возможности художественных материалов.

Создание анимационных фильмов решает ряд образовательных задач, раскрывает творческий потенциал детей, развивает мышление, воображение. Искусство анимации развивает творческую мысль, формирует умение оригинальной подачи видения окружающего мира.

Мультипликация – это групповой творческий процесс. Как и во взрослой команде мультипликаторов, дети знакомятся с разными техниками, пробуют разные функции: режиссёра, оператора, сценариста, художника-мультипликатора.

В процессе создания мультфильма происходит распределение функций и ролей между участниками в соответствии с теми работами, которые необходимо выполнить, а именно: написание текста сценария, выбор музыки, озвучивание. Качественная подготовка литературно-художественной части является залогом успешности будущей работы, поэтому при планировании данной деятельности выделено достаточно времени на разработку предварительного сценария и подготовку художественного оформления. Завершается данная работа просмотром и обсуждением готовых результатов, что является необходимым шагом к созданию новых работ.

Программа позволяет использовать в работе интеграцию разнообразных видов деятельности детей: двигательную, игровую, продуктивную, коммуникативную, трудовую, познавательно-исследовательскую, музыкально-художественную, а также чтение художественной литературы.

## **1.2. Нормативно-правовая база Программы.**

- Федеральный закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»);
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-

- 20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания» (вместе с «СанПиН 1.2.3685-21. Санитарные правила и нормы...») (Зарегистрировано в Минюсте России 29.01.2021 № 62296);
  - Краевые методические рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных программ (2020 г.);
  - Методические рекомендации «Разработка и реализация раздела о воспитании в составе дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы» (ФГБНУ «Институт изучения детства, семьи и воспитания»);
  - Устав муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования Центра творчества «Радуга»;
  - Положение по проектированию дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования Центра творчества «Радуга» муниципального образования Тимашевский район;
  - Положение о проведении промежуточной и итоговой аттестации учащихся в муниципальном бюджетном учреждении дополнительного образования Центр творчества «Радуга» муниципального образования Тимашевский район.

**Актуальность** Программы обусловлена тем, что она дает безграничные возможности для развития творческих и интеллектуальных способностей ребенка. Создание анимации процесс очень трудоемкий и включает в себя почти все виды искусства, работу с техническими устройствами и знакомство с компьютерными программами. Дети работают в таких техниках, как живопись, фотография, декоративно-прикладное искусство, музыка, знакомятся с программами для редактирования видео и аудиоматериалов. Такой синтез вызывает интерес у учащихся и способствует всестороннему развитию, творческой реализации и формированию мотивации.

**Новизна** данной Программы заключается в том, что она охватывает практически все сферы деятельности мультипликации и оказывает влияние на все компоненты личности. Программа дает учащемуся возможность создать мультипликационный фильм своими руками, проявить себя, свои чувства, умения, фантазию, талант и творчество.

**Педагогическая целесообразность** Программы заключается в том что, она является способом творческого, социального и личностного самовыражения учащегося в течение всего процесса обучения. На разных этапах технологической цепочки по созданию образа или декорации дети получают дополнительное образование в области мультипликации.

Программа является **модифицированной** и составлена с учетом нормативных требований к программам дополнительного образования, на основе программ: «Мультстудия», автор Айбадуллина А.Б., «Мультстудия, автор Сердюкова Е.В.

**Отличительной особенностью** данной Программы является то, что она ориентирована на приобщение детей к искусству мультипликации, приобретение практических навыков для создания художественного образа средствами анимации, применение широкого комплекса различного дополнительного материала: готовые игрушки, художественные материалы для создания рисунков.

В каждом разделе Программы учащиеся изучают этапы создания мультфильмов, начиная с написания сценария и заканчивая разработкой кадров, озвучиванием и монтажом. В программе каждое занятие направлено на приобщение воспитанников познавательной и творческой работе. Процесс обучения строится на единстве активных и увлекательных методов и приемов учебной работы.

Каждое занятие имеет тематическое наполнение, связанное с проведением диагностических мероприятий. Учащиеся имеют возможность расширить свой кругозор, представления о мире профессий.

В Программе предусмотрено участие детей с особыми образовательными потребностями: детей-инвалидов, детей с ограниченными возможностями здоровья; талантливых (одарённых, мотивированных) детей; детей, находящихся в трудной жизненной ситуации, не имеющих противопоказания по состоянию здоровья.

Содержание Программы предполагает сочетания разных видов деятельности и форм работы, налаживание связей между образовательной и воспитательной работой. В Программу внесены темы мероприятий по воспитательной работе, которая осуществляется как в процессе учебных занятий, так и в процессе подготовки и участия детей в массовых мероприятиях.

В процессе обучения по Программе учащиеся знакомятся с профессиями. Любая анимационная студия – целый производственный комплекс, где нужны разные специалисты: продюсеры разного уровня, сценаристы, режиссёры, раскадровщики, художники постановщики, художники, монтажеры.

Образовательная деятельность по Программе осуществляется на государственном языке РФ - русском.

**Адресат программы.** Возраст детей, участвующих в реализации Программы: младший возраст 8 - 14 лет. Комплектование групп ведется по желанию, без предварительного отбора. Специального отбора не делается, группы могут быть разновозрастными и разновозрастными по 10 человек. Для обучения принимаются все желающие (не имеющие медицинских противопоказаний); существует отбор на основании прослушивания, тестирования, просмотра работ, наличия базовых знаний в области и т. д.

Запись на дополнительную общеобразовательную общеразвивающую программу осуществляется через систему заявок на сайте «Навигатор дополнительного образования детей Краснодарского края». Ссылка на программу: <https://p23.навигатор.дети/program/63247-doop-yunyi-multiplikator>.

**Уровень программы** - ознакомительный уровень.

**Объем** - 72 часа.

**Сроки** - 1 год (сентябрь-декабрь - 32 часа; январь-май - 40 часов).

**Форма обучения:** очная. Возможна реализация электронного обучения с применением дистанционных технологий.

**Особенности организации образовательного процесса.**

Образовательный процесс осуществляется в разновозрастных группах учащихся. Занятия групповые, но с индивидуальным подходом к каждому учащемуся, в зависимости от степени подготовленности и способностей.

В процессе занятий идет работа над развитием интеллекта, мелкой моторики, творческих задатков, логического и пространственного воображения, мышления. Занятия могут предусматривать объяснение, наглядный показ, презентацию, практическое занятие. Состав группы постоянный, по 10 человек.

**Форма организации учебного занятия:** учебное занятие, объяснение, беседа, практическая и творческая работа.

Форма проведения занятий групповая с ярко выраженным индивидуальным подходом.

**Формы организации воспитательного мероприятия:**

- беседы,
  - обучающие занятия,
- К формам-играм можно отнести:
- спортивные игры,
  - познавательные игры.

**Режим занятий.**

Программа рассчитана на 72 часа, занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 часа с 15 минутным перерывом. Продолжительность занятий 30 минут.

**Цель Программы** – творческое развитие ребенка через приобщение к миру мультипликации и создание мультфильмов.

**Образовательные (предметные) задачи:**

- познакомить с историей возникновения, видами мультипликации;
- познакомить с технологией создания мультипликационного фильма;
- познакомить и обучить работать с техническими средствами, используемыми в процессе создания мультфильма: установка освещения, съёмка кадров, озвучивание, монтаж.

**Метапредметные задачи:**

- развивать художественный вкус, творческое воображение, пространственное

мышление;

- развивать творческую активность в работе над композицией.

#### **Личностные задачи:**

- воспитывать целеустремленность и результативность;
- развивать деловые качества: ответственность, самостоятельность, внимательность;
- развивать умения выполнять задания самостоятельно и коллективно.

### **Учебный план**

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
<b>Модуль 1</b>					
<b>1.</b>	<b>Раздел 1. Введение в образовательную программу</b>	<b>2</b>	<b>2</b>		Вводный контроль Собеседование
1.1.	Введение в образовательную программу. Правила поведения в компьютерном классе. Инструктаж по технике безопасности.	2	2		
<b>2.</b>	<b>Раздел 2. Общие сведения об истории анимации</b>	<b>4</b>	<b>4</b>		Текущий контроль Наблюдение
<b>3.</b>	<b>Раздел 3. Процесс создания мультфильма</b>	<b>16</b>	<b>6</b>	<b>10</b>	Текущий контроль Наблюдение
	Воспитательное мероприятие: Беседа «Пожарная безопасность»	1		1	
<b>4.</b>	<b>Раздел 4. Плоскостная анимация</b>	<b>10</b>	<b>4</b>	<b>6</b>	Текущий контроль Наблюдение
	Воспитательное мероприятие: Игровая программа «Знатоки дорожных правил»	1		1	

Модуль 2					
<b>5.</b>	<b>Раздел 5. Объемная анимация</b>	<b>38</b>	<b>10</b>	<b>28</b>	Текущий контроль Наблюдение
	Воспитательное мероприятие: Познавательная игра «Самый умный»	1		1	
	Воспитательное мероприятие: Спортивные игры «В здоровом теле здоровый дух»	1		1	
<b>6.</b>	<b>Раздел 6. Итоговое занятие.</b>	<b>2</b>		<b>2</b>	Итоговый контроль. Творческая
	<b>Итого:</b>	<b>72</b>	<b>26</b>	<b>46</b>	
	<b>Из них: воспитательное мероприятие</b>	<b>4</b>		<b>4</b>	

### Содержание учебного плана

#### **Раздел 1. Введение в образовательную программу - 2 часа.**

*Теория (2 часа).* Введение в образовательную программу. Правила поведения в компьютерном классе. Инструктаж по технике безопасности.

#### **Раздел 2. Общие сведения об истории анимации - 4 часа.**

*Теория (4 часа).* История развития анимации. Знакомство с лучшими произведениями мировой анимации. Общие сведения о существующих видах мультипликации.

#### **Раздел 3. Процесс создания мультфильма - 16 часов.**

*Теория (6 часов).* Виды анимации в технике. Кадр как часть пространства (фотографический кадр). Первое представление о монтаже. Соединение кадров. Движение в кадре. Границы кадра. Знакомство с процессом съемки.

*Практические занятия (9 часов).* Совместная разработка сценария мультфильма. Изготовление декораций к мультфильму: различные фоны, на которых происходит действие в мультфильме. Установка декораций для съёмок, персонажей. Отработка правильной постановки персонажа в кадре. Работа с фрагментами мультипликационных фильмов. Речевые разминки. Подбор музыки. Монтаж фильма.

Мероприятие воспитательного направления:

Беседа «Пожарная безопасность» - 1 час.

#### **Раздел 4. Плоскостная анимация - 10 часов.**

*Теория (4 часа).* Техники плоскостной анимации (рисованная, перекладка, сыпучие материалы, барельеф и пр.). Раскадровка. Экспликация. Изготовление декораций, персонажей. Введение в профессию режиссер.

*Практические занятия (5 часов).* Прослушивание, просмотр сказок и других литературных произведений, сочинение сценариев. Создание героев, декораций мультфильма. Расстановка на готовый фон нарисованных персонажей, покадровая съемка. Распределение ролей. Запись речи, подбор музыки. Просмотр мультфильма.

Мероприятие воспитательного направления:

Игровая программа «Знатоки дорожных правил» - 1 час.

### **Раздел 5. Объемная анимация - 38 часов.**

*Теория (10 часов).* Рассказ о техниках объемной анимации. Рассказ о легоанимации. Использование различных техник в одном мультфильме. Придумывание сюжета.

*Практические занятия (26 часов).* Знакомство с объемной анимацией. Просмотр мультфильмов. Рассматривание иллюстраций к сказкам. Написание сценария к мультфильму. Изготовление декораций, персонажей. Отработка правильной постановки персонажа в кадре: правильные движения, правильный переход от кадра к кадру. Покадровая съёмка. Запись голосов героев. Разработка сценария мультфильма. Рисование фигур. Подбор освещения, компоновка кадра. Отсмотр материала съемки. Выразительное произношение закадрового текста, подбор подходящей по смыслу музыки. Монтаж фильма.

Мероприятия воспитательного направления:

Познавательная игра «Самый умный» - 1 час.

Спортивные игры «В здоровом теле здоровый дух» - 1 час.

### **Раздел 6. Итоговое занятие - 2 часа.**

*Практические занятия (2 часа).* Итоговое занятие.

#### **Планируемые результаты**

##### **Предметные результаты**

К концу **обучения** учащиеся:

- познакомились с историей возникновения, видами мультипликации;
- познакомились с технологией создания мультипликационного фильма;
- познакомились и обучились работать с техническими средствами, используемыми в процессе создания мультфильма: установка освещения, съёмка кадров, озвучивание, монтаж.

##### **Метапредметные результаты**

К концу **обучения** учащиеся:

- развили художественный вкус, творческое воображение, пространственное мышление;
- развили творческую активность в работе над композицией.

##### **Личностные результаты**

К концу **обучения** учащиеся:

- воспитали целеустремленность и результативность;
- развили деловые качества: ответственность, самостоятельность, внимательность;
- развили умения выполнять задания самостоятельно и коллективно.

## **Раздел 2 программы «Комплекс организационно-педагогических условий, включающий формы аттестации»**

### **Учебный график**

Начало обучения по программе: 1 сентября.

Окончание - 31 мая.

Учебный год – 36 недель.

*Регламентирование образовательного процесса на учебный год.*

Продолжительность занятия - 30 минут (1 академический час).

Занятия по Программе проводятся по утвержденному расписанию.

Срок проведения итоговой аттестации учащихся - май.

### **Условия реализации Программы**

Перечень оборудования, инструментов и материалов, необходимых для реализации Программы:

Занятия проходят в светлом кабинете.

Для проведения занятий необходим следующий материал:

- световое оснащение;
- веб камера - 1 шт.;
- лампы дневного света с подвижным механизмом – 1 шт.;
- программа для монтажа фильмов Windows Movie Maker;
- столы - 5 шт.;
- стулья для учащихся - 10 шт.;
- 3d-ручки - 10 шт.;
- пластик PLA;
- стол для педагога – 1 шт.;
- стул для педагога -1 шт.;
- ПК с выходом в интернет - 1шт.;
- принтер - 1 шт.;
- раздаточный материал с упражнениями по изучаемому материалу;
- учебная доска.

**Кадровое обеспечение.** Программа «Юный мультипликатор» реализуется педагогом дополнительного образования высшей квалификационной категории, имеющим среднее специальное профессиональное образование в области, соответствующей профилю Программы, и постоянно повышающим уровень профессионального мастерства.

### **Формы аттестации**

Для оценки результативности учебных занятий применяется вводный, текущий и итоговый контроль.

**Вводный контроль** проводится в начале учебного года для изучения возрастных особенностей детей (состояния здоровья,

коммуникабельность, лидерство).

**Текущий контроль** осуществляется для определения усвоения учащимися пройденных тем.

**Итоговый контроль** проводится в конце обучения по Программе для определения степени выполнения поставленных задач.

**Виды аттестации:** итоговая (май).

Формы проведения: творческая работа.

Дополнительное образование не имеет четких критериев оценки результатов практической деятельности обучающихся, поэтому выполнение творческой работы - это наиболее объективная форма подведения итогов. Такая форма работы позволяет учащимся критически оценивать не только чужие работы, но и свои.

**Критерии оценки.**

*Уровень оценивания:* высокий, средний, низкий.

**Высокий:** уровень выполнения требований высокий, отсутствуют ошибки в работе, характерна творчески преобразующая деятельность, самостоятельная работа, творческие изменения, высокий уровень мотивации.

**Средний:** уровень выполнения требований хороший, но допущены незначительные ошибки в работе, активная познавательная деятельность, проявляют творческую инициативу при выполнении заданий, выражена мотивация на рост, самостоятельность при выполнении заданий.

**Низкий:** уровень выполнения требований достаточный, минимальный, репродуктивный, мотивированный на обучение; допущены ошибки в работе, занимается с интересом; нуждается в помощи педагога.

При оценивании учащегося учитывается: сформированность интереса к предмету, наличие исполнительской культуры, развитие образного мышления и мыслительной активности; проявление активности на занятии, успешность личностных достижений.

Форма фиксации результата: протокол, диагностическая карта.

Порядок, формы проведения, система оценки, оформление и анализ результатов итоговой аттестации учащихся осуществляется согласно «Положения об организации и проведении промежуточной и итоговой аттестации учащихся объединения технической направленности «Пиксели» к Программе «Юный мультипликатор».

### **Оценочные материалы**

В процессе обучения осуществляется контроль за уровнем знаний и умений учащихся. Каждая созданная работа наглядно показывает возможности ребёнка. Уровень усвоения программного материала определяется по результатам выполнения практических работ. С каждым учащимся отрабатываются разной сложности элементы, здесь необходимо внимательное, чуткое и доброе отношение к учащемуся.

В работе с учащимися объединения используются следующие методы отслеживания уровня овладения программного материала:

- наблюдение;
- практическое задание;
- выставка творческих работ.

Выбирается дифференцированный подход к каждому, все удаchi поощряются, все недочеты тактично и мягко исправляются.

Постоянная оценка производится на уровне педагогического наблюдения, самооценки учащихся.

### **Оценочные материалы**

#### **Перечень оценочных материалов:**

1. Календарный тематический план Программы (Приложение 1).
2. Диагностика результатов освоения Программы (Приложение 2)
3. Карта мониторинга развития социальной компетентности в группе (Приложение 3)
4. Тестовое задание по теме «История мультипликации и песочной анимации» (Приложение 4)

### **Методические материалы**

В процессе реализации программы обучение проводится в двух направлениях: усвоение теоретических знаний, формирование практических навыков.

### **Методы обучения**

*Словесный метод. Рассказ, объяснение, беседа.* В процессе применения словесных методов педагог посредством слова объясняет учащимся материал, а учащиеся посредством слушания, запоминания и осмысления активно его воспринимают и усваивают.

*Наглядный метод. Наблюдение, иллюстрации, демонстрации, показ, использование технических средств обучения,* при которых основным источником информации являются наглядные средства, пособия, рисунки.

*Репродуктивный метод:* учащийся усваивает способы деятельности, содержание и образец которых уже известен, указан педагогом. Задача его воспроизвести полученные знания практически через показ технологии выполнения.

*Частично-поисковый метод:* ребенок выполняет лишь отдельные шаги в решении проблемной задачи. Формы проявления данного метода: педагог специальными вопросами направляет мысли ребенка, а он делает выводы по технологии выполнения практического задания.

*Методы эмоционального стимулирования. Создание ситуации успеха.* Поощрение (похвала, положительное оценивание отдельных качеств учащегося).

*Методы развития познавательного интереса.* Стимулирование занимательным материалом творческого поиска.

*Методы контроля и самоконтроля. Учет посещаемости. Оценка*

результатов обучения на каждом занятии. Проверки знания терминологии.

### **Методы воспитания.**

Планирование учебных занятий происходит с учетом использования педагогических технологий: технология индивидуального обучения, технология сотрудничества, технология проблемного обучения, технология развивающего обучения, здоровьесберегающая технология, ИКТ, технологии дистанционного и электронного обучения.

**Формы организации учебного занятия:** учебное занятие, объяснение, беседа, практическая и творческая работа.

### **Методические материалы**

При проведении занятий используются:

1. Раздаточный материал:
  - технологические карты к разделу «Плоскостная анимация»;
  - технологические карты к разделу «Объемная анимация».
2. Презентации:
  - «Общие сведения об истории анимации»;
  - «Плоскостная анимация»;
  - «Объемная анимация».

Построение занятий предполагается на основе активизации деятельности учащихся путем создания проблемных ситуаций, использования учебных и ролевых игр, развивающего обучения, индивидуальных способов обучения.

Большое внимание обращается на обеспечение безопасности труда учащихся при выполнении различных работ, в том числе по соблюдению правил электробезопасности.

### **Алгоритм учебного занятия**

<b>Этапы учебного занятия</b>	<b>Блоки</b>	<b>Время</b>
<b>Организационно - подготовительный</b>	Подготовительный	2 минуты
<b>Основная часть</b>	Теоретическая часть	6 минут
	Практическая часть занятия	20 минут
<b>Заключительная часть</b>	Итоговый	2 минуты

### **Раздел 3 программы «Воспитательная деятельность»**

#### **3.1. Цель, задачи, целевые ориентиры воспитания детей**

**Цель воспитательной работы** - создание условий для формирования социально-активной, творческой, нравственно и физически здоровой личности, способной на сознательный выбор жизненной позиции, а также к духовному и физическому самосовершенствованию, саморазвитию в социуме.

#### **Задачи воспитательной работы:**

- развивать способности и творческий потенциал в воспитании каждого учащегося посредством использования возможностей учебного занятия;
- воспитывать общительность, любознательность, инициативность, самостоятельность через индивидуальную и групповую работу в детском объединении;
- формировать общую культуру личности, в том числе ценности здорового образа жизни, инициативности, самостоятельности и ответственности, активной жизненной позиции через потенциал событийного воспитания;
- формировать духовно-нравственные ценности через объединения воспитательных ресурсов семьи и Центра творчества, установления партнерских взаимоотношений с родителями (законными представителями);

#### **Целевые ориентиры воспитания детей по программе:**

Основные целевые ориентиры воспитания в программе определяются также в соответствии с предметными направленностями разрабатываемых программ и приоритетами, заданными «Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года»; они направлены на воспитание, формирование интереса к технической деятельности, истории техники в России и мире, к достижениям российской и мировой технической мысли; понимание значения техники в жизни российского общества; интереса к личностям конструкторов, организаторов производства; ценностей авторства и участия в техническом творчестве; навыков определения достоверности и этики технических идей; отношения к влиянию технических процессов на природу; ценностей технической безопасности и контроля; отношения к угрозам технического прогресса, к проблемам связей технологического развития России и своего региона; уважения к достижениям в технике своих земляков; воли, упорства, дисциплинированности в реализации проектов; опыта участия в технических проектах и их оценки.

#### **3.2. Формы и методы воспитания**

##### **Формы организации воспитательного мероприятия:**

- беседы,
  - обучающие занятия,
- К формам-играм можно отнести:

- спортивные игры,
- познавательные игры.

**Методы** воспитания – это способы взаимодействия педагога и воспитанников, ориентированные на развитие социально значимых потребностей и мотиваций ребенка, его сознания и приемов поведения.

В воспитательной деятельности с обучающимися по программе используются методы воспитания:

- ✓ метод убеждения (рассказ, разъяснение, внушение),
- ✓ метод положительного примера (педагога и других взрослых, детей);
- ✓ метод упражнений (приучения);
- ✓ методы одобрения и осуждения поведения детей, педагогического требования (с учётом преимущественного права на воспитание детей их родителей (законных представителей), индивидуальных и возрастных особенностей детей) и стимулирования, поощрения (индивидуального и публичного);
- ✓ метод переключения в деятельности;
- ✓ методы руководства и самовоспитания, развития самоконтроля и самооценки детей в воспитании;
- ✓ методы воспитания воздействием группы, в коллективе.

### **3.3. Условия воспитания, анализ результатов**

Воспитательный процесс осуществляется в условиях организации деятельности детского коллектива «Пиксели» на основной учебной базе реализации Программы «Юный мультипликатор» в МБУДО Центре творчества «Радуга» в соответствии с нормами и правилами работы МБУДО ЦТ «Радуга», а также на выездных базах, площадках, мероприятиях в других организациях с учётом установленных правил и норм деятельности на этих площадках.

Анализ результатов воспитания проводится в процессе **педагогического наблюдения** за поведением детей, их общением, отношениями детей друг с другом, в коллективе, их отношением к педагогам, к выполнению своих заданий по программе. Косвенная оценка результатов воспитания, достижения целевых ориентиров воспитания по программе проводится путём опросов родителей в процессе реализации программы (отзывы родителей, интервью с ними) и после её завершения (итоговые исследования результатов реализации программы за учебный период, учебный год).

Результаты, полученные в ходе оценочных процедур-опросов, интервью - используются только в виде агрегированных усреднённых и анонимных данных.

### 3.4.Календарный план воспитательной работы

№ п/п	Название события, мероприятия	Период проведения (месяц)	Форма проведения	Практический результат и информационный продукт, иллюстрирующий успешное достижение цели события
1.	«Пожарная безопасность»	сентябрь	Беседа, уровень образовательного учреждения	Фото- и видеоматериалы
2.	«Знатоки дорожных правил»	декабрь	Игровая программа, уровень образовательного учреждения	Фото- и видеоматериалы с выступлением детей
3.	«Самый умный»	февраль	Познавательная игра, уровень образовательного учреждения	Фото- и видеоматериалы о проведении познавательной игры, статья в ВК, на сайте Центра творчества
4.	«В здоровом теле здоровый дух»	май	Спортивные игры, уровень образовательного учреждения	Фото- и видеоматериалы о проведении спортивных игр, статья в ВК, на сайте Центра творчества

#### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ для педагога

1. Иванова Ю.Н. Мультфильмы. Секреты анимации. Издательство: Настя и Никита, М. 2017 г.- 24 с.
2. Кукушкин В.С. Педагогические технологии: Учебное пособие для студентов педагогических специальностей/.-М.: «Март», 2004. - 336 с.
3. Плотникова А.И. Семейная мультипликация в действии. Практическое руководство. Изд. система Ridero, 2018г. - 72 с.
4. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии [Текст] / Г.К. Селевко. - М.: Народное образование, 1998. - 256 с.

5. Уильямс Р. Аниматор. Набор для выживания. Секреты и методы создания анимации, 3D-графики и компьютерных игр , 2019г. - 392 с.

#### **СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ для учащихся**

1. Асенин С.В. Мир мультфильма. Издательство: Книга по Требованию, 2012.
2. Запаренко В. «Как рисовать мультики»//Спб.:Издательство «Фордевинд» 2011. - 128 стр.

#### **Интернет-ресурсы:**

1. <https://vse-kursy.com/read/427-uroki-po-sozdaniyu-multfilmov.html>
2. <https://dzen.ru/a/XN1OIh1YaACzh5uB>

**Приложение 1**

**Календарный тематический план Программы  
«Юный мультипликатор»**

<b>№</b>	<b>Дата занятия по плану</b>	<b>Дата занятия по факту</b>	<b>Тема занятия</b>	<b>Кол-во часов</b>	<b>Форма занятия, воспитательного мероприятия</b>	<b>Форма контроля</b>
<b>Модуль 1</b>						
<b>Раздел 1. Введение в образовательную программу - 2 часа</b>						
1.			Введение в образовательную программу. Правила поведения в компьютерном классе. Инструктаж по технике безопасности.	2	учебное занятие, объяснение	Вводный контроль
<b>Раздел 2. Общие сведения об истории анимации - 4 часа</b>						
2.			История развития анимации. Знакомство с лучшими произведениями мировой анимации.	2	учебное занятие, объяснение	Текущий контроль
3.			Общие сведения о существующих видах мультипликации.	2	учебное занятие, объяснение	Текущий контроль
<b>Раздел 3. Процесс создания мультфильма - 16 часов</b>						
4.			Виды анимации в технике. Кадр как часть пространства (фотографический кадр).	1	учебное занятие, объяснение	Текущий контроль
			<b>Беседа «Пожарная безопасность»</b>	1	<b>Беседа</b>	
5.			Первое представление о монтаже. Соединение кадров.	2	учебное занятие, объяснение	Текущий контроль
6.			Движение в кадре. Границы кадра. Знакомство с	2	учебное занятие, объяснение	Текущий контроль

			процессом съемки.		ие	
7.			Совместная разработка сценария мультфильма.	2	учебное занятие, объяснение	Текущий контроль
8.			Изготовление декораций к мультфильму: различные фоны, на которых происходит действие в мультфильме.	2	учебное занятие, объяснение	Текущий контроль
9.			Установка декораций для съёмок, персонажей. Отработка правильной постановки персонажа в кадре.	2	учебное занятие, объяснение	Текущий контроль
10.			Работа с фрагментами мультипликационных фильмов. Речевые разминки.	2	учебное занятие, объяснение	Текущий контроль
11.			Подбор музыки. Монтаж фильма.	2	учебное занятие, объяснение	Текущий контроль
<b>Раздел 4. Плоскостная анимация - 10 часов</b>						
12.			Техники плоскостной анимации (рисованная, перекладка, сыпучие материалы, барельеф и пр.). Раскадровка.	2	учебное занятие, объяснение	Текущий контроль
13.			Экспликация. Изготовление декораций, персонажей. Введение в профессию режиссер.	1,30 30	учебное занятие, объяснение	Текущий контроль
14.			Прослушивание, просмотр сказок и других литературных произведений, сочинение сценариев.	2	учебное занятие, объяснение	Текущий контроль
15.			Создание героев, декораций	2	учебное занятие,	Текущий контроль

			мультфильма. Расстановка на готовый фон нарисованных персонажей, покaдровая съемка.		объяснение	
16.			Распределение ролей. Запись речи, подбор музыки. Просмотр мультфильма.  <b>Игровая программа «Знаюки дорожных правил»</b>	1  1	учебное занятие, объяснение  <b>Игровая программа</b>	Текущий контроль
<b>Модуль 2</b>						
<b>Раздел 5. Объемная анимация - 38 часов</b>						
17.			Рассказ о техниках объемной анимации.	2	учебное занятие, объяснение	Текущий контроль
18.			Рассказ о легоанимации.	2	учебное занятие, объяснение	Текущий контроль
19.			Использование различных техник в одном мультфильме.	2	учебное занятие, объяснение	Текущий контроль
20.			Использование различных техник в одном мультфильме.	2	учебное занятие, объяснение	Текущий контроль
21.			Придумывание сюжета.	2	учебное занятие, объяснение	Текущий контроль
22.			Знакомство с объемной анимацией.	2	учебное занятие, объяснение	Текущий контроль
23.			Просмотр мультфильмов.	2	учебное занятие, объяснение	Текущий контроль

24.			Рассматривание иллюстраций к сказкам.	1	учебное занятие, объяснение	Текущий контроль
			<b>Познавательная игра «Самый умный»</b>	1	<b>Познавательная игра</b>	
25.			Написание сценария к мультфильму.	2	учебное занятие, объяснение	Текущий контроль
26.			Изготовление декораций, персонажей.	2	учебное занятие, объяснение	Текущий контроль
27.			Отработка правильной постановки персонажа в кадре: правильные движения, правильный переход от кадра к кадру.	2	учебное занятие, объяснение	Текущий контроль
28.			Покадровая съёмка.	2	учебное занятие, объяснение	Текущий контроль
29.			Запись голосов героев.	2	учебное занятие, объяснение	Текущий контроль
30.			Разработка сценария мультфильма.	2	учебное занятие, объяснение	Текущий контроль
31.			Рисование фигур.	2	учебное занятие, объяснение	Текущий контроль
32.			Подбор освещения, компоновка кадра.	2	учебное занятие, объяснение	Текущий контроль
33.			Отсмотр материала съёмки.	2	учебное занятие,	Текущий контроль

					объяснение	
34.			Выразительное произношение закадрового текста, подбор подходящей по смыслу музыки.	2	учебное занятие, объяснение	Текущий контроль
35.			Монтаж фильма.	1	учебное занятие, объяснение	Текущий контроль
			<b>Спортивные игры «В здоровом теле здоровый дух»</b>	1	<b>Спортивные игры</b>	
<b>Раздел № 6. Итоговое занятие – 2 часа</b>						
36.			Итоговое занятие. Выставка творческих работ.	2	Творческая работа	Итоговый контроль
<b>Итого:</b>				72		

**Диагностика результатов освоения программы**

При реализации программы осуществляется оценка индивидуального развития ребенка. Она производится педагогом в рамках педагогической диагностики. Ведущим методом педагогической диагностики является наблюдение, которое проводится после освоения детьми дополнительной общеобразовательной общеразвивающей Программы через создание конкретного продукта – создание мультфильма.

В процессе наблюдения педагог обращает внимание на сформированность следующих критериев:

1. Освоение видов анимации.
2. Умение составлять сюжет, придумывать персонажей.
3. Умение самостоятельно создавать персонажей или предметы декораций.
4. Навыки работы в команде.
5. Умение управлять и двигать персонажи во время съемки.
6. Умение работать в коллективе, согласовывать свои действия с действиями партнеров.

**Диагностическая карта**

№	Ф.И. ребенка	Критерии					
		1	2	3	4	5	6
1							
2							

3 балла – критерий сформирован

2 балла – критерий находится на стадии формирования

1 балл – критерий проявляется слабо, нестабильно или не сформирован

**Карта мониторинга развития социальной компетентности в группе**

Группа \_\_\_\_\_

Объединение \_\_\_\_\_

Педагог \_\_\_\_\_

Дата проведения \_\_\_\_\_

№ п/п	ФИ обучающегося	Составляющие социальной компетентности			Показатель социальной компетентности
		коммуникативность	толерантность	рефлексивность	

**Тестовое задание по теме  
«История мультипликации и песочной анимации»**

**1) Кого можно отнести к основателям кинематографа?**

- а) Луи Люмьер.
- б) Огюст Люмьер.
- в) Якоб Гримм.
- г) Братья Лизюковы.
- д) Вильгельм Гримм.

**2) Что такое «кадры»?**

- а) Кадры – это составляющие любого графического редактора, на которых располагаются нарисованные изображения.
- б) Кадры – это люди с хорошим чувством юмора.
- в) Кадры – это нарисованные или сфотографированные изображения последовательных фаз движения объектов или их частей.
- г) Кадры – это сфотографированные изображения объекта, находящегося на одном месте и в одном положении.

**3) Как называется прибор, изображённый на рисунке?**

- а) Первый фотоаппарат.
- б) Фенакистископ.
- в) Фонендоскоп.
- г) Проектор.



**4) Кто впервые использовал песочную анимацию в качестве «живого» перформанса перед публикой.**

- а) Ференц Чако,
- б) Артур Кириллов,
- в) Керолайн Лив
- г) Ксения Симонова
- д) Илана Яхав

**5) Как иначе можно назвать технику песочная анимация?**

- а) рисованная анимация
- б) стоп – моушен
- в) сыпучая анимация
- г) песочная графика
- д) театр теней

**6) Какое оборудование не используется для песочной анимации?**

- а) стол с подсветкой
- б) планшет
- в) штатив
- г) стул с крутящимся механизмом
- д) проектор

**7) Найди неверное название основных приемов рисования в технике песочная анимация.**

- а) линия
- б) точка
- в) пятно
- г) шарох
- д) засыпка
- е) волна
- ж) след

Ответы:						
1	2	3	4	5	6	7
а, б	в	в	а	г	г	г

За каждый правильный ответ начисляется 1 балл.

По результатам определяется уровень освоения темы:

- высокий уровень – 6-7 баллов;
- средний уровень – 4-5 баллов;
- допустимый уровень – 2-3 балла.