

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 «15» июня 2020г
Протокол № 4



Утверждаю
Директор МБУДО ЦТ «Радуга»
О.А. Тагинцева
«15» июня 2020г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**
Технической направленности

«Мир анимации»

Уровень программы: базовый
Срок реализации программы: 144 часа (24 недели)
Возрастная категория: от 7 до 10 лет
Форма обучения: очная, дистанционная
Вид программы: модифицированная
Программа реализуется на бюджетной основе
ID – номер:

Автор-составитель:
Сергеева Татьяна Николаевна
педагог дополнительного образования

ст-ца. Роговская, 2020 г.

Содержание программы

№ п/п	Наименование	Стр.
1.	Раздел 1. «Комплекс основных характеристик образования»	
1.1.	Пояснительная записка	3
1.2.	Нормативно-правовая база	3
1.3.	Цель и задачи	5
1.4.	Содержание программы	6
1.5.	Планируемые результаты	7
2.	Раздел 2. «Комплекс организационно-педагогических условий»	9
2.1.	Календарный учебный график	9
2.2.	Условия реализации программы	16
2.3.	Оценочные материалы	18
2.4.	Методические материалы	18
2.5.	Алгоритм учебного занятия	20
2.6.	Список литературы	20

Раздел 1. «Комплекс основных характеристик образования»

1.1 Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мир анимации» (далее - Программа) реализуется в **технической направленности** и создает условия, обеспечивающие развитие творческих способностей детей в анимационной деятельности с учетом их возможностей, используя технические средства обучения. Программа ориентирована на изучение основных графических и мультимедийных компьютерных программ, в рамках их широкого использования, а также специальных профессиональных возможностей. При этом главное внимание уделяется не масштабу или объему информационного блока, а способам его освоения, развитию познавательного и творческого потенциала ребенка. Она рассчитана на детей младшего школьного возраста, желающих приобрести начальные знания в области основ анимации и мультипликации.

Современные условия диктуют новые требования к человеку: сегодня востребованы активные, коммуникабельные, творческие личности, способные масштабно мыслить и действовать. Искусство мультипликации и представляет собой совокупность различных видов деятельности, формирующих гармонично развитую личность. Наличие современных технических средств, внедрение их в учебный процесс, делают мультипликацию необходимым и современным средством обучения, а также интересным видом деятельности. Поэтому данная Программа носит информационно-развивающий характер.

1.2 Нормативно-правовая база Программы.

Программа составлена в соответствии с:

- Федеральным законом от 29.12.2012г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

- Концепцией развития дополнительного образования детей, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. №1726;

- Приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 09.11. 2018 года № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- Стратегией развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 г.;

- Постановлением от 04.07.2014г. № 41 «Об утверждении СанПиН 2.2.4.3172-14»;

При разработке Программы учтены Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ: требования и возможность вариативности, г. Краснодар 2019 г.

Актуальность программы определяется, прежде всего, потребностью в современном мире, как к наиболее интересному виду творческой деятельности, связанную с новыми технологиями, конструированием и экранным искусством, и дающую, с наибольшей полнотой, возможность развития способностей и самореализации.

Создавая героев мультипликационного фильма и декорации: из пластилина, делая аппликации, вырезая силуэты, рисуя красками, фломастерами, мягкими материалами, ребята изучают свойства и технические возможности художественных материалов. 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 роли: режиссёра, оператора, сценариста, художника-мультипликатора, формируются умения пользоваться компьютерной техникой и программным обеспечением, камерой, освещением, инструкциями, работать в команде.

Новизна Программы заключается в том, что позволяет детям младшего школьного возраста в форме познавательной деятельности раскрыть возможности мультипликации, развивать и совершенствовать практические умения и навыки по созданию анимационного фильма, попробовать себя в роли режиссера, аниматора, монтажера и актера. Интегрирование различных видов изобразительной (рисование, лепка, конструирование, изготовление кукол из различных материалов) и технической (освоение различных техник съемки, работа с фото-, видео- и аудиоаппаратурой, специальным программным обеспечением) деятельности дает возможности овладения новыми навыками и расширения круга интересов детей.

Педагогическая целесообразность Программы. Вопросы гармоничного развития и творческой реализации находят свое решение в условиях объединения. Создание мультфильма - это многогранный процесс, интегрирующий в себе разнообразные виды детской деятельности: речевую, игровую, познавательную, изобразительную, музыкальную и др. В результате чего у учащихся развиваются такие значимые личностные качества, как любознательность, активность, эмоциональная отзывчивость, способность управлять своим поведением, владение коммуникативными умениями и навыками и т.д.

Программа является **модифицированной**, составлена на основе программы «Основы детской анимации», автор составитель педагог дополнительного образования Громова Лилия Александровна (г. Улан-Уде, 2018 г.)

Отличительной особенностью Программы является сокращение количества изучаемых тем. Исключены такие разделы как «Рисование в технике «Граттаж», «Кофейная-сыпучая анимация», увеличено количество часов на выполнение практических заданий. Добавлена тема «Компьютерная 2Д анимация».

Адресат программы. Данная Программа рассчитана на детей 7-10 лет, проявляющих интерес к компьютерной анимации, имеющих базовые знания по работе в компьютерных программах монтажа видео. Это могут быть как однополые, так и разнополые группы. Программа «Мир анимации» базового уровня предполагает прохождение обучения ознакомительного уровня Программы «Азы анимации». Возможно зачисление на обучение по Программе «Мир анимации», без прохождения ознакомительного уровня, согласно прохождения предварительного тестирования.

Группы комплектуются из учащихся прошедших обучение по Программе ознакомительного уровня «Азы анимации». Группы могут быть разновозрастными по 8 человек. Численный состав учебных групп, а также продолжительность групповых занятий определяется, исходя из имеющихся условий проведения образовательного процесса, согласно требованиям СанПиН. Зачисление в объединение производится по заявлению родителей.

Уровень программы – базовый.

Объем программы: 144 часа.

Сроки: 24 недели.

Форма обучения – очная, дистанционная.

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. Занятия по программе определяются содержанием программы и могут предусматривать беседы, практические и творческие работы, игры.

Форма организации деятельности детей на занятии - групповая и индивидуально-групповая.

Форма организации учебного занятия: учебное занятие, беседы, практические и творческие работы.

Дистанционное обучение, осуществляемое с помощью компьютерных телекоммуникаций, имеет следующие формы занятий: чат – занятия, форум-занятия, вебинар-сессия.

Режим занятий:

Занятия проводятся 3 раза в неделю по 2 часа (30 минут), с 15-ти минутным перерывом.

При дистанционном обучении занятия сокращены согласно рекомендациям СанПиН. Занятия проводятся дистанционно 3 раза в неделю по 2 часа (20 минут), с 5-ти минутным перерывом

1.3. Цель и задачи.

Цель Программы – Формирование у учащихся устойчивой мотивации к компьютерной анимации, способствующей развитию творческих и коммуникативных способностей средствами мультипликации.

Образовательные (предметные) задачи:

- дать базовые знания о методах создания анимации;
- познакомить с методами съемки и монтажа анимационных роликов;

- научить применять полученные знания об особенностях технического процесса различных видов анимации, для самостоятельного создания роликов.

Личностные задачи:

- развивать способности к реализации творческих проектов средствами анимации;
- развивать способность самостоятельно планировать и осуществлять свои действия, выбирать способы решения поставленных задач, развивать творческие способности;
- развивать навыки саморегуляции;
- сформировать устойчивую мотивацию;
- формирование навыка владения техническими средствами обучения и программами;
- развивать умения работать дистанционно в команде и индивидуально, выполнять задания самостоятельно и коллективно бесконтактно;
- формировать умение самостоятельно анализировать и корректировать собственную деятельность

Метапредметные задачи:

- воспитывать эстетическое восприятие окружающего мира;
- формировать ценностные ориентации;
- воспитывать чувство коллективизма и ответственности за свою деятельность.

1.4. Содержание Программы

Ученый план

№ п/п	Наименование темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		всего	теория	практика	
1.	Раздел 1. Введение в образовательную программу	2	2		- вводный контроль
2.	Раздел 2. 12 принципов анимации.	6	6		текущий контроль
3.	Раздел 3. Объёмная пластилиновая анимация	22	2	20	текущий контроль
4.	Раздел 4. Компьютерная 2д анимация.	22	4	18	текущий контроль
5.	Раздел 5. Работа над индивидуальными проектами.	90		90	текущий контроль
6.	Раздел 7. Подведение итогов. Демонстрация готовых работ.	2		2	Итоговый контроль
	Итого	144	14	130	

Содержание учебного плана

Раздел 1. Введение в образовательную программу - 2 часа
Теория (2 часа). Введение в образовательную программу.

Раздел 2. 12 принципов анимации. – 6 часов

Теория (6 часов). Первые 4 принципа анимации. Вторые 4 принципа анимации. Третьи 4 принципа анимации

Раздел 3. Объёмная пластилиновая анимация – 22 часа

Теория (2 часа). Обсуждение процесса создания мультфильма в технике объёмная пластилиновая анимация.

Практика (20 часов). Пишем сценарий. Рисуем раскадровку. Изготовление персонажей. Съёмка кадров. Монтаж. Озвучивание ролика. Самостоятельная работа над проектом. Выбор сюжета. Раскадровка. Создание фонов и персонажей. Съёмка кадров. Монтаж. Демонстрация и обсуждение готовой работы.

Раздел 4. Компьютерная 2д анимация. – 22 часа

Теория (4 часа). Принципы работы в программе Krita. Принципы работы в программе ShotCut.

Практика (18 часов). Пишем сценарий. Рисуем раскадровку. Прорисовка кадров. Монтаж. Озвучивание ролика. Самостоятельная работа над проектом. Выбор сюжета. Раскадровка. Прорисовка кадров. Монтаж. Озвучивание ролика. Презентация проекта.

Раздел 5. Работа над индивидуальными проектами. – 90 часов

Практика (90 часов). «Сказки народов мира», «Из жизни животных» «Весна», «День победы», «Веселые истории». Выбор сказки для проекта. Выбор сюжета проекта. Выбор техники исполнения. Пишем сценарий. Рисуем раскадровку. Изготовление фонов декораций. Изготовление персонажей. Съёмка кадров. Монтаж. Озвучивание ролика. Презентация и оценка готовых работ.

Раздел 7. Подведение итогов. Демонстрация готовых работ. – 2 часа

Практика (2 часа). Итоговое занятие «Мир мультипликации»

1.5. Планируемые результаты

Образовательные (предметные) результаты:

К концу прохождения базовой программы учащиеся:

- имеют базовые знания о методах создания анимации;
- знакомы с методами съёмки и монтажа анимационных роликов;
- умеют применять полученные знания об особенностях, технического процесса различных видов анимации, для самостоятельного создания роликов.

Личностные задачи:

- проявляют способности к реализации творческих проектов средствами анимации;
- проявляют способность самостоятельно планировать и осуществлять свои действия, выбирать способы решения поставленных задач, развивать творческие способности;
- продолжают формировать навыки саморегуляции;
- продолжают формировать устойчивую мотивацию;
- продолжается формирование навыка владения техническими средствами обучения и программами;

- продолжается развитие умения работать дистанционно в команде и индивидуально, выполнять задания самостоятельно и коллективно бесконтактно;
- продолжает формироваться умения самостоятельно анализировать и корректировать собственную деятельность.

Метапредметные задачи:

- подолжается формирование эстетическое восприятие окружающего мира;
- продолжают формировать ценностные ориентации;
- проявляют чувство коллективизма и ответственности за свою деятельность.

Раздел 2. «Комплекс организационно-педагогических условий»

2.1. Календарный учебный график

№	Дата занятия по плану	Дата занятия по факту	Тема занятия	Кол-во часов	Форма занятий	Место проведения	Форма контроля
Раздел 1. Введение в образовательную программу – 2 часа							
1.			Введение в образовательную программу.	2	Беседа Вебинар-сессия		собеседование, наблюдение
Раздел 2. 12 принципов анимации – 6 часов							
2.			Первые 4 принципа анимации	2	Беседа Чат - занятие		собеседование, устный опрос
3.			Вторые 4 принципа анимации	2	Беседа Чат - занятие		собеседование, устный опрос
4.			Третьи 4 принципа анимации	2	Беседа Чат - занятие		Собеседование устный опрос
Раздел 3. Объёмная пластилиновая анимация – 22 часа							
5.			Обсуждение процесса создания мультфильма в технике объёмная пластилиновая анимация	2	Учебное занятие Вебинар-сессия		собеседование, устный опрос
6.			Пишем сценарий. Рисуем раскадровку.	2	Практическое занятие Форум-занятие		практическое задание
7.			Изготовление персонажей.	2	Практическое занятие Форум-занятие		практическое задание
8.			Съемка кадров.	2	Практическое		практическое

					е занятие Форум- занятие		задание
9.			Съемка кадров.	2	Практическо е занятие Форум- занятие		практическое задание
10.			Монтаж.	2	Практическо е занятие Форум- занятие		практическое задание
11.			Озвучивание ролика.	2	Практическо е занятие Форум- занятие		практическое задание
12.			Самостоятельн ая работа над проектом . Выбор сюжета. Раскадровка.	2	Творческая работа Форум- занятие		Самостоятель ная работа
13.			Самостоятельн ая работа над проектом. Создание фонов и персонажей.	2	Творческая работа Форум- занятие		Самостоятель ная работа
14.			Самостоятельн ая работа над проектом. Съемка кадров. Монтаж.	2	Творческая работа Форум- занятие		Самостоятель ная работа
15.			Демонстрация и обсуждение готовой работы.	2	Практическо е занятие Форум- занятие		текущий контроль.
Раздел 4. Компьютерная 2д анимация – 22 часа							
16.			Принципы работы в программе Krita.	2	Учебное занятие Вебинар- сессия		собеседование , устный опрос
17.			Принципы работы в	2	Учебное занятие		собеседование, устный опрос

			программе ShotCut.		Вебинар- сессия		
18.			Пишем сценарий. Рисуем раскадровку.	2	Практическ ое занятие		практическое задание
					Форум- занятие		
19.			Прорисовка кадров.	2	Практическ ое занятие		практическое задание
					Форум- занятие		
20.			Прорисовка кадров.	2	Практическ ое занятие		практическое задание
					Форум- занятие		
21.			Монтаж. Озвучивание ролика.	2	Практическ ое занятие		практическое задание
					Форум- занятие		
22.			Самостоятельн ая работа над проектом. Выбор сюжета. Раскадровка.	2	Творческая работа		Самостоятель ная работа
					Форум- занятие		
23.			Самостоятельн ая работа над проектом. Прорисовка кадров.	2	Творческая работа		Самостоятель ная работа
					Форум- занятие		
24.			Самостоятельн ая работа над проектом . Прорисовка кадров. Монтаж.	2	Творческая работа		Самостоятель ная работа
					Форум- занятие		
25.			Самостоятельн ая работа над проектом. Озвучивание ролика.	2	Творческая работа		Самостоятель ная работа
					Форум- занятие		
26.			Презентация проекта.	2	Творческая работа		Промежуточн ый контроль
					Форум- занятие		

Раздел 5. Работа над индивидуальными проектами - 90 часов							
27.			«Сказки народов мира» Выбор сказки для проекта. Выбор техники исполнения.	2	Учебное занятие		собеседование, устный опрос
					Вебинар-сессия		
28.			Пишем сценарий. Рисуем раскадровку.	2	Практическое занятие		практическое задание
					Форум-занятие		
29.			Изготовление фонов декораций.	2	Практическое занятие		практическое задание
					Форум-занятие		
30.			Изготовление персонажей.	2	Практическое занятие		практическое задание
					Форум-занятие		
31.			Съемка кадров. Монтаж.	2	Практическое занятие		практическое задание
					Форум-занятие		
32.			Съемка кадров. Монтаж.	2	Практическое занятие		практическое задание
					Форум-занятие		
33.			Озвучивание ролика.	2	Практическое занятие		практическое задание
					Форум-занятие		
34.			Монтаж ролика.	2	Практическое занятие		практическое задание
					Форум-занятие		
35.			Презентация и оценка готовых работ.	2	Беседа		Текущий контроль
					Форум-занятие		
36.			«Из жизни животных» Выбор сюжета	2	Учебное занятие		собеседование, устный опрос

			проекта. Выбор техники исполнения.		Вебинар- сессия		
37.			Пишем сценарий. Рисуем раскадровку.	2	Практическ ое занятие		практическое задание
					Форум- занятие		
38.			Изготовление фонов декораций.	2	Практическ ое занятие		практическое задание
					Форум- занятие		
39.			Изготовление персонажей.	2	Практическ ое занятие		практическое задание
					Форум- занятие		
40.			Съемка кадров. Монтаж.	2	Практическ ое занятие		практическое задание
					Форум- занятие		
41.			Съемка кадров. Монтаж.	2	Практическ ое занятие		практическое задание
					Форум- занятие		
42.			Озвучивание ролика.	2	Практическ ое занятие		практическое задание
					Форум- занятие		
43.			Монтаж ролика.	2	Практическ ое занятие		практическое задание
					Форум- занятие		
44.			Презентация и оценка готовых работ.	2	Беседа		Текущий контроль
					Форум- занятие		
45.			«Весна». Выбор темы для проекта. Выбор техники исполнения.	2	Учебное занятие		собеседовани е, устный опрос
					Вебинар- сессия		
46.			Пишем сценарий. Рисуем раскадровку.	2	Практическ ое занятие		практическое задание
					Форум- занятие		

					занятие		
47.			Изготовление фонов декораций.	2	Практическое занятие		практическое задание
					Форум-занятие		
48.			Изготовление персонажей.	2	Практическое занятие		практическое задание
					Форум-занятие		
49.			Съемка кадров. Монтаж.	2	Практическое занятие		практическое задание
					Форум-занятие		
50.			Съемка кадров. Монтаж.	2	Практическое занятие		практическое задание
					Форум-занятие		
51.			Озвучивание ролика.	2	Практическое занятие		практическое задание
					Форум-занятие		
52.			Монтаж ролика.	2	Практическое занятие		практическое задание
					Форум-занятие		
53.			Презентация и оценка готовых работ.	2	Беседа		Текущий контроль
					Форум-занятие		
54.			«День победы» Выбор темы для проекта. Выбор техники исполнения.	2	Учебное занятие		собеседование, устный опрос
					Вебинар-сессия		
55.			Пишем сценарий. Рисуем раскадровку.	2	Практическое занятие		практическое задание
					Форум-занятие		
56.			Изготовление фонов декораций.	2	Практическое занятие		практическое задание
					Форум-занятие		
57.			Изготовление	2	Практическое		практическое

			персонажей.		ое занятие		задание
					Форум- занятие		
58.			Съемка кадров. Монтаж.	2	Практическ ое занятие		практическое задание
					Форум- занятие		
59.			Съемка кадров. Монтаж.	2	Практическ ое занятие		практическое задание
					Форум- занятие		
60.			Озвучивание ролика.	2	Практическ ое занятие		практическое задание
					Форум- занятие		
61.			Монтаж ролика.	2	Практическ ое занятие		практическое задание
					Форум- занятие		
62.			Презентация и оценка готовых работ.	2	Беседа		Промежуточн ая аттестация
					Форум- занятие		
63.			«Веселые истории» Выбор темы для проекта. Выбор техники исполнения.	2	Учебное занятие		собеседовани е, устный опрос
					Вебинар- сессия		
64.			Пишем сценарий. Рисуем раскадровку.	2	Практическ ое занятие		практическое задание
					Форум- занятие		
65.			Изготовление фонов декораций.	2	Практическ ое занятие		практическое задание
					Форум- занятие		
66.			Изготовление персонажей.	2	Практическ ое занятие		практическое задание
					Форум- занятие		
67.			Съемка кадров. Монтаж.	2	Практическ ое занятие		практическое задание
					Форум-		

					занятие		
68.			Съемка кадров. Монтаж.	2	Практическое занятие		практическое задание
					Форум-занятие		
69.			Озвучивание ролика.	2	Практическое занятие		практическое задание
					Форум-занятие		
70.			Монтаж ролика.	2	Практическое занятие		практическое задание
71.			Презентация и оценка готовых работ.	2	Беседа		Текущий контроль
					Форум-занятие		
Раздел 7. Подведение итогов. Демонстрация готовых работ – 2 часа							
72.			Итоговое занятие «Мир мультипликации»	2	Беседа		Итоговая аттестация
					Форум-занятие		

2.2. Условия реализации Программы

Материально-техническое обеспечение:

Все занятия в объединении должны проходить в помещении с хорошим освещением и вентиляцией, с удобной мебелью для работы, обстановка и оформление кабинета помогают в учебном процессе, способствуют трудовому и эстетическому воспитанию учащихся.

Кабинет должен соответствовать СанПиНам.

Материалы и инструменты:

Для реализации Программы необходимо использование следующих средств:

Для педагога:

1. ПК с выходом в интернет.
2. ПК с установленным windows movie maker, Krita, ShotCut – 8 шт.
3. Стол - 10 шт.
4. Стулья – 10 шт.
5. Фотоаппарат со штативом – 1 шт.
6. Вебкамера с креплением – 1 шт.
7. Лампы дневного света с подвижным механизмом.
8. Расходный материал для создания персонажей (бумага, пластилин, краски, ножницы и т.д.).

При проведении занятий дистанционно, время занятий соответствуют требованиям СанПиН. Для проведения занятий необходим следующий материал:

Для педагога:

1. ПК с выходом в интернет и установленной программой для монтажа роликов.
2. Мобильный телефон с выходом в интернет.
3. Фотоаппарат со штативом – 1 шт.
4. Презентации по изучаемой теме.
5. Лампы дневного света с подвижным механизмом;
6. Расходный материал для создания персонажей (бумага, пластилин)

Для учащихся:

1. Мобильный телефон с выходом в интернет.
2. Расходный материал для создания персонажей (бумага, пластилин)
3. Программа Stop Motion Studio

Кадровое обеспечение. Программа «Мир анимации» реализуется педагогом дополнительного образования, имеющим профессиональное образование в области, соответствующей профилю программы, и постоянно повышающим уровень профессионального мастерства.

Формы аттестации

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

Вводный контроль проводится в начале обучения по программе. Отслеживается уровень подготовленности учащихся. После анализа результатов первоначального контроля проводится корректировка тематических планов, пересматриваются учебные задания, если это необходимо.

Текущий контроль проводится после каждого раздела. В процессе его проведения выявляется степень усвоения учащимися нового материала, отмечаются типичные ошибки, ведётся поиск способов их предупреждения и исправления. Внимание каждого ребенка обращается на чёткое выполнение работы и формирование трудовых навыков. Формы проведения: опрос учащихся, собеседование с ними, наблюдение во время выполнения практических заданий, просмотр и оценка выполненных работ

Промежуточный контроль Его цель – выявление степени обученности детей по прохождению половины Программы и проведение по результатам контроля (при необходимости) корректировки тематических планов. Формы проведения: опрос, самостоятельная работа, демонстрация творческих работ.

Итоговый контроль проводится по завершении всего образовательного курса Программы в целом. Цель его проведения – определение уровня усвоения Программы каждым учащимся. Формы проведения: выступления с показами мультфильмов собственного изготовления, участие в конкурсах и анимационных фестивалях.

Порядок, формы проведения, система оценки, оформление и анализ результатов промежуточной и итоговой аттестации учащихся осуществляется согласно «Положения об организации и проведении промежуточной и итоговой

аттестации учащихся объединения технической направленности «Юный мультипликатор» к Программе «Мир анимации».

2.3. Оценочные материалы

Перечень оценочных материалов:

- 1) Критерии оценки творческого продукта проектной деятельности (мультфильма). (Приложение 1)
- 2) Рефлексивный лист участника проекта. (Приложение 2)
- 3) Тестовое задание по теме «История мультипликации». (Приложение 3)

2.4. Методические материалы

Занятия необходимо сопровождать живой эмоциональной речью педагога. Педагог должен стимулировать и организовывать двигательную активность каждого ребенка.

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

Методы обучения.

- словесные методы (объяснение, беседа, диалог);
- наглядный метод (презентации, видеоролики);
- метод игры;
- метод проблемного обучения (объяснение основных понятий, терминов, определений).

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

Формы организации учебного занятия:

- учебное занятие (сочетающее в себе объяснение и практическое упражнение),
- беседа,
- практическое упражнение под руководством педагога по закреплению определенных навыков.
- Чат - занятия — учебные занятия, осуществляемые с использованием чат - технологий. Чат - занятия проводятся синхронно, то есть все участники имеют одновременный доступ к чату.
- Форум-занятия - дистанционные уроки, конференции, семинары, деловые игры, лабораторные работы, практикумы и другие формы учебных занятий, проводимых с помощью средств телекоммуникаций и других возможностей сети Интернет. Для таких занятий могут использоваться специально разработанные образовательные форумы — форма работы учащихся по определённым темам внутри одного пространства. От чат-занятий форумы

отличаются возможностью многодневной работы и несинхронным взаимодействием учащихся и педагога.

- Вебинар-сессия - осуществляется на базе программно-технической среды, которая обеспечивает взаимодействие пользователей. Для проведения сессии каждая из сторон должна иметь доступ к персональному компьютеру, включенному в сеть, либо смартфону с подключением к сети интернет. Для учебных вебинар-сессий характерно достижение образовательных задач.

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

Основной формой обучения по данной Программе является учебно-практическая деятельность учащихся. Приоритетными методами её организации служит практическая работа. Все виды практической деятельности в Программе направлены на освоение различных технологий работы с информацией и компьютером как инструментом обработки информации.

На каждом этапе обучения, по Программе «Мир анимации» выбирается такой объект или тема работы для учащихся, который позволяет обеспечивать охват всей совокупности рекомендуемых в Программе практических умений и навыков. При этом учитывается посильность выполнения работы для учащихся соответствующего возраста, его общественная и личностная ценность, возможность выполнения работы при имеющейся материально-технической базе обучения.

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

В процессе обучения широко используются наглядные пособия. Это способствует сокращению времени на изложение теории.

При проведении занятий используются:

1. Раздаточный материал:
 - технологические карты «Монтирование ролика»;
 - технологические карты «Создание персонажей»
2. Методические разработки занятий:
 - «Анимация. Виды анимации».
3. Презентации
 - «Правила техники безопасности в компьютерном классе»;
 - «12 Принципов анимации»;
 - «Компьютерная 2Д анимация»

В ходе реализации программы используются следующие педагогические технологии:

1. информационно-коммуникационные технологии - применяются в форме презентаций;
2. коммуникативная технология - обучение на основе общения;
3. игровые технологии;

4. здоровьесберегающие технологии - это совокупность приёмов, методов, методик, средств обучения и подходов к образовательному процессу, при котором выполняются следующие требования:
- учёт индивидуальных особенностей ребёнка;
 - обеспечение такого подхода к образовательному процессу, который гарантировал бы поддержание только благоприятного морально-психологического климата в объединении.

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

2.5. Алгоритм учебного занятия

Алгоритм учебного занятия 30 мин (очное)

Блоки	Этап учебного занятия	Время
Подготовительный	Организационный	2 минут
Основной	Подготовительный	3 минут
	Усвоение новых знаний и способов действий	10 минут
Итоговый	Итоговый	3 минут
	Рефлексивный	2 минут

Алгоритм учебного занятия 20 мин (дистанционное)

Блоки	Этап учебного занятия	Время
Подготовительный	Организационный	2 минут
Основной	Подготовительный	3 минут
	Усвоение новых знаний и способов действий	10 минут
Итоговый	Итоговый	3 минут
	Рефлексивный	2 минут

2.6. Список литературы

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ для педагога

1. Иванова Ю.Н. Мультфильмы. Секреты анимации. Издательство: Настя и Никита, М. 2017 г.- 24 с.
2. Плотникова А.И. Семейная мультипликация в действии. Практическое руководство. Изд. система Ridero, 2018г.- 72 с.
3. Почивалов А. В. Пластилиновый мультфильм своими руками. Издательство Эксмо, М. 2017 г.- 64 с.
4. Пунько Н.П., Дунаевская О.П. Секреты детской мультипликации: перекладка. М., Издательство Линка-ПРЕСС, 2017г.- 208 с.
5. Сафонов М. Вообразительное искусство. Как написать сценарий мультфильма, 2017 г.- 304 с.

6. Уильямс Р. Аниматор. Набор для выживания. Секреты и методы создания анимации, 3D-графики и компьютерных игр , 2019г.-392 с.
7. Открытый фестиваль детской анимации: <https://www.mult-goroy.tvorigora.ru/полезное-интересное/>

СПИСОК ИНТЕРНЕТ ИСТОЧНИКОВ для учащихся

1. Авторский проект Е. Сивоконь «Если вы любите мультипликацию» - <http://esivokon.narod.ru/glava01.html>
2. Как делают мультфильмы – технология <http://ulin.ru/whatshow.htm>
3. Клуб сценаристов <http://forum.screenwriter.ru>
4. Правила работы с фотоаппаратом и штативом <http://www.profotovideo.ru>
5. Открытый фестиваль детской анимации: <https://www.mult-goroy.tvorigora.ru/>
6. Монтаж ролика в WINDOWS MOVIE MAKER: <https://movie-maker-apps.ru/montazh-v-windows-movie-maker.html>

**Критерии оценки творческого продукта проектной деятельности
(мультфильма)**

№	Наименование показателя	Максимальное число баллов
1.	Оригинальность названия мультфильма	3
2.	Соответствие содержания названию	3
3.	Эмоциональный эффект от просмотра мультфильма	5
4.	Использование оригинальных спецэффектов	3
5.	Дизайн (цветовая гамма, стиль, шрифт, качество графических объектов)	3
6.	Законченность темы	3
	ИТОГО:	20

Оценочная шкала:

Количество баллов	Оценка мультфильма
16-20	Проектной группе удалось создать замечательный мультфильм, который может претендовать на участие в конкурсах и фестивалях
10-15	Мультфильм очень хороший, но проектной группе есть что исправить
5 - 9	Мультфильм есть, но проектной группе не удалось договориться о концепции мультфильма или способах его создания
0 - 4	А был ли мультфильм?

Рефлексивный лист участника проекта

Ура! Мы завершили очередной проект!

Опиши и оцени свою работу по проекту.

Фамилия, имя _____

Название мультфильма:	
Чем ты занимался(лась) при создании данного мультфильма?	
Какие сложности возникали при создании мультфильма?	
Что было самое интересное и почему?	
Плюсы работы	
Минусы работы	

Тестовое задание по теме «История мультипликации»

Вопрос 1

Выберите названия российских мультипликационных студий.

Варианты ответов

- «Мельница».
- «Walt Disney Pictures».
- «Пилот».
- «20th Century Fox».
- «Межрабпомфильм».
- «Мастер-фильм».

Вопрос 2

Кого можно отнести к основателям кинематографа?

Варианты ответов

- Луи Люмьер.
- Огюст Люмьер.
- Якоб Гримм.
- Братья Лизюковы.
- Вильгельм Гримм.

Вопрос 3

Что такое «кадры»?

Варианты ответов

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

Вопрос 4

Отметьте, верно ли утверждение или нет.

Варианты ответов

- Если герой выполнен из пластилина, то художнику-мультипликатору нужно для начала создать фигурки героев, а затем менять их положение и фотографировать каждое изменение. После этого все снимки собираются в один фильм.

- Если героем является кукла, то художнику-мультипликатору, после создания кукольных героев, нужно зафиксировать одно или два движения героев, а затем создать мультфильм.
- Если герой выполнен из пластилина, то художнику-мультипликатору достаточно создать фигурки героев и сфотографировать каждую фигурку. После этого все снимки собираются в один фильм.
- Если герой нарисованный, то художнику нужно создать одно или два изображения с движениями своих героев. После чего фотографируется каждое движение и из снимков создаётся фильм.
- Если герой нарисованный, то художнику нужно создать огромное количество изображений с движениями своих героев. После чего фотографируется каждое движение и из снимков создаётся фильм.
- Если героем является кукла, то художнику-мультипликатору, после создания кукольных героев, нужно зафиксировать каждое их движение, а затем создать мультфильм.

Вопрос 5

Соотнесите даты с событиями.

Варианты ответов

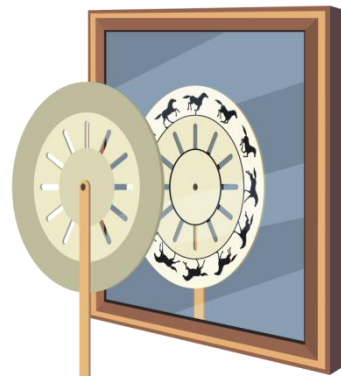
- Создание Александром Ширяевым первого отечественного кукольного мультфильма.
- Первый показ мультипликационного фильма Эмиля Рейно.
- День рождения рисованной мультипликации.
- Возникновение советской графической мультипликации.
- Основание студии «Союзмультфильм».

Вопрос 6

Как называется прибор, изображённый на рисунке?

Варианты ответов

- Первый фотоаппарат.
- Фенакистископ.
- Фонендоскоп.
- Проектор.



Вопрос 7

Когда появилась первая примитивная мультипликация?

Варианты ответов

- Во второй половине 19 в.
- В 18 в.
- В первой половине 19 в.
- В первой половине 20 в.

Вопрос 8

Установите порядок действий при создании мультфильмов на компьютере.

Варианты ответов

- Продумать героев и сценарий.
- При помощи компьютерной программы нарисовать эскизы героев и задать анимацию движения.
- Создать объёмный мир для персонажей и самих персонажей в 3D отображении.
- Создать анимацию для героев.
- Придать чёткость всем объектам и довести мультфильм до логического завершения, т. е. собрать все части в единое целое, учитывая размеры и пропорции.

Вопрос 9

Продолжите определение: «Мультипликация – это...».

Варианты ответов

- технические приёмы создания иллюзии движущихся изображений с помощью одного, не изменяющего своего положения, рисунка.
- технические приёмы создания иллюзии движущихся изображений с помощью последовательности неподвижных изображений (кадров), сменяющих друг друга с некоторой частотой.
- технические приёмы создания изображений в графических редакторах с помощью инструментов рисования.
- акробатические приёмы создания иллюзии движущихся изображений с помощью последовательности неподвижных изображений (кадров), сменяющих друг друга с некоторой частотой.

Вопрос 10

Установите порядок действий при создании мультфильмов.

Варианты ответов

- Создание персонажей.
- «Оживление» персонажа.
- Озвучивание мультфильма.
- Создание окружающего мира.
- Покадровое создание мультфильма.