

ОБЛАСТНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«СМОЛЕНСКАЯ ОБЛАСТНАЯ ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ АКАДЕМИЯ»
(ОГБПОУ «СОТА»)

УТВЕРЖДАЮ

Директор ОГБПОУ «Смоленская областная
технологическая академия»

Е. Г. Сергунина

« ____ » _____ 20__ года



Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа
технической направленности
«Мультипликация»
(базовый уровень освоения)

Возраст учащихся: от 7 лет
Срок реализации: 108 часа
Автор-составитель: Гончарова М.А.

Смоленск, 2021

Оглавление

1. Пояснительная записка	4
2. Планируемые результаты освоения программы	7
3. Формы и виды учебной деятельности	8
4. Формы контроля результатов освоения программы	9
5. Учебный план	10
6. Содержание программы учебного курса	13
7. Методическое обеспечение программы	15
8. Материально-технические условия реализации программы	16
9. Кадровые условия реализации программы	16
10. Перечень рекомендуемых источников	17
Приложения	18

1. Пояснительная записка

Основанием для проектирования и реализации дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа технической направленности «Мультипликация» (базовый уровень освоения) является нормативно-правовая база:

1. Конституция Российской Федерации (принята всенародным голосованием 12.12.1993 с изменениями, одобренными в ходе общероссийского голосования 01.07.2020). — URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_28399/ (дата обращения: 10.03.2021).

2. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ (ред. от 31.07.2020) «Об образовании в Российской Федерации» (с изм. и доп., вступ. в силу с 01.09.2020). — URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_140174 (дата обращения: 28.09.2020).

3. Паспорт национального проекта «Образование» (утверждён президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и национальным проектам, протокол от 24.12.2018 № 16). — URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_319308/ (дата обращения: 10.03.2021).

4. Государственная программа Российской Федерации «Развитие образования» (утверждена постановлением Правительства РФ от 26.12.2017 № 1642 (ред. от 22.02.2021) «Об утверждении государственной программы Российской Федерации «Развитие образования»). — URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_286474 (дата обращения: 10.03.2021).

5. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства РФ от 29.05.2015 №996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»). — URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_180402/ (дата обращения: 10.03.2021).

6. Профессиональный стандарт «Педагог (педагогическая деятельность в дошкольном, начальном общем, основном общем, среднем общем образовании), (воспитатель, учитель)» (ред. от 16.06.2019) (приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 18 октября 2013 г. № 544н, с изменениями, внесёнными приказом Министерства труда и соцзащиты РФ от 25 декабря 2014 г. № 1115н и от 5 августа 2016 г. № 422н). — URL: <http://профстандартпедагога.рф> (дата обращения: 10.03.2021).

7. Профессиональный стандарт «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» (приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 5 мая 2018 г. № 298н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»). — URL: https://profstandart.rosmintrud.ru/obshchii-informatsionnyyblok/natsionalnyyreestr-professionalnykh-standartov/reestr-professionalnykh-standartov/index.php?ELEMENT_ID=48583 (дата обращения: 10.03.2021).

8. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования (утверждён приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 декабря 2010 г. № 1897) (ред. 21.12.2020). — URL: <https://fgos.ru> (дата обращения: 10.03.2021).

9. Федеральный государственный образовательный стандарт среднего общего образования (утверждён приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 мая 2012 г. № 413) (ред. 11.12.2020). — URL: <https://fgos.ru> (дата обращения: 10.03.2021).

10. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования (Утверждён приказом Минобрнауки России от 26.11.2010 № 1241, от 22.09.2011 № 2357) — URL: <https://fgos.ru> (дата обращения: 10.03.2021).

11. Методические рекомендации по созданию и функционированию детских технопарков «Кванториум» на базе общеобразовательных организаций (утверждены распоряжением Министерства просвещения Российской Федерации от 12 января 2021 г.

№ Р-4). — URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_374695/ (дата обращения: 10.03.2021).

12. Методические рекомендации по созданию и функционированию центров цифрового образования «IT-Куб» (утверждены распоряжением Министерства просвещения Российской Федерации от 12 января 2021 г. № Р-5). — URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_374572/ (дата обращения: 10.03.2021).

13. Методические рекомендации по созданию и функционированию в общеобразовательных организациях, расположенных в сельской местности и малых городах, центров образования естественно-научной и технологической направленностей («Точка роста»). — (Утверждены распоряжением Министерства просвещения Российской Федерации от 12 января 2021 г. № Р-6). — URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_374694/ (дата обращения: 10.03.2021).

Актуальность программы

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 дошкольников. Мультипликация может стать прекрасным развивающим средством для раскрепощения мышления, развития творческого потенциала. Кроме того, работа над мультфильмом формирует личностные качества: инициативу, настойчивость, трудолюбие, ответственность, коммуникабельность и т.д. Мультипликация включает в себе большие возможности для развития творческих способностей, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда детей. 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.

Мультипликационный метод и анимация по работе с дошкольниками требует немного средств, минимум пространства и много воображения и фантазии. Процесс данного метода работы заключается, в том, что дети совместно с педагогом создают собственный мультфильм. Материалом для создания мультфильма могут служить абсолютно разные вещи: игрушки, пластилин, бумага, леги-конструктор и т.д. Создание анимационных мультфильмов решает ряд образовательных задач, раскрывает творческий потенциал школьников, развивает мышление. 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. Завершается данная работа просмотром и обсуждением готовых результатов, что является необходимым шагом к созданию новых работ. Программа позволяет осуществлять проектный подход при создании анимационных фильмов, а также использовать в работе интеграцию разнообразных видов деятельности детей: двигательную, игровую, продуктивную, коммуникативную, трудовую, познавательно-исследовательскую, музыкально-художественную, а также чтение художественной литературы.

Отличительные особенности программы

Программа построена таким образом, что обучающимся с первого занятия будет представлена возможность реализовать свой творческий потенциал, получить теоретические знания в области мультипликации и фильмов и постепенно перейти к созданию анимированных фильмов, требующих навыков работы в компьютерных программах. Комбинированная форма занятий, когда теоретический материал сопровождается примерами

и последовательно закрепляется на практике, позволяет обучающимся создавать смысловые мультфильмы.

Программа дает возможность получения конкретного наглядного результата (продукта) обучения, что особенно важно для детей подросткового возраста.

Направленность Программы помогает создать условия для формирования у обучающихся креативного мышления и компетенций будущего.

Педагогическая целесообразность

Основой Программы является проектная деятельность, состоящая из индивидуальной (под руководством наставника) и групповой работы. Это создает условия для развития личностных качеств и умений, необходимых современному человеку: логическому, системному и творческому мышлению, умению работать самостоятельно и в команде.

В процессе работы над проектами обучающиеся получают дополнительные знания из различных научных и технических областей. В программе делается упор на межпредметные связи, которые расширяют возможности для создания мультфильмов.

Персонализация образовательного маршрута осуществляется на основе изобретения и создания продуктов различной сложности, исходя из уровня подготовки обучающихся.

Новизна программы состоит в применении проектного метода обучения, который позволяет решить сложную проблему интеграции разных предметных областей (искусства и технической деятельности) достаточно естественным путем. Когда создание конечного творческого продукта – мультфильма – рассматривается как проект, тогда освоение технического оборудования и компьютерных инструментов, которые необходимы при создании мультфильма, становится естественно встроенным в общий процесс и не требует выведения в отдельную предметную область.

Цель программы: создание условий для формирования творческих и коммуникативных способностей посредством самовыражения через создание короткометражных мультфильмов различных жанров.

Задачи программы:

а) Обучающие:

- знакомство с жанрами мультипликации и технологическим процессом создания мультипликационного фильма;
- формирование начальных умений работы с различными видами анимационной деятельности, в том числе с компьютерным оборудованием и программным обеспечением, с использованием разнообразных приемов и различных художественных материалов;
- формирование начальных навыков работы сценариста, режиссёра, художника-мультипликатора, аниматора, монтажера, актеров в процессе работы над фильмом;
- обогащение словарного запаса.

б) Развивающие:

- развитие познавательных способностей: внимания, восприятия, памяти и интуиции, образного, мышления, смекалки и эрудиции, зрительно-моторной координации;
- развитие творческого мышления и воображения;
- развитие стремления к экспериментам и преобразованию объектов;
- развитие интереса к совместной со сверстниками и взрослыми деятельности.

в) Воспитательные:

- формирование художественной и экранной культуры;
- формирование умений работать в команде;
- формирование стремления проявлять индивидуальные интересы и потребности.

Программа адресована обучающимся от 7 лет и предполагает наличие у обучающихся склонности к творческим видам деятельности и исследовательской работе.

Занятия проводятся в группах до 15 человек, продолжительность занятия 1 час 30 минут, общая продолжительность программы 108 часов в течение 1 года обучения. Форма

обучения – очная. Возможна реализация в очном формате с использованием дистанционных средств обучения.

Программа доступна для детей с ограниченными возможностями здоровья и детей-инвалидов; для детей, проявляющих выдающиеся способности; для детей, проживающих в сельской местности и на труднодоступных и отдаленных территориях. Для каждой категории обучающихся создается индивидуальный календарный учебный график и выбираются оптимальные формы организации учебного процесса.

2. Планируемые результаты освоения программы

Для достижения поставленной цели программы планируется достижение личностных, метапредметных и предметных результатов.

1) Личностные результаты:

– формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию, с учетом устойчивых познавательных интересов, а также на основе формирования уважительного отношения к труду;

– формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики, учитывающего социальное, культурное, языковое, духовное многообразие современного мира;

– формирование осознанного, уважительного и доброжелательного отношения к другому человеку, его мнению, мировоззрению, культуре, языку, вере, гражданской позиции, к истории, культуре, религии, традициям, языкам, ценностям народов России и народов мира, готовности и способности вести диалог с другими людьми и достигать в нем взаимопонимания;

– освоение социальных норм, правил поведения, ролей и форм социальной жизни в группах и сообществах, включая взрослые и социальные сообщества;

– развитие морального сознания и компетентности в решении моральных проблем на основе личностного выбора, формирование нравственных чувств и нравственного поведения, осознанного и ответственного отношения к собственным поступкам;

– формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, взрослыми в процессе образовательной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности.

2) Метапредметные результаты:

а) Регулятивные универсальные учебные действия:

– умение самостоятельно планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;

– умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;

– умение оценивать правильность выполнения задачи, собственные возможности её решения;

– владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности.

б) Познавательные универсальные учебные действия:

– умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;

– смысловое чтение.

– освоение способов решения проблем творческого и поискового характера.

в) Коммуникативные универсальные учебные действия:

- умение организовывать сотрудничество и совместную деятельность с наставниками и сверстниками;
- работать индивидуально и в группе: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учета интересов;
- формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение;
- умение осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации для выражения своих чувств, мыслей и потребностей, планирования и регуляции своей деятельности; владение устной и письменной речью, монологической контекстной речью;
- формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий.

3) Предметные результаты:

- формирование представлений о видах анимационных техник;
- формирование первоначальных представлений развития сюжета и правилах драматургии;
- овладение навыками сценической речи сопровождении мультфильмов;
- приобретение знаний о способах «оживления», т.е. движения мультипликационных героев на экране и умений применять их для создания мультипликационных фильмов.

3. Формы и виды учебной деятельности

Формы организации учебных занятий: групповые, индивидуально – групповые, фронтальные.

Формы проведения занятий: лекция, семинар, практическое занятие, дискуссия, учебная игра, самостоятельная работа, конференция.

Виды учебной деятельности:

- решение поставленных задач;
- просмотр и обсуждение учебных фильмов, презентаций, роликов;
- объяснение и интерпретация наблюдаемых явлений;
- анализ проблемных учебных ситуаций;
- построение гипотезы на основе анализа имеющихся данных;
- проведение исследовательского эксперимента;
- поиск необходимой информации в учебной и справочной литературе;
- выполнение практических работ;
- подготовка выступлений и докладов с использованием разнообразных источников информации;
- публичное выступление.

4. Формы контроля результатов освоения программы

Виды аттестации: входной контроль, текущая, промежуточная и итоговая.

Входной контроль проводится на первых занятиях с целью выявления образовательного и творческого уровня обучающихся, их способностей. Он может быть в форме собеседования или тестирования.

Текущая аттестация направлена на оценку качества усвоения обучающимися содержания программы в период обучения после начальной аттестации до итоговой аттестации.

Промежуточная аттестация направлена на оценку качества усвоения обучающимися знаний и умений в рамках отдельного раздела Программы.

Итоговая аттестация заключается в презентации и защите собственного проекта.

Формы определения результативности обучающихся: наблюдение; собеседование; тестирования; творческие работы; самостоятельные работы репродуктивного характера; отчетные выставки; срезовые работы; вопросники; защиты творческих работ, проектов; конференции; фестивали; олимпиады; соревнования; турниры.

Формы и критерии оценки результативности определяются самим наставником таким образом, чтобы можно было определить отнесенность воспитанника к одному из трех уровней результативности: высокий, средний, низкий.

5. Учебный план

№ п/п	Модули и темы программы учебного курса	Количество часов			Вид аттестации
		Всего	Теоретическое обучение	Практическое обучение	
1	Теоретические основы мультипликации	6	3	3	
1.1	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности	3	2	1	входной
1.2	Язык кино. Анимация в произвольной технике на тему "Дружба", "Любовь", "Добро". Смыслы в мультфильмах	3	1	2	текущий
2	Технологии создания мультфильма	15	5	10	
2.1	Сценарий и персонажи	6	2	4	текущий
2.2	Знакомство с фотоаппаратом. Возможности съёмки. Композиция, крупность плана. Освещение. Стоп-кадровая съёмка сцен сказки. Смена плана. Монтаж отснятого материала	6	2	4	текущий
2.3	Звукозаписывающие устройства. Программы для работы со звуком. Озвучивание мультфильма	3	1	2	текущий
3	Создание мультфильмов в различных техниках	48	3,5	44,5	
3.1	Раскадровка. Создание рисованной анимации	3	0,5	2,5	текущий
3.2	Создание мультфильма ко	3	0	3	промежуточный

	Всемирному Дню доброты				
3.3	Пластилиновая анимация	3	0,5	2,5	текущий
3.4	Бумажная анимация	3	0,5	2,5	текущий
3.5	Кукольная/лего анимация. Создание декораций	3	0,5	2,5	текущий
3.6	Кукольная/лего анимация	3	0	3	текущий
3.7	Песочная анимация	3	0,5	2,5	текущий
3.8	Создание проекта "Новогодний мультфильм"	6	0	6	текущий
3.9	Предметная анимация	3	0,5	2,5	текущий
3.10	Пиксиляция	6	0,5	5,5	текущий
3.11	Создание группового мультфильма в выбранной технике. Распределение и пробы ролей	9	0	9	промежуточный
3.12	Создание мультфильма ко дню 8 марта	3	0	3	промежуточный
4	Компьютерная анимация	27	1	26	
4.1	Графический редактор Pixlr - онлайн-аналог Photoshop	3	0,5	2,5	текущий
4.2	Brush Ninja - интерактивный браузерный инструмент для анимации	3	0	3	текущий
4.3	монтаж GIF-роликов из картинок в GIF Maker. Мультитипописи	3	0	3	текущий
4.4	GIF-анимация в Фотошоп	3	0	3	текущий

4.5	Сборка мультфильма в программе МультиПульт	3	0	3	текущий
4.6	Google-Презентации. Сетевые мультфильмы	6	0	6	промежуточный
4.7	Монтажная программа Stop Motion Studio. Инструмент Хромакей. Создание субтитров.	6	0,5	5,5	текущий
5	Создание итоговой групповой работы	12	0	12	
5.1	Создание индивидуальных итоговых проектов	9	0	9	итоговый
5.2	Показ мультфильмов	3	0	3	итоговый
	Итого	108	12,5	95,5	

6. Содержание программы учебного курса

Модуль 1. Теоретические основы мультипликации

Тема 1.1. Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности.

Теоретическое обучение: Оптические иллюзии. История анимации и мультипликации.

Просмотр отрывков из первых анимационных фильмов.

Виды анимации. Этапы создания мультфильма.

Практическое обучение: создание анимации – образа мультстудии «Синяя птица».

Покадровая съемка движения букв.

Тема 1.2. Язык кино. Анимация в произвольной технике на тему "Дружба", "Любовь", "Добро". Смыслы в мультфильмах.

Теоретическое обучение: Отличие киноязыка от литературного языка. Просмотр мультфильмов на тему «Дружба», «Любовь», «Добро», обсуждение средств с помощью которых передан смысл.

Практическое обучение: создание мультфильма в технике перекладка на одну из тем по выбору: «Дружба», «Любовь», «Добро».

Модуль 2. Технологии создания мультфильма Тема 2.1. Сценарий и персонажи.

Теоретическое обучение: Понятие сюжета в литературном произведении. Понятие конфликта. Виды конфликта. Каким должен быть персонаж мультфильма. Основные характеристики персонажа. Внешность персонажа, одежда. Понятие «эскиз». Беседа о любимых мультфильмах. Наблюдение за поведением, мимикой, передвижениями героев. Обсуждение поступков героев. Схема для придумывания историй.

Практическое обучение: Составление сценария к детской сказке-песенке, создание персонажей, фонов и декораций в выбранной технике. Составление характеристики любимого мультипликационного героя.

Отработка навыков написания короткой истории. Разработка эскиза персонажа. Создание персонажей, фонов и декораций в выбранной технике к придуманной истории.

Тема 2.2. Знакомство с фотоаппаратом. Возможности съёмки. Композиция, крупность плана. Освещение. Стоп-кадровая съемка сцен сказки. Смена плана. Монтаж отснятого материала.

Теоретическое обучение: Режимы съемки фотоаппаратом. Композиция, крупность плана. Освещение. Смена плана.

Практическое обучение: Создание мультфильма по готовому мультипликационному сюжету.

Тема 2.2. Звукозаписывающие устройства. Программы для работы со звуком. Озвучивание мультфильма.

Теоретическое обучение: Средства озвучивания мультфильмов.

Практическое обучение: Озвучивание ранее созданных мультфильмов. Запись голоса, программы-модификаторы голоса, создание «сказочек-шуршалок», подбор музыки к мультфильмам. Работа в звукозаписывающих программах.

Модуль 3. Создание мультфильмов в различных техниках.

Тема 3.1. Раскадровка. Создание рисованной анимации

Теоретическое обучение: Принципы создания раскадровки.

Практическое обучение: Создание мультфильма по готовым прописям.

Создание собственных раскадровок: «блокнотная анимация»

Тема 3.2. Создание мультфильма ко Всемирному Дню доброты Практическое обучение: Создание рисованной анимации на тему «Добро».

Тема 3.3. Пластилиновая анимация.

Теоретическое обучение: Просмотр пластилиновых мультфильмов с превращениями.

Практическое обучение: Создание собственного пластилинового мультфильма.

Тема 3.4. Бумажная анимация

Теоретическое обучение: Просмотр мультфильмов в технике «бумажная анимация».

Практическое обучение: Складывание оригами. Создание бумажного мультфильма.

Тема 3.5. Кукольная/лего-анимация. Создание декораций

Теоретическое обучение: Просмотр кукольных мультфильмов.

Практическое обучение: Создание декораций. Создание кукольного мультфильма

Тема 3.6. Кукольная/лего-анимация. Создание декораций

Практическое обучение: Создание декораций. Создание лего-мультфильма.

Тема 3.7. Песочная анимация

Теоретическое обучение: Просмотр песочной анимации.

Практическое обучение: Создание мультфильмов из сыпучих материалов.

Тема 3.8. Создание проекта "Новогодний мультфильм".

Практическое обучение. Создание индивидуальных и коллективного мультфильма на новогоднюю тематику.

Тема 3.9. Предметная анимация.

Теоретическое обучение: Обсуждение идей по созданию предметной анимации.

Практическое обучение: Создание предметной анимации.

Тема 3.10. Пикселизация.

Теоретическое обучение: Просмотр фильмов в технике «Пикселизация».

Практическое обучение: Создание собственной пикселизации.

Тема 3.11. Создание группового мультфильма в выбранной технике. Распределение и пробы ролей.

Практическое обучение: Создание группового мультфильма по собственному сценарию в выбранной технике. Распределение и пробы ролей.

Тема 3.12. Создание мультфильма ко дню 8 марта.

Практическое обучение: Создание индивидуальных и группового мультфильмов ко дню 8 марта.

Модуль 4. Компьютерная анимация

Тема 4.1. Графический редактор Pixlr - онлайн-аналог Photoshop

Теоретическое обучение: Растровая и векторная графика. Виды графических редакторов.

Практическое обучение: Возможности редактора Pixlr. Создание рисованной компьютерной анимации в редакторе Pixlr.

Тема 4.2. Brush Ninja - интерактивный браузерный инструмент для анимации.

Практическое обучение: Возможности редактора Brush Ninja. Создание компьютерной анимации в редакторе Brush Ninja.

Тема 4.3. Монтаж GIF-роликов из картинок в GIF Maker. Мультипрописи.

Практическое обучение: Создание компьютерной анимации по мультипрописям в GIF Maker.

Тема 4.4. GIF-анимация в Photoshop.

Практическое обучение: Изучение возможностей Photoshop. Создание GIF-анимации в Photoshop.

Тема 4.5. Сборка мультфильма в программе МультиПульт.

Практическое обучение: Подготовка материала для рисованной анимации и сборка мультфильма в программе МультиПульт.

Тема 4.6. Google-Презентации. Сетевые мультфильмы.

Практическое обучение: Создание презентаций средствами Google. Коллективная работа над сетевым мультфильмом в Google-Презентациях.

Тема 4.7. Монтажная программа Stop Motion Studio. Инструмент Хромакей. Создание субтитров.

Теоретическое обучение: Возможности монтажной программы Stop Motion Studio.

Практическое обучение: Монтаж мультфильма в программе Stop Motion Studio. Использование инструмента Хромакей. Создание субтитров мультфильма.

Модуль 5. Создание итоговой групповой работы.

Тема 5.1. Создание индивидуальных итоговых проектов.

Практическое обучение: Создание индивидуальных итоговых проектов (мультфильмов).

Тема 5.2. Показ мультфильмов.

Практическое обучение: Презентация и защита проекта, конкурс мультфильмов.

7. Методическое обеспечение программы

Методический инструментарий программы соответствует модульному представлению материала с возможностью строить как обзорные занятия, так и углубленно рассматривать некоторые темы. Программа отвечает ключевым требованиям в части содержания, и базируется на принципах развития гибких компетенций у обучающихся, принципах проектной деятельности, включает в себя практические кейсы различной сложности. Учебный материал адаптирован к возрастной категории от 7 лет.

Занятия проводятся в группах до 15 человек, продолжительность занятия 1 час 30 минут (с перерывом 10 минут) один раз в неделю, общая продолжительность программы 108 часов в течение 1 года обучения. Форма обучения – очная. Возможна реализация в очном формате с использованием дистанционных средств обучения.

Список методических материалов, используемых для реализации программы:

- базовые тематические материалы, которые могут быть использованы как основа при построении занятий либо как самостоятельный материал;
- дидактические (разработки занятий, игр, конкурсов и т.д.);
- рекомендации по проведению практических занятий;
- дистанционный образовательный модуль (при наличии);
- контрольно-измерительные материалы для проведения входного контроля, текущей и итоговой аттестации (зачетные требования, учитывающие критерии выявления результативности и освоения обучающимися программы);
- перечень доступных источников информации, в который включены электронные образовательные ресурсы, тематические подборки материалов в привязке к изучаемым темам.

Достижение поставленной цели программы зависит от решения конкретных задач, соответствующих учебным занятиям.

Все используемые материалы при реализации программы соответствуют следующим дидактическим принципам:

- активной вовлеченности;
- доступности;
- мотивации;
- рефлексивности;
- системности;
- открытости содержания.

При подготовке к учебному занятию наставник учитывает:

- уровень собственной подготовки;
- состояние материально-технической базы;
- возрастные особенности и уровень развития детей;
- вектор последующей активности по данной теме и ее месте в процессе обучения.

При реализации программы строго соблюдается комплексный подход к изучению учебных материалов и формированию необходимых навыков.

В конце учебного года (по завершению обучения по направлению) все обучающиеся публично представляют проекты. Презентация и защита своего проекта — это не только выступление, но и рефлексия. Обучающиеся видят весь путь создания продукта и то, что получилось, анализируют свою работу и делают выводы.

В ходе работы над проектами, обучающиеся учатся:

- фокусироваться и на процессе, и на результате;
- подбирать оптимальные способы решения для появляющихся задач;
- использовать инструменты проектного управления, дизайн-мышление и другие креативные методы.

8. Материально-технические условия реализации программы

- Комплекс условий реализации программы:
- учебные занятия проходят в аудитории «КУБ «Системное администрирование»;
- количество рабочих мест, обучающихся – 15;
- все рабочие места обеспечены доступом к сети Internet.

Учебная аудитория оборудована в соответствии со следующими требованиями:

1) **Аппаратное и техническое обеспечение:**

- а) рабочее место обучающегося: ноутбук, наушники, манипулятор типа мышь; WEB-камера;
 - б) рабочее место наставника: ноутбук, манипулятор типа мышь, WEB-камера;
 - в) презентационное оборудование: моноблочное интерактивное устройство, напольная мобильная стойка для интерактивных досок или универсальное настенное крепление.
- ### 2) **Программное обеспечение:** системное программное обеспечение, прикладное программное обеспечение.
- ### 3) **Расходные материалы:** бумага А4, маркеры для магнитно-маркерной доски, губка для магнитно-маркерной доски; цветная бумага и картон; канцелярские принадлежности; пластилин.

9. Кадровые условия реализации программы

Педагогическая деятельность по реализации дополнительных общеобразовательных программ осуществляется лицами, имеющими среднее профессиональное или высшее образование (в том числе по направлениям, соответствующим направлениям дополнительных общеобразовательных программ, реализуемых Центром) и отвечающими квалификационным требованиям, указанным в квалификационных справочниках, и (или) профессиональным стандартам.

Центры вправе привлекать к реализации дополнительных общеобразовательных программ лиц, получающих высшее или среднее профессиональное образование в рамках укрупненных групп направлений подготовки высшего образования и специальностей среднего профессионального образования «Образование и педагогические науки», в случае рекомендации аттестационной комиссии и соблюдения требований, предусмотренных квалификационными справочниками.

Обязательным условием является непрерывность профессионального развития педагогических и руководящих работников Центра, реализующего дополнительную образовательную программу.

Квалификация педагогических работников, должна отражать:

- компетентность в соответствующих предметных областях, знаниях и методах обучения;
- сформированность гуманистической позиции, позитивной направленности на педагогическую деятельность;
- общую культуру, определяющую характер и стиль педагогической деятельности, влияющую на успешность педагогического общения и позицию педагога;
- самоорганизованность, эмоциональную устойчивость.

10. Перечень рекомендуемых источников

Основная литература

1. Зейц, М.В. Пишем и рисуем на песке. Настольная песочница /М.В. Зейц.- М.: ИНТ, 2010.-252 с.
2. Иткин, В.Д. Что делает мультипликационный фильм интересным / В.Д. Иткин // Искусство в школе.- 2006.- № 1.-с.52-53. 2.
3. Куприянов, Н.Н. Занятия анимацией – «витамин игры» /Н.Н. Куприянов// Искусство в школе.- 2007.- №. 4.-с.15-16
4. Лыкова, И.И. Куда уходят детские рисунки И.И. Лыкова // Обруч. 2002.- № 1.- с.51-53.
5. Кудрявцева, В.В. Создать атмосферу сказки /В.В. Кудрявцева // Искусство в школе. – 2006.-№. 3.-с.23-24.

Дополнительная литература

6. Тучкевич Е.И. Adobe Photoshop СС. Мастер-класс Евгении Тучкевич. – 2-е изд., дополненное. – СПб.: БХВ –Петербург, 2017. – 496с.: ил.

Интернет – ресурсы

7. <https://edu.movavi.ru/teacher-support-material>
8. <https://radostmoya.ru/project/multstrana/>

Календарный учебный график на 2021-2022 уч. год (группа М)

№ п/п	Число, месяц	Форма занятия	Количество часов	Тема занятия	Форма контроля
1.		Комбинированное занятие	3	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности	входной
2.		Комбинированное занятие	3	Язык кино. Анимация в произвольной технике на тему "Дружба", "Любовь", "Добро". Смыслы в мультфильмах	текущий
3.		Теоретическое занятие	3	Сценарий и персонажи	текущий
4.		Практическое занятие	3	Сценарий и персонажи	текущий
5.		Теоретическое занятие	3	Знакомство с фотоаппаратом. Возможности съёмки. Композиция, крупность плана. Освещение. Стопкадровая съёмка сцен сказки. Смена плана. Монтаж отснятого материала	текущий
6.		Практическое занятие	3	Знакомство с фотоаппаратом. Возможности съёмки. Композиция, крупность плана. Освещение. Стопкадровая съёмка сцен сказки. Смена плана. Монтаж отснятого материала	текущий
7.		Практическое занятие	3	Звукозаписывающие устройства. Программы для работы со звуком. Озвучивание мультфильма	текущий

8.		Практическое занятие	3	Раскадровка. Создание рисованной анимации	текущий
9.		Практическое занятие	3	Создание мультфильма ко Всемирному Дню доброты	промежуточный
10.		Практическое занятие	3	Пластилиновая анимация	текущий
11.		Практическое занятие	3	Бумажная анимация	текущий
12.		Практическое занятие	3	Кукольная/лего анимация. Создание декораций	текущий
13.		Практическое занятие	3	Кукольная/лего анимация	текущий
14.		Практическое занятие	3	Песочная анимация	текущий
15.		Практическое занятие	3	Создание проекта "Новогодний мультфильм"	промежуточный
16.		Практическое занятие	3	Создание проекта "Новогодний мультфильм"	промежуточный
17.		Практическое занятие	3	Предметная анимация	текущий
18.		Практическое занятие	3	Пиксиляция	текущий
19.		Практическое занятие	3	Пиксиляция	текущий
20.		Практическое занятие	3	Создание группового мультфильма в выбранной технике. Распределение и пробы ролей	промежуточный
21.		Практическое занятие	3	Создание группового мультфильма в выбранной технике. Распределение и пробы ролей	промежуточный
22.		Практическое занятие	3	Создание группового мультфильма в выбранной технике. Распределение и пробы ролей	промежуточный

23.		Практическое занятие	3	Создание мультфильма ко дню 8 марта	промежуточный
24.		Комбинированное занятие	3	Графический редактор Pixlr - онлайн-аналог Photoshop	текущий
25.		Практическое занятие	3	Brush Ninja - интерактивный браузерный инструмент для анимации	текущий
26.		Практическое занятие	3	монтаж GIF-роликов из картинок в GIF Maker. Мультипрописи	текущий
27.		Практическое занятие	3	GIF-анимация в Фотошоп	текущий
28.		Практическое занятие	3	Сборка мультфильма в программе МультиПульт	текущий
29.		Практическое занятие	3	Google-Презентации. Сетевые мультфильмы	текущий
30.		Практическое занятие	3	Google-Презентации. Сетевые мультфильмы	текущий
31.		Практическое занятие	3	Монтажная программа Stop Motion Studio. Инструмент Хромакей. Создание субтитров.	текущий
32.		Практическое занятие	3	Создание индивидуальных итоговых проектов	итоговый
33.		Практическое занятие	3	Создание индивидуальных итоговых проектов	итоговый
34.		Практическое занятие	3	Создание индивидуальных итоговых проектов	итоговый
35.		Практическое занятие	3	Показ мультфильмов	итоговый

Материал к итоговой аттестации

1. Темы проектов выбираются обучающимися самостоятельно без участия наставника в выбранной технике от идеи до воплощения (создание компьютерной анимации/ создание мультфильма).

2. Результативность итоговой аттестации обучающегося

№	Критерии результативности	Оценка результативности		
		1 балл (низкий уровень)	2 балла (средний уровень)	3 балла (высокий уровень)
1.	Идея мультфильма разработана	наставником	самостоятельно при помощи наставника	полностью самостоятельно
2.	Фон	взят готовый	Взят готовый, дополнен собственной работой	выполнен полностью самостоятельно
3.	Фон соответствует сюжету мультфильма			+
4.	Мультфильм выполнен в едином стиле			+
5.	Качество съемки	Нарушена ширина фона в кадре + присутствуют лишние элементы, не относящиеся к мультфильму/ нет резкости/ плохое освещение / кадр засвечен	Фон не совпадает с шириной кадра, других нарушений нет	Нарушений нет
6.	Герои	готовые	готовые + выполненные самостоятельно	выполнены самостоятельно
7.	Внешний вид	всех героев не соответствует их ролям в мультфильме	не всех героев соответствует их ролям в мультфильме	всех героев соответствует их ролям в мультфильме
8.	Сюжет несет смысловую нагрузку			+
9.	Мультфильм до 1 минуты		+	
10.	Мультфильм от 1 минуты			+

11.	Озвучка	Фильм без озвучки и музыки	Есть наложение музыки. Музыка подходит к сюжету	Есть диалоги
12.	Есть титры и заставка			+

После оценки каждого критерия результативности все баллы суммируются. На основе общей суммы баллов определяется общий уровень освоения Программы за учебный год.

Шкала оценивания уровня освоения программы обучающимися (по результатам итоговой аттестации):

1-6 балла – программа в целом освоена на низком уровне; 7-14 баллов –

программа в целом освоена на среднем уровне;

15-33 баллов – программа в целом освоена на высоком уровне.