

ВОЛХОВСКИЙ МУНИЦИПАЛЬНЫЙ РАЙОН ЛЕНИНГРАДСКОЙ ОБЛАСТИ
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ «ЦЕНТР ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ -
ЦЕНТР ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ»

ПРИНЯТА

на заседании педагогического совета
протокол от 30.08.2024 № 1

УТВЕРЖДЕНА

приказом от 30.08.2024 №66 ОД

**Дополнительная общеразвивающая программа
технической направленности
«Мультстудия+ 3 Д ручка»**

Возраст обучающихся 7-12 лет

Срок реализации: 1 год

Составитель программы
педагог дополнительного образования:
Кукина В.Г.

г. Волхов
2024

Оглавление

I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	3
1.1. Нормативно-правовые документы	3
1.2. Адресат программы	3
1.3. Направленность	3
1.4. Актуальность, педагогическая целесообразность	3
Педагогическая целесообразность	4
1.5. Отличительные особенности	4
Функциональная грамотность	5
1.6. Формы обучения, формы реализации	6
1.7. Цель и задачи программы	7
1.8. Планируемые результаты и формы их оценки	8
II. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ	10
III. СОДЕРЖАНИЕ ПО ТЕМАМ.....	11
IV. РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ВОСПИТАНИЯ	12
4.1. План воспитательной работы на 2024-2025 учебный год	13
V. МЕТОДИЧЕСКОЕ И МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ	15
VI. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.....	17
VII. КАЛЕНДАРНО-УЧЕБНЫЙ ГРАФИК	19
VIII. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ	22

I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

1.1. Нормативно-правовые документы

В принятой Министерством образования РФ «Концепции о модификации образования» отмечено, что современные тенденции требуют более раннего внедрения изучения компьютеров и компьютерных технологий в учебный процесс.

Дополнительная общеразвивающая программа технической направленности «Мультстудия+3Д ручка» разработана на основе:

- Закон Российской Федерации от 29.12.2012г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года (утверждена Распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022года № 678-р),
- Приказа Министерства Просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 года № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»
- Положения «О дополнительной развивающей программе» МБУДО «Центр информационных технологий»

1.2. Адресат программы

Возраст детей, участвующих в реализации данной образовательной программы — 7-12 лет

1.3. Направленность

Дополнительная общеразвивающая программа «Мультстудия+3Д ручка» имеет техническую направленность.

1.4. Актуальность, педагогическая целесообразность

Мультипликация является одним из самых востребованных видом современного искусства, так как обладает чрезвычайно высоким потенциалом художественно-эстетического, нравственно-эмоционального воздействия на ребенка, а также широкими воспитательно-образовательными возможностями.

Современный ребенок привык к готовому кино и мультфильму, которые часто носят разрушительный характер для душевного равновесия. Поэтому создание собственных мультфильмов добрых и поучительных так важно в нынешних условиях.

Программа способствует повышению медиаобразования, знакомит с новыми методами, средствами создания авторской анимации с применением компьютерных программ.

Знание основ мультипликации даст детям вполне очевидные преимущества при освоении новых технологий будущего.

Мультипликация предоставляет большие возможности для развития творческих способностей, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда детей. В процессе создания мультипликационного фильма у детей развиваются сенсомоторные качества, связанные с действиями руки ребенка, обеспечивающие быстрое и точное усвоение технических приемов в различных видах деятельности, восприятие пропорций, особенностей объемной и плоской формы, характера линий, пространственных отношений; цвета, ритма, движения.

Творческие способности, направленные на создание нового, формируются только на нестандартном материале, который делает невозможным работу по существующему шаблону, анимация - искусство, разрушающее все стереотипы изображения, движения, создания образов, чьи «границы совпадают только с границами воображения».

Дополнительная общеразвивающая программа построена с учетом эмоциональной отзывчивости детей, любознательности и способности овладевать определенными теоретическими знаниями в области мультипликации, практическими навыками в области изобразительного и декоративно-прикладного искусства и работы на компьютере в программах монтажа («Movie Maker»), приложения для смартфона «Stop Motion Studio».

Педагогическая целесообразность

Заключается в создании условий для проявления обучающимися творчества, инициативы, формирования навыков самоорганизации, самообслуживания, коммуникации, получении новых и закреплении имеющихся знаний, сочетающих изучение технических аспектов мультипликации, компьютерных технологий с созданием персонажей и практических занятий, связанных с кадровой съемкой.

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

1.5. Отличительные особенности

Занятия мультипликацией развивают не только творческие способности детей, фантазию, воображение, но и помогают стать уверенней в себе, почувствовать себя в роли автора, режиссера, художника, звукооператора, актера.

Содержание занятий построено на взаимодействии различных видов искусства (живопись, декоративно-прикладное искусство, музыка и т.д.), объединенных общей целью и результатом - созданием мультипликационного фильма.

Включает разнообразные виды изобразительной (лепка, конструирование, изготовление персонажей из различных материалов и т.д.) и технической (освоение различных техник

съемки, работа с кино, - видео, - аудио аппаратурой) деятельности.

Функциональная грамотность

Вовлечение обучающихся в активную совместную с педагогом деятельность по созданию мультфильмов собственного производства обладает мощным потенциалом как для формирования предметных знаний, так и для развития функциональной грамотности обучающихся. Это ведет за собой:

- развитие познавательного интереса;
- развитие коммуникативных навыков;
- развитие естественно-научной грамотности;
- умения выражать свои чувства средствами искусства;
- развитие креативного мышления, воображения;
- развитие личностных качеств: самостоятельности, инициативы, взаимовыручки, сопричастность к общему делу, ответственность, уважение друг к другу, самооценка;
- развитие логического мышления и математической грамотности;
- развитие мелкой моторики рук.

Этапы создания мультфильма:

- Продумывание замысла

Первым этапом работы над мультфильмом является составление основы. Педагог с обучающимися должны придумать главную идею будущего мультфильма. На данном этапе развивается креативное мышление.

Креативное мышление — компонент функциональной грамотности, под которым понимают умение человека использовать свое воображение для выработки и совершенствования идей, формирования нового знания, решения задач, с которыми он не сталкивался раньше.

Задания, которые можно использовать на данном этапе: метод «Синектика», метод «Шесть шляп», 6 метод «Фокальные объекты», метод «Скампер».

- Составление сценария

Второй этап работы - составление сценария. Необходимо на основании главной идеи составить сценарий мультфильма. На данном этапе целесообразно использовать задания, направленные на формирование читательской грамотности.

Например, использование кейс-технологии для раскрытия сюжетной линии, составление вопросов на основании главной идеи будущего мультфильма.

- Создание персонажа и фона

На данном этапе работы над мультфильмом важно, чтобы обучающиеся самостоятельно придумали внешний вид главного героя, продумали его манеры, поведение, характер. Задача педагога направлять обучающегося в необходимом направлении. В работе над этим этапом можно использовать приёмы и задания, направленные на развитие критического мышления, например, такие, как корзина идей, мозговой штурм, синквейн и др.

- Съёмка
- Монтаж
- Озвучивание

Эти этапы относятся к технической части работы над мультфильмом.

Процесс создания мультипликационных фильмов самими детьми является для них

тем видом творческой деятельности, который удовлетворяет их потребности в самовыражении, художественной деятельности, получения новой и полезной информации, в живом общении со сверстниками и взрослыми - что соответствует современным тенденциям.

«Мультстудия» — это хороший способ по формированию функциональной грамотности школьника. Она связывает все виды деятельности и все образовательные области. Всё, что ребёнком усвоено в других образовательных областях, он имеет возможность здесь применить.

1.6. Формы обучения, формы реализации

Образовательный процесс включает в себя следующие методы обучения:

- словесный (рассказ, беседа, инструктаж, объяснение, чтение литературных произведений и пр.);
- наглядный (иллюстрация, демонстрация наглядного материала, показ);
- практический (упражнения, учебная практика и пр.);
- стимулирование и мотивация деятельности и поведения (соревнование, дискуссия, эмоциональное воздействие, поощрение и пр.).

При реализации программы «Мультстудия+ 3Д ручка» используются следующие педагогические технологии:

- игровая технология;
- технология развивающего обучения;
- личностно-ориентированная технология;
- технология сотрудничества;
- здоровьесберегающие технологии.

Срок реализации программы: 1 год. Программа рассчитана на 34 часа.

Режим занятий. Продолжительность занятий– 45 минут. Занятия проводятся 1 раз в неделю. Количество детей в группе: до 11 человек.

В зависимости от возраста и способностей ребенка педагог может использовать материалы для практических занятий разного уровня сложности:

Стартовый уровень – работа по алгоритму, выполнение практических заданий и упражнений, постоянная помощь и контроль со стороны педагога. Монтаж педагога с привлечением детей на выполнение отдельных элементов.

Базовый уровень – самостоятельное выполнение заданий по алгоритму с открытыми заданиями (выбор темы и сюжета), помощь и контроль педагога периодические. Монтаж производится совместно педагогом и детьми.

Продвинутый уровень – самостоятельная творческая работа, решение кейсов, педагог – консультант. Ребёнок создает историю с героями и окружением по своему собственному замыслу, проявляет фантазию.

Реализация данной программы предусматривает различные режимы освоения ее содержания, исходя из индивидуального темпа и объёма освоения знаний, умений, компетенций обучающихся.

Этапы:

I этап (сентябрь) – диагностика уровня развития детей и степени владения ими знаниями и умениями в области мультипликации, наличия творческих способностей, выбор содержания для реализации программы в соответствии с результатами диагностики, индивидуальными особенностями детей и уровнем сложности программы.

II этап (октябрь-апрель) – реализация программы

III этап (декабрь) – промежуточная аттестация выполняется по результатам выполнения обучающимися практических заданий

IV этап (май) – диагностика результатов реализации программы обучения. Итоговый контроль осуществляется в форме защиты итоговых проектов. Просмотр лучших мультфильмов

1.7. Цель и задачи программы

Цель: Получить навыки работы с техническими и программными средствами для создания анимационных роликов в технике стоп-моушен.

Задачи:

Обучающие:

- познакомить обучающихся с основными видами мультипликации, освоить перекладную, пластилиновую и песочную анимации, создать в этих техниках простые мультфильмы;
- научить различным видам анимационной деятельности с применением различных материалов;
- познакомить обучающихся с основными технологиями создания мультфильмов - планированию общей работы, разработке и изготовлению персонажей, фонов и декораций, съемке кадров;

Развивающие:

- развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое мышление и пространственное воображение;
- развивать интерес к мультипликации и желание к самостоятельному творчеству;
- способствовать развитию мелкой моторики, координации движения рук, глазомера, развитию восприятия (зрительного, тактильного, слухового);

Воспитательные:

- воспитать лучшие качества личности – самостоятельность, ответственность, коллективизм и взаимопомощь, последовательность и упорство в достижении цели, самокритичность;
- прививать ответственное отношение к своей работе;
- содействовать профессиональному самоопределению обучающихся.

1.8. Планируемые результаты и формы их оценки

Планируемые результаты по уровням.

Стартовый уровень. Предметные результаты:

- ✓ Дети имеют начальные сведения из истории создания мультфильмов;
- ✓ Дети умеют классифицировать виды мультфильмов (по жанру, по варианту исполнения);
- ✓ Дети знают этапы создания мультфильма;
- ✓ Дети самостоятельно изготавливают персонажей мультфильмов из пластилина, бумаги и т.п.;
- ✓ Дети способны определить порядок действий, планировать этапы своей работы; а также применяют различные виды декоративного творчества в анимации (рисунок, лепка, природный и другие материалы);

Метапредметные результаты:

- ✓ У детей развиваются навыки сотрудничества со сверстниками при групповом и командном творческом взаимодействии; Дети владеют правилами поведения на занятиях;
- ✓ У детей формируется ценностное отношение к мультипликации, как к культурному наследию народа.
- ✓ Личностные результаты:
- ✓ дети овладеют способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств ее осуществления; освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;
- ✓ у детей формируется умение планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации под руководством педагога

Базовый уровень. Предметные результаты:

- ✓ Дети знают правила безопасности труда и личной гигиены при обработке различных материалов; название и назначение инструментов для работы с бумагой, картоном, красками и др. материалами;
- ✓ Дети умеют классифицировать виды мультфильмов (по жанру, по метражу, по варианту исполнения);
- ✓ Дети владеют различными видами декоративного творчества в анимации (рисунок, лепка, природный и другие материалы);
- ✓ Дети знают этапы создания мультфильма;
- ✓ Дети самостоятельно изготавливают персонажей мультфильмов из пластилина, бумаги и т.п.;
- ✓ Дети способны определить порядок действий, планировать этапы своей работы; а также применяют различные виды декоративного творчества в анимации (рисунок, лепка, природный и другие материалы);
- ✓ Дети комбинируют различные приемы работы для достижения поставленной технической и художественно-творческой задачи.

Метапредметные результаты:

- ✓ У детей развиваются навыки сотрудничества со сверстниками при групповом и командном творческом взаимодействии;
- ✓ Дети владеют правилами поведения на занятиях;
- ✓ Дети умеют анализировать и сопоставлять, обобщать, делать выводы, проявлять настойчивость в достижении цели;
- ✓ Дети умеют выражать себя в различных доступных и наиболее привлекательных для обучающегося видах творческой и игровой деятельности;
- ✓ У детей формируется ценностное отношение к мультипликации, как к культурному наследию народа.

Личностные результаты:

- ✓ дети овладеют способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств ее осуществления; освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;
- ✓ у детей формируется умение планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации;
- ✓ у детей формируется умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха;
- ✓ дети способны определять общую цель и пути ее достижения, умеют договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности;

Продвинутый уровень. Предметные результаты:

- ✓ дети знают правила безопасности труда и личной гигиены при обработке различных материалов;
- ✓ дети знают историю мультипликации;
- ✓ дети овладеют правилами и подходами к созданию сценария;
- ✓ дети смогут применять различные виды декоративного творчества в анимации (рисунок, лепка, природный и другие материалы);
- ✓ дети способны пользоваться инструментами и графическими материалами; различают ближние и дальние предметы; передают движения фигур человека и животных;
- ✓ дети самостоятельно комбинируют различные приемы для достижения выразительности образа;
- ✓ дети проявляют творчество в создании своей работы.

Метапредметные результаты:

- ✓ у детей развиваются навыки сотрудничества со сверстниками при групповом и командном творческом взаимодействии;
- ✓ дети научатся анализировать и сопоставлять, обобщать, делать выводы, проявлять настойчивость в достижении цели;
- ✓ дети умеют выражать себя в различных доступных и наиболее привлекательных для обучающегося видах творческой и игровой деятельности;
- ✓ формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств;
- ✓ у детей сформировано ценностное отношение к мультипликации, как к культурному наследию народа.

Личностные результаты:

- ✓ дети овладеют способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной

- деятельности, поиска средств ее осуществления;
- ✓ дети освоят способы решения проблем творческого и поискового характера;
 - у детей сформируется умение планировать, контролировать и оценивать учебные
 - ✓ действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации;
 - ✓ дети самостоятельно определяют общие цели и пути их достижения, умеют договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности;
 - ✓ дети смогут работать в информационной среде в соответствии с содержанием программы.

Формы оценки результатов: наблюдение, анализ продуктов деятельности детей, диагностика.

Диагностическая система оценки результатов реализации данной программы представлена в *приложении 1*.

Формы проведения итогов реализации программы: промежуточная аттестация, участие в конкурсах, показ лучших мультфильмов

II. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№	Наименование разделов и тем	Общее кол-во учебных часов	В том числе	
			Теория	Практика
I.	«Теоретические основы мультипликации»	3	3	-
II.	«Первые шаги к созданию мультфильма»	14	9	5
III.	«Работа с 3 д ручкой»	5	2	3
VI.	«Пластининовая анимация»	4	1	3
V.	«Плоская бумажная анимация»	4	1	3
VI.	«Рисованная анимация»	4	1	3
VII.	Творческий проект	4	-	4

III. СОДЕРЖАНИЕ ПО ТЕМАМ

I. «Теоретические основы мультипликации» (3 часа)

Теория: Инструктаж по технике безопасности. Оптические иллюзии. История возникновения анимации. Виды мультипликации. Профессии в мультипликации. Особенности создания. Понятие «Стоп-моушен».

II. «Первые шаги к созданию мультфильма»(14 часов)

Теория: Правила фотосъемки для создания мультфильма. Работа с цифровой фотокамерой- яркость, контраст, фокус. для мультфильма. Выбор персонажа создание сценария. Обработка фотографий в программе. Диспетчер рисунков MicrosoftOffice. Монтаж мультфильма. Знакомство с видеоредактором. Показ монтажа мультфильма. Временная шкала. Включение титров в мультфильм. Включение звука в мультфильм.

Практика: Создание игрушек анимации (тауматроп). Рисунок персонажа. Создание шаблона по рисунку. Рисунок фона для персонажа. Покадровое фотографирование. Сохранение мультфильма.

III. «Работа с 3 д ручкой» (5 часов)

Теория: Техника безопасности при работе с 3д ручкой. Устройство 3 Д ручки. Выбор темы проекта. Создание сценария.

Практика: Выполнение творческих работ: плоскостных, объемных. Покадровая съёмка действия. Обработка фото. Монтаж мультфильма. Съёмка мультфильмов с поделками из 3 Д ручки.

IV. «Пластилиновая анимация» (4 часа)

Теория: Знакомство с пластилиновой анимацией. Отличительные особенности создания пластилиновых мультфильмов.

Практика: Подготовка к съемке мультфильма: сценарий, раскадровка, фон, реквизит. Съёмка. Прорисовка персонажей и фона. Покадровая съёмка действия. Обработка фото. Монтаж мультфильма.

V. «Плоская бумажная анимация» (4 часа) Теория: Знакомство с бумажной анимацией.

Практика: Вырезание персонажей. Прорисовка персонажей и фона. Покадровая съёмка действия. Обработка фото. Монтаж мультфильма.

VI. «Рисованная анимация» (4 часа)

Теория: Знакомство с рисованной анимацией. Просмотр и обсуждение рисованных мультфильмов. Выбор темы проекта.

Практика: Особенности создания. Просмотр примеров. Материалы и инструменты. Подготовка к съемке мультфильма: сценарий, раскадровка, фон, реквизит. Съёмка. Прорисовка персонажей и фона. Покадровая съёмка действия. Обработка фото. Монтаж мультфильма.

VII. Творческий проект (4 часа)

Практика: Выбор темы творческого проекта. Обсуждение. Реализация проекта. Просмотр работ, выполненных группой в технике Стоп-моушен из различных материалов.

IV. РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ВОСПИТАНИЯ

Воспитание рассматривается в современной научной литературе как социальное взаимодействие педагога и воспитанника, ориентированное на сознательное овладение детьми социальным и духовным опытом, формирование у них социально значимых ценностей и социально адекватных приемов поведения.

Виды, формы и содержание деятельности

Реализация педагогам дополнительного образования воспитательного потенциала занятия предполагает следующее:

- установление доверительных отношений между педагогом и учащимися, способствующих активизации их познавательной деятельности;
- привлечение внимания учащихся к ценностному аспекту изучаемого материала;
- возможность приобретения опыта ведения конструктивного диалога; групповой работы или работы в парах, которая приобщает к командной работе и взаимодействию с другими детьми;
- инициирование и поддержка исследовательской деятельности учащихся в рамках реализации ими индивидуальных и групповых творческих проектов.

Воспитывающая деятельность детского объединения «Мультстудия +3 Д ручка» имеет две важные составляющие – индивидуальную работу с каждым учащимся и формирование детского коллектива.

Индивидуальная воспитательная работа в детском творческом объединении. Персональное взаимодействие педагога с каждым учащимся является обязательным условием успешности образовательного процесса: ведь ребенок приходит на занятия, прежде всего, для того, чтобы содержательно и эмоционально пообщаться со значимым для него взрослым. Организуя индивидуальный процесс, педагог дополнительного образования решает целый ряд педагогических задач:

- помогает ребенку адаптироваться в новом детском коллективе, занять в нем достойное место;
- выявляет и развивает потенциальные общие и специальные возможности и способности учащегося;
- формирует в ребенке уверенность в своих силах, стремление к постоянному саморазвитию; способствует удовлетворению его потребности в самоутверждении и признании, создает каждому «ситуацию успеха»;
- развивает в ребенке психологическую уверенность перед публичными показами (выставками, выступлениями, презентациями и др.);
- формирует у учащегося адекватность в оценках и самооценке, стремление к получению профессионального анализа результатов своей работы;
- создает условия для развития творческих способностей учащегося.

Также педагогу необходимо отслеживать организационные вопросы: как регулярно ребенок посещает занятия, насколько он активен в учебном процессе и «вне учебных» меропрятиях, каковы его отношения с другими учащимися. От этих, на первый взгляд, мелочей во многом зависит успешность всего образовательного процесса, поэтому упускать их из виду педагогу нельзя. Но самое главное, в ходе индивидуальной работы с каждым учащимся педагог реализует и анализирует результаты процесса профессионального и социального воспитания.

Формирование детского коллектива. Именно в сфере дополнительного образования объективно существует потенциальная основа для работы по формированию коллектива – все участники детского творческого объединения занимаются одной интересной для всех деятельностью.

Педагог влияет на формирование и развитие детского коллектива в объединении дополнительного образования через:

- создание доброжелательной и комфортной атмосферы, в которой каждый ребенок мог бы ощутить себя необходимым и значительным;
- создание «ситуации успеха» для каждого члена детского объединения, чтобы научить маленького человека самоутверждаться в среде сверстников социально адекватным способом;
- использование различных форм массовой воспитательной работы, в которой каждый воспитанник мог бы приобрести социальный опыт, пробуя себя в разных социальных ролях. Очень сплачивают детский коллектив различные формы досуговых мероприятий: викторины, конкурсы, экскурсии. Здесь каждый из детей на виду, от каждого зависит состояние всего коллектива, а вклад каждого определяет успех для всех.

Воспитательные мероприятия МБУДО «Центр информационных технологий» планируются на основе плана массовых мероприятий, проводятся педагогом дополнительного образования и педагогом-организатором и предполагают участие обучающихся в конкурсах, викторинах, акциях.

4.1. План воспитательной работы на 2024-2025 учебный год

№ п/п	Мероприятие	Срок	Ответственный
1. Участие в международных, республиканских, областных и муниципальных конкурсах и акциях			
1.1	«Дорога и мы»	в соответ. с планом	Педагог доп.образ.
1.2	«Помоги птице зимой»	в соответ. с планом	Педагог доп.образ.
1.3	«Неопалимая купина»	в соответ. с планом	Педагог доп.образ.
2. Работа по пропаганде здорового образа жизни и безопасности			
2.1	Акции, посвященные Международному дню здоровья.	2 раза в год	Педагог доп.образ.
2.2	Неделя безопасности	октябрь	Педагог доп.образ.
3. Мероприятия по профилактике правонарушений			
3.1	Мероприятие, посвященное Всемирному дню прав детей «Права ребенка»	ноябрь	Педагог доп.образ.
4. Проведение тематических занятий			

4.1.	Викторина «День народного единства»	ноябрь	Педагог-организатор
4.2.	Мероприятие, посвященное дню города «Моя малая Родина».	1 декабря	Педагог доп.образ.
4.3.	Рождественская викторина	декабрь-январь	Педагог-организатор
4.4.	Мероприятие, посвященное дню прорыва блокады «Ленинград в годы блокады»	январь	Педагог доп.образ.
4.5.	«День защитника отечества»	февраль	Педагог доп.образ.
4.6.	Беседа об экологии и защите окружающей среды	март	Педагог доп.образ.
4.7.	День российской анимации	8 апреля	Педагог доп.образ.
4.8.	Викторина «День космонавтики»	апрель	Педагог доп.образ.
4.9.	День Победы	май	Педагог доп.образ.

Основные направления самоанализа воспитательной работы

Работа с обучающимися в учреждении дополнительного образования выполняет важные воспитательные задачи: целенаправленно организует досуг детей, формирует творческую личность, создаёт условия для социального, культурного и профессионального самоопределения, предупреждает асоциальное поведение.

Оценка качества воспитательной работы осуществляется посредством мониторинга запроса учащихся на мероприятия Учреждения, результатов участия учащихся в этих мероприятиях, а также посредством анализа отзывов участников мероприятий, родителей (законных представителей) учащихся.

Для детей и педагогов, активных участников мероприятий, реализуемых педагогическим коллективом Учреждения, действует система поощрения за достижения в творческой деятельности: для каждого мероприятия разрабатываются дипломы, грамоты и сертификаты, соответствующие уровню мероприятия.

Показателями результативности воспитания учащихся являются:

- увлеченное отношение к делу, которым они занимаются; их участие и достижения в различных конкурсах выставках,
- активное участие в воспитательных мероприятиях МБУДО ЦИТ;
- профессиональная ранняя ориентация;
- успешная социализация и самореализация.

В дополнительном образовании детей личностные достижения воспитанника могут рассматриваться как значимый критерий его качества и результативности. Особенностью обучения и воспитания учащихся в учреждении дополнительного образования можно считать его практическую деятельность направленность, ориентацию не столько на усвоение знания, сколько на способность его применения, использования на практике. Поэтому и технологии оценивания индивидуальных достижений учащихся должны быть ориентированы не на репродукцию воспитанником информации, а на созданный им самостоятельный продукт, имеющий прикладную ценность. Традиционными примерами такого продукта в системе дополнительного образования детей являются различные творческие проекты: а также участие в конкурсах, выставках, фестивалях.

V. МЕТОДИЧЕСКОЕ И МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

№ п/п	Разделы или тема программы	Форма занятий	Приёмы и методы организации и проведения занятия	Дидактический материал, техническое оснащение занятий	Формы подведения итогов
1.	Диагностика	Обследование	Выполнение практических заданий	Диагностические материалы	Распределение по уровням
2.	«Теоретические основы мультипликации»	Беседа, презентация, рассказ, показ.	Наглядный, словесный, практический	Презентации. Проектор, персональный компьютер. Видеоматериалы.	Беседа, практическая работа
3.	«Первые шаги к созданию мультфильма»	Беседа, презентация, рассказ, показ.	Наглядный, словесный, практический	Презентации. Проектор, персональный компьютер. Видеоматериалы.	Беседа, практическая работа
4.	«Работа с 3Д ручкой»	Лекция, инструктаж, презентация, практические занятия	Наглядный, словесный, практический	Бумага А4, схемы, шаблоны	Беседа, практическая работа
5.	«Пластилиновая анимация»	Лекция, беседа, презентация, практические занятия	Наглядный, словесный, практический	Картотека мультфильмов. Мультстанок, ноутбук, проектор. Бумага А4, пластилин.	Беседа, практическая работа
6.	«Плоская бумажная анимация»	Лекция, беседа, презентация, практические занятия	Наглядный, словесный, практический	Картотека мультфильмов. Мультстанок, ноутбук, проектор. Бумага А4, ватман А3, картон	Беседа, практическая работа

7.	«Рисованная анимация»	Лекция, беседа, презентация, практические занятия	Наглядный, словесный, практический	Картотека мультфильмов. Мультстанок, ноутбук, проектор. Бумага А4, ватман А3, картон, цветные карандаши	Беседа, практическая работа
8.	Творческий проект	Стимулирование имотивация деятельности иповедения, практический	Наглядный, словесный, практический	Работы обучающихся, ноутбук, проектор.	Показ работ, практическая работа

VI. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Литература для педагога

- Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Анофриков. – Новосибирск, 2008;
- Анофриков П.И. Принципы работы детской студии мультипликации. Методическое пособие детской киностудии «Поиск». – Новосибирск, 2009, 13 с.;
- Асенин С.В. Волшебники экрана. Эстетические проблемы современной мультипликации. – М.: Искусство, 2004, 287 с.;
- Велинский Д.В. Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки. Методическое пособие детской киностудии «Поиск». – Новосибирск, 2014, 29 с.;
- Выготский Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте. – М.: Изд-во «Просвещение», 1991 г.;
- Габриэль Мартин Ройг. Практический курс рисования. Рисунок и живопись: Техники, упражнения и приемы шаг за шагом. – Харьков, Белгород: клуб семейного досуга, 2010;
- Мартинкевич Е. Как нарисовать все, что вы узнали о мультяшках.- М.: Попурри, 2001.- 144с.;
- Мелик-Пашаев А. А., Новлянская З. Н. Ступеньки к творчеству.– М.: Издательство: Бинوم. Лаборатория знаний, 2012;
- Мелик-Пашаев А. А., Новлянская З. Н. Художник в каждом ребенке.– М.: Просвещение, 2008;
- Макарова Е. Г. Движение образует форму. – М.: Самокат, 2012;
- Пунько Н.П. Секреты детской мультипликации: перекладка: метод. пособие/ Николай Пунько, Ольга Дунаевская. – М.: Линка-Пресс, 2017. – 136 с.;
- Тихонова Е. Р. Рекомендации по созданию программы занятий детской студии мультипликации. Методическое пособие детской киностудии «Поиск». – Новосибирск, 2009, 15с.

Литература для обучающихся и родителей

- Большерт Н., Большерт С. Издательство «Робинс», 2012,
Мультистудия «Пластилин» Лепим из пластилина и снимаем мультфильмы своими руками;
- Горичева В.С. Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. – Ярославль, 2004;
- Довгялло, Н. Техника и материалы в анимационном фильме. // Искусство в школе. №3. – 2007;
- Иткин В.В. Карманная книга мультжюриста. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / В. Иткин. – Новосибирск, 2006;
- Иткин В.В.«Жизнь за кадром», (методическое пособие), Новосибирск, 2008;
- Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М, 2007
- Птушко А. Мультипликационный фильм. М.,-Л.: Гослитиздат, 2001, 63 с.

Сивоконь Е.Я. Если вы любите мультипликацию. Из творческого опыта режиссера. – Киев, Мистецтво, 2005, 148 с.;

Уильямс, Ричард. Аниматор: набор для выживания. Секреты и методы создания анимации, 3D-графики и компьютерных игр / Ричард Уильямс; (пер.с англ. Е.Энгельс).- Москва: Эксмо,2020. – 392 с.:ил.;

Интернет ресурсы

1. Сайт об анимации в России и не только Animator.ru
2. Московский музей анимации <http://animamuseum.ru/>
3. Уроки анимации для детей <http://studio-molino.ru/p0046.htm>
4. Полезное и интересное <http://mult.tvorigora.ru/books>

VII. КАЛЕНДАРНО-УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

№ п/п	Месяц, число	Форма	Тема занятия	Форма контроля	Место проведения
1.	сентябрь	Диагностика	«Путешествие в мир мультипликации»	Собеседование, наблюдение. Диагностические материалы	МБУДО ЦИТ
2-4	Сентябрь, октябрь	Беседа с презентацией. Практическое работа, дидактические игры	«Теоретические основы мультипликации» Инструктаж по технике безопасности. Оптические иллюзии. История возникновения анимации. Виды мультипликации. Профессии в мультипликации. Особенности создания. Понятие «Стоп-моушен».	Устный опрос, практическое выполнение работы	МБУДО ЦИТ
5-10	Октябрь-ноябрь	Беседа с презентацией. Практическое работа, дидактические игры	«Первые шаги к созданию мультфильма» Правила фотосъемки для создания мультфильма. Работа с цифровой фотокамерой- яркость, контраст, фокус. для мультфильма. Выбор персонажа создание сценария. Обработка фотографий в программе. Диспетчер рисунков MicrosoftOffice. Монтаж мультфильма. Знакомство с видеоредактором. Показ монтажа мультфильма. Временная шкала. Включение титров в мультфильм. Включение звука в мультфильм. Создание игрушек анимации (тауматроп). Рисунок персонажа.	Устный опрос, практическое выполнение работы	МБУДО ЦИТ

			Создание шаблона по рисунку. Рисунок фона для персонажа. Покадровое фотографирование. Сохранение мультфильма.		
11-14	декабрь	Беседа с презентацией. Практическое работа, дидактические игры	Техника безопасности при работе с 3д ручкой. Устройство 3 Д ручки. Выбор темы проекта. Создание сценария. Выполнение творческих работ: плоскостных, объемных. Покадровая съёмка действия. Обработка фото. Монтаж мультфильма. Съёмка мультфильмов с поделками из 3 Д ручки.	Устный опрос, практическое выполнение работы	МБУДО ЦИТ
15-18	январь	Беседа с презентацией. Практическое работа, дидактические игры	Знакомство с пластилиновой анимацией. Отличительные особенности создания пластилиновых мультфильмов. Подготовка к съемке мультфильма: сценарий, раскадровка, фон, реквизит. Съемка. Прорисовка персонажей и фона. Покадровая съемка действия. Обработка фото. Монтаж мультфильма.	Устный опрос, практическое выполнение работы	МБУДО ЦИТ
19-22	февраль	Беседа с презентацией. Практическое работа, дидактические игры	Знакомство с пластилиновой анимацией. Отличительные особенности создания пластилиновых мультфильмов. Подготовка к съемке мультфильма: сценарий, раскадровка, фон, реквизит. Съемка. Прорисовка персонажей и фона. Покадровая съемка действия. Обработка фото. Монтаж мультфильма.	Устный опрос, практическое выполнение работы	МБУДО ЦИТ

23 26	март	Беседа с презентацией. Практическое работа, дидактические игры	Знакомство с бумажной анимацией. Практика: Вырезание персонажей. Прорисовка персонажей и фона. Покадровая съемка действия. Обработка фото. Монтаж мультфильма.	Устный опрос, практическое выполнение работы	МБУДО ЦИТ
27- 30.	апрель	Беседа с презентацией. Практическое работа, дидактические игры	Знакомство с рисованной анимацией. Просмотр и обсуждение рисованных мультфильмов. Выбор темы проекта. Особенности создания. Просмотр примеров. Материалы и инструменты. Подготовка к съемке мультфильма: сценарий, раскадровка, фон, реквизит. Съемка. Прорисовка персонажей и фона. Покадровая съемка действия. Обработка фото. Монтаж мультфильма.	Устный опрос, практическое выполнение работы	МБУДО ЦИТ
31- 34.	май	Самостоятельная творческая работа	Выбор темы творческого проекта. Обсуждение. Реализация проекта. Просмотр работ, выполненных группой в технике Стоп- моушен из различных материалов.	Устный опрос, практическое выполнение работы Мониторинг.	МБУДО ЦИТ

VIII. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Для отслеживания результативности образовательной деятельности по Программе проводится промежуточная аттестация.

Входной контроль проводится в форме собеседования. Цель собеседования - поближе познакомиться, получить информацию о каждом из ребят, определить уровень подготовки обучающихся в начале обучения.

Промежуточная аттестация – оценка уровня и качества освоения обучающимися разделов Программы, проводится в середине и в конце периода обучения текущего учебного года. Формы промежуточной аттестации обучающихся: показ работ.

Проводятся коллективные обсуждения готовых работ обучающихся, в ходе которых осуществляется самооценка (обучающиеся) и экспертная (педагог) оценка работ.

Результаты оценивания практических работ обучающихся по дополнительной общеразвивающей программе заносятся в протокол результатов промежуточной аттестации по освоению дополнительной общеразвивающей программы «Мультстудия+3Д ручка» (Приложение 1).

Приложение 1

**Протокол результатов промежуточной аттестации обучающихся по дополнительной общеразвивающей программе
20__ / 20__ учебный год**

ФИО педагога дополнительного образования _____

Дополнительная общеразвивающая программа технической направленности «Мультстудия+ 3 Д ручка» _____

Срок реализации дополнительной общеразвивающей программы 1 год, Группа _____, Год обучения _____

Форма проведения промежуточной _____ Дата проведения аттестации _____

№п/п	Фамилия, имя, учащегося	Образовательные результаты											Всего баллов							
		1. Предметные знания и умения					Всего баллов	2. Метапредметные (общеучебные) умения и навыки						Всего баллов	3. Личностные результаты					Всего баллов
		соответствие теоретических знаний обучающегося требованиям программы	осмысленность и правильность использования специальной терминологии	соответствие практических умений и навыков программным требованиям	креативность, самостоятельность, оригинальность замысла выполнения задания	специальные умения и навыки		инициативность, социальная активность, самостоятельность	умение владения культурой речи, умение вести дискуссию, выступать перед аудиторией	умение управлять, планировать, осуществлять и оценивать свою деятельность	умение подбирать и работать с источниками информации	выполнение логических операций: сравнения, анализа, обобщения, классификации			ориентация на выполнение морально-нравственных норм	прилежание и трудолюбие	оценка своих поступков	культура поведения, дисциплинированность	мотивация на получение новых знаний и социальную деятельность	
1																				
...																				

Всего аттестовано ___ обучающихся, из них по результатам промежуточной аттестации*:

Предметные знания и умения: высокий уровень ___ чел. ___ %; средний уровень ___ чел. ___ %; низкий уровень ___ чел., ___ %;

Метапредметные (общеучебные) умения и навыки: высокий уровень ___ чел. ___ %; средний уровень ___ чел. ___ %; низкий уровень ___ чел., ___ %;

Личностные результаты: высокий уровень ___ чел. ___ %; средний уровень ___ чел. ___ %; низкий уровень ___ чел., ___ %;

* высокий уровень – от 8 до 10 баллов; средний уровень – от 5 до 7 баллов; низкий уровень – от 1 до 4 баллов

Приложение 2

КАКИЕ БЫВАЮТ МУЛЬТФИЛЬМЫ?

Основные техники анимации

В графической мультипликации один кинокадр (фотоизображение) является фотографией рисованных объектов (графических, живописных, теневых (силуэтных), насыпных), основанные на плоских марионетках и перекладках, включая и фотовырезки). Фазы движения отдельных предметов или персонажей отрисовываются на листах прозрачной плёнки (целлулоида и других подобных листовых материалах), после чего накладываются на стекло, расположенное выше изображения фона или среды обитания персонажей. В объёмной мультипликации кадр является фотографией объёмных, полувъёмных, барельефных и плоских кукол-актёров.

Ротоскопирование — анимационная техника, при которой мультфильм создаётся путём обрисовки кадр за кадром натурального фильма с реальными актёрами и декорациями.

Кукольная анимация - вид объёмной анимации. При создании ее используются куклы- актёры и объёмная сцена-макет. Сцена и кукла покадрово фотографируется, после каждого кадра в сцену вносятся изменения. Допускается самый широкий выбор материала и техники выполнения декораций, фигур, объектов.

Ярким примером кукольной анимации является мультфильмы Романа Качанова «Варежка», «Чебурашка», «Крокодил Гена» и «Шапокляк».

Пластилиновая анимация — вид анимации, где фильм изготавливается путём покадровой съёмки пластилиновых объектов, с их модификацией в промежутках между снятыми кадрами. Материал обычно лепится на каркас. Как и в любой объёмной анимации объекты устанавливают на фоне декораций и передвигают, модифицируют между кадрами.

Чтобы достичь лучших результатов, нужно поддерживать иллюзию целостности, неразрывности. Для этого необходимо поддерживать постоянное освещение и следить за местоположением объектов.

В жанре пластилиновой анимации работали Александр Татарский, Гарри Бардин, Ник Парк. Большую роль в истории пластилиновой анимации сыграла студия Aardman Animations.

Песочная анимация — в ней сыпучий материал (кварцевый песок, соль, кофе, манка ит. п.) тонкими слоями наносится на стекло и перемешивается, создавая движущуюся картину (обычно все действия выполняются руками, но в качестве приспособлений могут использоваться и кисточки). С помощью диапроектора или световой доски получающееся изображение можно передавать на экран. Эту технику хорошо использовать с детьми, которые боятся ошибиться нарисовать некрасиво, так как здесь можно все быстро исправить или переделать. Изобретателем данного метода является канадский мультипликатор Кэролайн Лиф.

Рисованная анимация — технология анимации, основанная на покадровой съёмке незначительно отличающихся двумерных рисунков.

Компьютерная анимация – вид анимации, которая создается полностью с помощью компьютерных программ. Становится популярной в мультипликации, кино и игровой индустрии. Современная компьютерная анимация обычно использует 3 программы (). Для 2 с приемами классической анимации используются программы растровой графики и векторной. Первый полностью компьютерный мультфильм «История игрушек» был представлен компанией Pixar в 1995 году.

Рисованная или пластилиновая техника – перекладка – перекладка является самой простой технологией для работы с детьми. Герои изображаются на плотной бумаге и вырезаются. Либо части персонажа изготавливаются из пластилина. Все подвижные части тела заготавливаются отдельно и потом скрепляются (пластилином, ниткой или тонкой проволокой). Перемещая персонажей по фону, изменяя их позы, все покадрово снимается на закрепленный на штативе фотоаппарат.

Исходя из психофизиологических особенностей человеческого визуального восприятия, для создания эффекта плавного движения при просмотре скорость смены кадров должна быть 10-12 кадров в секунду.

Stop motion (стоп моушен) – в этой технике для создания мультфильма используются предметы, игрушки или сами дети. Stop motion можно попробовать в самом начале, чтобы объяснить детям суть анимации. Потом просмотрев то, что получилось (это можно сделать без монтажа, быстро листая фотографии), такие мультфильмы можно снимать без сценария, апридумывая на ходу.

Список терминов:

Анимация	(от фр. animation) – оживление, одушевление. Слова «Мультипликация» и «Анимация» в современном русском языке нередко используются в качестве синонимов, несмотря на различное происхождение этих слов и их значений (денотатов). При этом в профессиональных кругах второе преобладает, будучи частью международного профессионального жаргона, таких понятий как аниматик и т.п.
Мультипликация	(от лат. multiplicatio – умножение, увеличение, возрастание, размножение) – технические приёмы получения движущихся изображений, иллюзий движения и/или изменения формы объектов (морфинг) с помощью нескольких или множества неподвижных изображений и сцен.
Мультстанок	– специальным образом оборудованная кинокамера и съёмочной стол, где последовательно монтируются и снимаются в ярусах и слоях кадры анимации.
Перекладка	– технология анимации, в основе которой лежит плоская марионетка. Персонажи вырезаны из плотной бумаги, целлулоида, двигаются (анимируются) непосредственно под камерой.
Пиксилляция	– собранное заново по кадрам с новым таймингом и от этого ставшее условным движение живого актёра.
Раскадровка	– последовательность рисунков, определяющих монтажные планы.
Тайминг	– английское слово «timing» не имеет аналога в русском языке. Оно может означать темпоритм, синхронизацию, хронометраж. В анимации его следует понимать как расчет движения во времени и пространстве. Это та часть одушевления, которая придает движению смысл. Основные принципы тайминга в анимации: 1. Точная мизансценировка и композиция кадра. 2. Расчет времени на подготовку зрителя к предстоящему событию, на само действие и затем на реакцию зрителя на это событие.
Фаза	– промежуточное положение между компоновками.

Приложение 3

Разработка сюжета, сценария. Раскадровка.

Создание сценария.

На данном этапе сочиняется сценарий, разрабатывается общая концепция и идея мультфильма, а также образ и характер каждого из героев. Это способствует развитию мышления, творческого воображения и инициативы детей, активизирует речь, что позитивным образом сказывается на их личностном развитии и социализации. Но как же научить ребенка сочинить сценарий?

Чтобы сочинить любую сценарий, нужно использовать определенные правила специального плана.

Первое, что нужно сделать – это определить тему, то есть то, о чем будет наш рассказ(сказка).

Второе – обязательно сформулировать основную мысль будущего рассказа, то есть для чего, с какой целью вы его пишете, чему он должен научить.

И третье – непосредственно построить рассказ по следующей схеме:

1. Экспозиция (кто, где, когда, что сделал)
2. Завязка действия (с чего все началось)
3. Развитие действия
4. Кульминация (самые важные моменты)
5. Спад действия
6. Развязка (чем все закончилось)
7. Концовка

Для составления сказки можно немного расширить алгоритм, чтобы было проще ориентироваться.

1. Начало (например, жил-был дождик, цветочек, солнышко и т.д.)
2. Завязка (как-то раз, однажды пошел он или решил сделать т.д.)
3. Развитие действия (повстречало кого-то, например)
 - первое испытание выдержало
 - второе испытание выдержало
4. Кульминация (третье испытание, после которого он или он превращается в кого-то или что-то)
5. Спад действия (кто-то что-то делает, чтобы наш герой обрел свой первоначальный вид)
6. Развязка (с той поры или с тех пор)
7. Концовка (и стали они жить по-прежнему или не стал он больше никуда уходить и т.д.)

Раскадровка.

После того, как сюжет обрисован, необходимо сделать раскадровку. Раскадровка – это отображение сюжета в картинках – комикс. В раскадровке действие разбирается на отдельные сцены, из которых складывается мультфильм.

Делая раскладку, важно постоянно ставить себя на место будущего зрителя.

Оценивать то, насколько понятен сюжет. Некоторые моменты, которые кажутся очевидными авторам, для зрителя часто совсем не являются таковыми, в раскадровке должна присутствовать логика.

Иногда во время занятий лучше делать раскадровку вместе с придумыванием сценария. Процесс становится более динамичным. Второй вариант заключается в том, что каждый рисует свою собственную раскадровку, потом все вместе обсуждают полученные результаты, и выбирается наиболее удачная или создается одна целая из всех работ. Этот вариант больше подходит для старших групп.

Любая сцена, которую нужно снимать, обычно включает в себя фон (изображение места происходящего действия), героев и объекты, с которыми они взаимодействуют. Анимация не получается, если нарисовать на одном изображении и героев, и место действия, и предметы. Герои двигаются, а фон статичен, так что, необходимо объяснить детям, что героев и фоны нужно рисовать отдельно.