****

**СОДЕРЖАНИЕ**

|  |  |
| --- | --- |
| **1. Комплекс основных характеристик программы** | **3** |
| 1.1 Пояснительная записка | **3** |
| 1.2. Содержание программы | **8** |
| 1.2.1. Содержание учебного плана | **8** |
| **2. Комплекс организационно-педагогических условий** | **18** |
| 2.1. Учебный план | **18** |
| 2.2. Календарный учебный график | **21** |
| 2.3. Условия реализации программы | **24** |
| 2.4. Формы аттестации и оценочные материалы | **26** |
| 2.5. Методические материалы | **27** |
| 2.6. **Реализация воспитательного компонента программы** | **28** |
| 2.7. [Список литературы](#_Toc59635114) | **30** |

* 1. **Комплекс основных характеристик программы**
  2. **Пояснительная записка**

Дополнительная общеразвивающая общеобразовательная программа технической направленности **«Мулькадр»** разработана на основе типовой дополнительной общеразвивающей программы **«Мультипликационная студия».** Программа реализуется в соответствии с национальным проектом «Образование» по созданию высокооснащенных мест в дополнительном образовании.

**Нормативно-правовое обеспечение программы**

В настоящее время содержание, роль, назначение и условия реализации программ дополнительного образования закреплены в следующих нормативных документах:

Программа разрабатывается в соответствии со следующими документами:

* Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (ст. 2, ст. 15, ст.16, ст.17, ст.75, ст. 79);
* Проект Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года;
* Приказ Минпросвещения РФ от 09.11.2018 года № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
* Приказ от 30 сентября 2020 г. N 533 «О внесении изменений в порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 г. № 196»;
* Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ № 09-3242 от 18.11.2015 года;
* СП 2.4.3648-20 Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи;
* Нормативные документы, регулирующие использование сетевой формы:
* Письмо Минобрнауки России от 28.08.2015 года № АК – 2563/05 «О методических рекомендациях» вместе с (вместе с Методическими рекомендациями по организации образовательной деятельности с использованием сетевых форм реализации образовательных программ);
* Приказ Министерства науки и высшего образования Российской Федерации и Министерства просвещения Российской Федерации от 05.08.2020 г. N 882/391 "Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ»;
* Нормативные документы, регулирующие использование электронного обучения и дистанционных технологий:
* Приказ Министерства образования и науки РФ от 23.08.2017 года № 816 «Порядок применения организациями, осуществляющих образовательную деятельность электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»
* «Методические рекомендации от 20 марта 2020 г. по реализации образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования, образовательных программ среднего профессионального образования и дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий»;
* Методические рекомендации по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей инвалидов, с учетом их образовательных потребностей (письмо от 29.03.2016 № ВК-641/09
* Локальные акты ОО (Устав, Положение о проектировании ДООП в образовательной организации, Положение о проведение промежуточной аттестации обучающихся и аттестации по итогам реализации ДООП).

**Уровень освоения программы:** базовый (возраст 10-15 лет).

**Направленность (профиль) программы:** техническая.

**Новизна программы** данной программы состоит в использовании интегрированных занятий, сочетающих изучение технических аспектов мультипликации, компьютерных технологий c созданием героев и объектов в различных техниках, написанием сценария и практических занятий, связанных с фотосъемкой; в использовании технологии проектного обучения; в организации социально – значимой практической деятельности (показ отснятых мультфильмов учащимся).

**Актуальность** обусловлена ее технической значимостью. Учащиеся приобретают опыт работы с информационными объектами, с помощью которых осуществляется фотосъемка, проводится монтаж и просмотр.

**Отличительная особенности программы**

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.

Обучающиеся получают представления о том, что для создания мультфильмов есть свои особые выразительные средства, отличные от средств других видов искусства — это кадр, план, ракурс, монтаж, звук, цвет, движение и т.д.

**Педагогическая целесообразность** программы заключается в единстве задач воспитания, обучения и развития. Программа построена на принципе интегративности. Принцип интегративности предполагает включение в образовательно-воспитательный процесс знаний из самых различных областей человеческого познания – литературы, изобразительного искусства, математики, техники, естествознания, экологии и т.д., - необходимых для создания мультфильма, что позволяет расширять мировоззрение учащихся.

**Адресат программы** дети в возрасте 10-15 лет.

**Объём программы:** 144 часа. Программа реализуется двумя модулями 1 модуль – 64 часа, 2 – модуль – 80 часов.

**Срок освоения программы:** 1 год.

**Формы обучения и виды занятий.** *Форма обучения* - очная, с использованием ресурсов электронного обучения, при необходимости использование дистанционных технологий.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мульткадр» может реализоваться по системе сетевого взаимодействия.

На занятиях по реализации данной программы предусматривается применение следующих форм организации процесса обучения:

1. Совместная деятельность педагога и обучающихся.

2. Самостоятельная деятельность обучающихся.

**Виды занятий при очном обучении.**

Занятия по программе включают:

* теоретические,
* практические,
* контрольные часы.

**Виды занятий*,*** использующиеся в процессе освоения программы:

* практическое занятие,
* комплексное занятие.

**Виды занятий при дистанционном обучении:**

* **Чат-занятия** –учебные занятия,осуществляемые сиспользованием чат-технологий;
* **Веб-занятия, телеконференции** –дистанционные уроки сиспользованием средств телекоммуникаций и других возможностей Интернет;
* **Видеозанятия** -занятия для детей записанные на видео;
* **Мультимедиа занятия** -самостоятельная работа надматериалом через интерактивные компьютерные обучающие программы;
* **off-line консультации** -проводятся с помощью электроннойпочты;
* **on-line консультации** -в режиме телеконференции.

**Режим занятий**

***Режим занятий:***

периодичность **–2** раза в неделю;

продолжительность одного занятия 2 часа

(очно) – 45 мин. занятие / 10 мин. перерыв

45 мин. занятие / 10 мин. перерыв

(дистанционно) – 30 мин. занятие / 10 мин. перерыв

30 мин. занятие / 10 мин. Перерыв

Группы формируются с учетом психофизиологических особенностей детей, в группе 12-15 человек.

**Цель и задачи курса**

**Цель** — создание условий для творческой самореализации детей и развития основ технического мышления через создание анимационных проектов.

**Задачи:**

*Образовательные:*

* познакомить с основными сведениями по истории, теории и практике мультипликации, а также с основными техниками и способами создания мультфильмов;
* научить разработке и изготовлению персонажей, фонов и декораций;
* сформировать технические навыки работы с оборудованием: установка освещения, съёмка кадров, озвучивание, монтаж и сведение видео- и звукорядов;

*Развивающие:*

* формировать мотивацию активного участия в творческой деятельности;
* развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое мышление и пространственное воображение.
* развивать умения планирования и оценки/ самооценки выполненной работы по предложенным критериям.
* развивать мелкую моторику рук, глазомер;

*Воспитательные:*

* формировать опыт взаимоотношений среди учащихся, готовности к взаимодействию и сотрудничеству;
* содействовать воспитанию нравственной, творческой личности, способной к самосовершенствованию, стремящейся к правде, добру, красоте.
* формировать у детей установку на позитивную социальную деятельность в информационном обществе;
* воспитывать интерес к лучшим образцам мультипликации и стремление к самостоятельному творчеству.

**Ожидаемые результаты освоения программы**

***Предметные:***

* формирование первоначальных представлений о видах анимационных техник и видах изо техник.
* приобретение первоначальных знаний о способах «оживления», т.е. движения мультипликационных героев на экране и умений применять их для создания мультипликационных фильмов;
* планирование этапов своей работы, определение порядка действий, применение различных видов декоративного творчества в анимации (рисунок, лепка, аппликация и др);
* комбинирование различных приемов работы для достижения поставленной цели технической и художественно-творческой задачи.

***Личностные результаты:***

* формирование ценностного отношения к труду, настойчивость в достижении цели;
* умение выражать себя в различных доступных и привлекательных для ребенка видах творческой и технической деятельности.

***Метапредметные результаты:***

*Познавательные:*

* проводить контроль и оценку процесса и результатов деятельности; самостоятельно создавать алгоритмы деятельности при решении проблем творческого и поискового характера.

*Регулятивные:*

* формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации.

*Коммуникативные*:

* уметь с достаточно полнотой и точностью выражать свои мысли; учитывать мнения других людей.

**1.2. Содержание программы**

**Тема 1. Вводное занятие. Техника безопасности.**

**Теория:** «Немного из истории анимации». Введение в образовательную программу. Диагностика уровня знаний детей. Условия безопасной работы. Инструктаж по технике безопасности.

**Практика**: Игровые технологии на сплочение коллектива. Настройка оборудования. Установка штативов. Установка программного обеспечения. Установка Wi-Fi роутера.

**Тема 2.Знакомство с мультимедиа.**

**Теория:** Понятие «Мультимедиа». Виды мультимедиа.

**Практика:** Пробная работа с мультимедийными устройствами. Работа с ноутбуками, мышью.

**Тема 3. Мультимедиа устройства.**

**Теория:** Интересные мультимедиа устройства. Что такое 3D Очки, Web-Камеры, Сканеры.

**Практика:** Наглядная демонстрация. Работа со световыми планшетами.

**Тема 4. Мультимедиа устройства.**

**Теория:** Интересные мультимедиа устройства. Что такое Мультимедийная клавиатура, пректор.

**Практика**: Наглядная демонстрация. Работа с мультимедийными устройствами. Работа с графическими планшетами XP-Pen Star 03.

**Тема 5. Создание презентаций в среде PowerPoint. Вводное занятие.**

**Теория**: Ознакомление с программой.

**Практика**: Пробное занятие на компьютерах в программе PowerPoint. Работа с ноутбуками, мышью. Работа с графическими планшетами XP-Pen Star 03.

**Тема 6. Знакомство с интерфейсом MS PowerPoint. Заполнение слайдов.**

**Теория**: Что такое «Презентация»? Для чего она нужна и где ее можно использовать?

**Практика**: Запуск программы Microsoft PowerPoint 2010. Структура окна PowerPoint 2010. Работа с ноутбуками, мышью.

**Тема 7. Конструктор слайдов. Настройка эффектов анимации.**

**Теория**: Что такое конструктор слайдов? Какие эффекты анимации можно применить в PowerPoint 2010.

**Практика**: Работа в программе PowerPoint 2010. Работа в окне «Анимация». Работа с ноутбуками, мышью.

**Тема 8. Вставка рисунка, диаграммы, графика, звука. Демонстрация презентации.**

**Теория**: Как работать в окне «Вставка»?

**Практика**: Работа в программе PowerPoint 2010. Работа в окне «Вставка». Работа с ноутбуками, мышью.

**Тема 9. Создание самопрезентации.**

**Теория**: Выбор темы для презентации.

**Практика**: Работа в программе PowerPoint 2010. Создание самопрезентации. Сохранение презентации. Работа с ноутбуками, мышью.

**Тема 10. Защита самопрезентации.**

**Теория**: Учащиеся представляют темы своих презентаций.

**Практика**: Демонстрация и защита самопрезентации. Работа с ноутбуками, мышью.

**Тема 11. Теория создания слайд фильмов.**

**Теория**: Краткая биография французского художника Э. Коля. Какие возможности предоставляет компьютер для обработки изображений?

Знакомство с программами раскадровки, которые дорисовывают все промежуточные кадры, для оживления изображений. Разработка короткометражного мультфильма. Работа с ноутбуками, мышью.

**Тема 12. Создание слайдов мультфильмов.**

**Практика**: Работа в программе PowerPoint 2010. Разрабатываем слайды с единым дизайном, на которых будут размещены рисунки и текст. При помощи программы Paint разрабатываем дизайн страницы. Создаем резервную копию страницы. Придумываем (выбираем) главного персонажа. Придумываем (выбираем) текстовое сопровождение. Работа с ноутбуками, мышью.

**Тема 13. Конкурс слайдфильмов.**

**Практика**: Демонстрация слайдфильмов учащихся. Работа с ноутбуками, мышью.

**Тема 14. Введение в компьютерную графику. Редакторы.**

**Теория**: Основные понятия растровой графики. Растровые графические редакторы. Форматы растровых графических редакторов.

**Практика**: Работа в редакторе Paint. Работа с ноутбуками, мышью. Работа с графическими планшетами XP-Pen Star 03.

**Тема 15. Основы сканирования.**

**Теория**. Что такое сканер? Для чего он служит? Как его использовать?

**Практика**: Сканирование текстового документа. Работа с фотоаппаратами, экшн-камерой. Работа с ноутбуками, мышью. Работа со световыми планшетами.

**Тема 16. Знакомство с графическим редактором Paint.**

**Теория**: Знакомство с графическим редактором **Paint**.

**Практика**: Работа в графическом редакторе Paint. Инструменты Кисть, Линия, Карандаш, Ластик. Работа с графическими планшетами. Работа с ноутбуками, мышью.

**Тема 17. Инструменты графического редактора.**

**Теория**: Введение понятия «графический редактор», «холодный» и «теплый» цвет, инструменты, палитра красок.

**Практика**: Пробное ознакомительное занятие в редакторе. Инструмент «Свободная трансформация». Работа с графическими планшетами. Работа с ноутбуками, мышью.

**Тема 18. Выбор цвета. Палитра цвета.**

**Практика:** Работаем в панели «Цвет». Добавляем цвета в библиотеку цветов для последующих проектов. Работа с графическими планшетами. Работа с ноутбуками, мышью.

**Тема 19. Способы определения цвета. Инструменты.**

**Практика**: Если нужно определить цвет в какой-то точке уже существующего изображения, начинаем с загрузки его в редактор. Для этого предназначен диалог, вызываемый сочетанием клавиш Ctrl + O - с его помощью надо найти в компьютере файл изображения, выделить его и нажать кнопку «Открыть». При необходимости определить цвет в какой-то точке на экране монитора загружаем в графический редактор копию изображения с экрана. После того, как изображение открыто в графический редактор, включаем инструмент «Пипетка» - нажимаем клавишу с английской литерой I. Наводим указатель мыши на нужную точку картинки. Если требуется определить цвет какого-то мелкого элемента, увеличиваем изображение - нажать сочетание клавиш Ctrl и «Плюс» нужное число раз. Работа с графическими планшетами. Работа с ноутбуками, мышью.

**Тема 20. Инструмент графические объекты.**

**Практика**: Графические объекты в графических редакторах можно создавать и редактировать, используя инструменты панели Рисование. Работа с изображением. Изменение размеров изображения. Работа с графическими планшетами. Работа с ноутбуками, мышью.

**Тема 21. Инструмент обработки изображений.**

**Практика:** инструменты, которые мы используем для ретуши изображения:

1. Точечная восстанавливающая кисть

2. Инструмент Штамп

3. Волшебная палочка

4. Заливка

Работа с графическими планшетами. Работа с ноутбуками, мышью.

**Тема 22. Инструменты Кисть, Заливка**

**Практика:** Используем инструмент «Кисть для проб» для добавления или удаления элементов при работе с областью проб, используемой для заливки выделенной области. Закрашиваем изображение в окне документов. Используем инструмент «Заливка» при создании нового изображения. Работа с графическими планшетами. Работа с ноутбуками, мышью.

**Тема 23. Работа со слоями.**

**Практика**: Создаем новый слой в графическом редакторе, дублируем слой. Работаем с дубликатом слоя. Работа с графическими планшетами. Работа с ноутбуками, мышью.

**Тема 24. Вставка, копирование, поворот.**

**Практика:** Отрабатываем несколько способов скопировать слой:

1) Перетащить нужный слой на кнопку «Новый слой» в панели слоёв снизу.

2) Нажать правой кнопкой на слое и выбрать «Создать дубликат слоя».

3) Воспользоваться горячими кнопками. Выбираем нужный слой и жмём Ctrl+J. Применение разворота изображения на 180 градусов. Работа с графическими планшетами. Работа с ноутбуками, мышью.

**Тема 25. Фильтры, способы их применения. Виды фильтров.**

**Теория**: Знакомство с понятием «Фильтр». Для чего он нужен, где его можно использовать.

**Практика**: Попробуем применить фильтр Sharpen к какому-нибудь фотоснимку, изображение которого оказалось размытым. Работа с графическими планшетами. Работа с ноутбуками, мышью.

**Тема 26. Работа с фрагментами рисунка.**

**Теория**: Учащиеся подготавливают исходные изображения.

**Практика**: Использование инструмента выделения «Лассо"; использование инструмента выделения «Магнитное лассо»; использование инструмента выделения «Волшебная палочка». Работа с графическими планшетами.

**Тема 27. Фотомонтаж**

**Теория**: Подбор фотографий (изображений).

**Практика**: Подбираем и совмещаем единый размер изображения. Редактируем с помощью инструментов «Стерка» или «Маска». Сохраняем изображением в формате JPG. Работа с фотоаппаратами, экшн-камерой, ноутбуками, мышью, графическими планшетами.

**Тема 28. Коллаж**

**Практика**: Открываем выбранные фотографии для коллажа в графическом редакторе. Создаем новый файл. Добавляем фотографии (изображения) по одной. Создаем макет коллажа. Добавляем пространства между изображениями. Объединяем все слои. Обрезаем готовое изображение. Изменяем размер для использования онлайн.

**Тема 29. Создание проекта.**

**Практика**: Просмотр видеоуроков по созданию проекта в графическом редакторе. Работа ноутбуками, мышью, графическими планшетами.

**Тема 30. Создание проекта.**

**Практика**: Каждый учащийся работает над своим проектом в графическом редакторе. Выбор шаблонов. Сохранение проекта. Работа ноутбуками, мышью, графическими планшетами.

**Тема 31. Защита проекта.**

**Практика**: Каждый учащийся представляет свой проект. Работа с ноутбуками, мышью.

**Тема 32. «Путешествие в мир мультипликации». Виды мультипликационных фильмов.**

**Теория**: Вводное занятие. Учащиеся совершают путешествие во времени. Рассказ об истории анимации и мультипликации.

**Практика**: Просмотр отрывков из первых анимационных фильмов. Знакомство с оборудованием. Работа ноутбуками, мышью.

**Тема 33. Парад мультпрофессий.**

**Теория**: Рассказ о профессиях мультипликатор. Просмотр презентации по теме «В гостях у режиссера Мультяшкина»

**Практика**: Подвижная игра «Отгадай профессию». Работа со световыми планшетами.

**Тема 34. Знакомство с компьютерной программой Movie Maker.**

**Теория**: Элементарное знакомство с процессом съемки.

**Практика**: Дидактическая игра «Лови момент». Работа ноутбуками, мышью, фотоаппаратами, экшн-камерой.

**Тема 35. Наш первый мультфильм.**

**Теория**: Продумывание сценария, декораций.

**Практика**: Готовим декорации из картона и цветной бумаги. Работа ноутбуками, мышью, фотоаппаратами, экшн-камерой, программным обеспечением. Регулировка штативов. Работа с оборудованием для создания плоскостной и объемной анимации.

**Тема 36. Герои мультфильма.**

**Теория**: Придумываем персонажей мультфильма, главных героев.

**Практика**: Изготовление героев мультфильма. Работа со световыми планшетами. Срисовывание персонажей.

**Тема 37. Как оживить картинку.**

**Теория**: Различные механизмы анимирования объектов. Просмотр мультфильмов, сделанных в разных техниках.

**Практика**: Игра по созданию мультфильма на бумаге «Живой блокнот». Работа ноутбуками, мышью, фотоаппаратами, экшн-камерой, программным обеспечением. Регулировка штативов.

**Тема 38. История фотографии.**

**Теория**: Биография Жозефа Нисефора Ньепса. История фотографии.

**Практика**: Знакомство с фотоаппаратом. Фотографирование изображений, предметов.

**Тема 39. Устройство фотокамеры. Обзор программ для обработки фото.**

**Теория**: Устройство фотоаппарата. Виды фотоаппаратов. Программы-редакторы фото: IPhoto, ФотоМастер.

**Практика**: Пробная работа в программах-редакторах. Работа с фотоаппаратами. Работа с ноутбуками, мышью.

**Тема 40. Начальные навыки фотографирования.**

**Теория**: Как сделать качественное фото? Какие факторы необходимо учитывать при фотографировании? Рекомендации по технике фотосъемки.

**Практика**: Пробуем фотографировать с разных ракурсов объект (предмет). Регулировка штатива. Работа с фотоаппаратом, экшн-камерой. Работа с ноутбуками, мышью, программным обеспечением.

**Тема 41. Фотографирование сюжетов сказки.**

**Теория**: Построение сюжета. Типы сюжетов. Выбор сказки.

**Практика**. Пробная работа. Работа с экшн-камерой. Работа с ноутбуками, мышью, программным обеспечением.

**Тема 42. Копирование фотографий в папку компьютера. Программа Movie Maker.**

**Теория**: Знакомство с программой Movie Maker.

**Практика**: Копирование фотографий в папку компьютера, в программу Movie Maker. Работа с ноутбуками, мышью, программным обеспечением.

**Тема 43.Вставка фотографий на ленту времени в программу Movie Maker.**

**Теория**: Как добавить фото в Windows Movie Maker, пошаговая инструкция.

**Практика**: Просмотр фотографий в программе Movie Maker. Работа с ноутбуками, мышью, программным обеспечением.

**Тема 44. Создание названия мультстудии. «Заставка» в технике «Перекладка».**

**Теория**: Все вместе придумываем название своей мульт-группы. Вырезаем или вылепливаем из пластилина буквы, которые есть в название.

**Практика**: Покадровая съёмка движения букв. Монтаж и наложение звука. Просмотр. Работа с ноутбуками, мышью, программным обеспечением.

**Тема 45. Озвучивание мультфильма.**

Практика: Распределение ролей. Кто какой персонаж будет озвучивать. Озвучивание. Работа с ноутбуками, мышью, программным обеспечением.

**Тема 46. Видеопереходы и видеоэффекты.**

**Практика**. Работа в программе Movie Maker. Переключаемся с режима отображения шкалы времени в режим раскадровки, нажав соответствующую кнопку. Работа в панелях «Видеоэффекты», «Видеопереходы». Автофильм. Работа с ноутбуками, мышью, программным обеспечением.

**Тема 47. Плоскостная анимация.**

**Теория**. Придумывание сюжета. Беседа о технике перекладки. Дети просматривают фильм, сделанный в данной технике (Ю.Норштейн «Сказка сказок»)

**Практика**: Игра «Фантазеры». Работа с ноутбуками, мышью, программным обеспечением. Работа с фотоаппаратом, экшн-камерой. Работа с оборудованием для создания плоскостной анимации.

**Тема 48.Как герои двигаются?**

**Теория**: Учащиеся придумывают характерные особенности главных персонажей. Предлагают идеи по анимации мимики героев мультфильма.

**Практика**: Изготовление подвижных фигурок из картона. Практическая работа по рисованию в парах. Работа с ноутбуками, мышью, программным обеспечением. Работа с фотоаппаратом. Работа с оборудованием для создания перекладной анимации.

**Тема 49. Подготовка декораций.**

**Теория**: Повторяют сюжет придуманной сказки.

**Практика**: Подготовка листов декораций. Работа в микро группах: рисуют и вырезают фон и декорации. Регулировка штативов. Настройка правильного освещения в оборудовании для создания анимации. Работа с ноутбуками, мышью, программным обеспечением.

**Тема 50. Мы – аниматоры.**

**Теория**: Учащиеся повторяют сюжет придуманной сказки. На готовый фон кладут нарисованных персонажей, передвигают их, в зависимости от сценария, фотографируя каждое движение персонажа.

Практика: Игра «Раз картинка, два картинка». Работа с ноутбуками, мышью, программным обеспечением. Работа с фотоаппаратом, экшн-камерой. Работа с оборудованием для создания перекладной анимации.

**Тема 51. Мы – звукорежиссеры. Съемка. Монтаж фильма.**

**Практика**: Происходит отработка правильного передвижения персонажа в кадре, правильный переход от кадра к кадру. Покадровая съёмка. Монтирование фильма. Просмотр. Работа с ноутбуками, мышью, программным обеспечением. Работа с фотоаппаратом, экшн-камерой. Работа с оборудованием для создания перекладной анимации.

**Тема 52. Лего-анимация.**

**Теория**. Учащиеся разрабатывают совместно с педагогом сценарий будущего мультфильма. Распределяют роли.

**Практика**: Просматривают мультфильм, изготовленный из конструктора «Лего». Игра «Паровозик предложений». Работа с ноутбуками, мышью, программным обеспечением. Работа с фотоаппаратом. Работа с оборудованием для создания кукольной анимации.

**Тема 53. Построение декораций.**

**Теория**: Учащиеся повторяют сюжет сценария.

**Практика:** Построение декораций фона, установка декораций для съёмок. Работа по конструированию декораций проводится в парах. Работа с ноутбуками, мышью, программным обеспечением. Работа с фотоаппаратом, экшн-камерой. Работа с оборудованием для создания анимации.

**Тема 54. Подборка героев**

**Теория**: Учащиеся подбирают героев.

**Практика**: Установка декораций. Передвижение героев. Регулировка штативов. Настройка фотоаппаратов. Постановка правильного освещения в оборудовании.

**Тема 55. Съемка мультфильма.**

**Практика**: На готовых и установленных декорациях расставляются персонажи мультфильма. Происходит отработка правильной постановки персонажа в кадре: правильные движения (разовые и цикличные), правильный переход от кадра к кадру. Покадровая съёмка. Работа с ноутбуками, мышью, программным обеспечением. Работа с фотоаппаратом, экшн-камерой. Работа с оборудованием для создания анимации.

**Тема 56. Озвучивание. Монтирование и запись мультфильма.**

**Практика**: При помощи звукоподражательных игр узнают о многообразии звуков. Пробуют эти звуки повторять и создавать свои, новые. Учатся выразительно произносить закадровый текст. Игра «Говорим разными голосами». Записываем голоса героев. Монтируем мультфильм в программе Movie Maker. Работа с ноутбуками, мышью, программным обеспечением.

**Тема 57. Создание пластилинового мультфильма.**

**Теория**: Выбор сюжета. Чтение русских народных сказок, коротких по содержанию.

**Практика**: Дидактическая игра с использованием ИКТ «Узнай персонажа». Работа с ноутбуками, мышью, программным обеспечением. Работа с фотоаппаратом, экшн-камерой. Работа с оборудованием для создания перекладной анимации.

**Тема 58. Жили-были дед и баба…**

**Теория**: Работа в микрогруппах: подготовка пластилина, вылепливание фигур, моделирование поз и мимики.

**Практика**: Создание персонажей мультфильма и декораций. Работа с ноутбуками, мышью, программным обеспечением. Работа с фотоаппаратом, экшн-камерой. Работа с оборудованием для создания анимации.

**Тема 59. Сказка оживает.**

**Теория:** Распределение ролей.

**Практика**: Подбор освещения, компоновка кадра. На готовых и установленных декорациях расставляются персонажи мультфильма. Работа с ноутбуками, мышью, программным обеспечением. Работа с фотоаппаратом, экшн-камерой. Работа с оборудованием для создания анимации.

**Тема 60. Озвучивание мультфильма.**

**Практика**: При помощи звукоподражательных игр учащиеся узнают о многообразии звуков. Пробуют эти звуки повторять и создавать свои, новые. Учатся выразительно произносить закадровый текст, отбирать из предложенных вариантов подходящую по смыслу музыку. Работа с ноутбуками, мышью, программным обеспечением. Работа с фотоаппаратом, экшн-камерой. Работа с оборудованием для создания анимации.

**Тема 61. Съемка мультфильма.**

**Практика**: Происходит отработка правильной постановки персонажа в кадре: правильные движения (разовые и цикличные), правильный переход от кадра к кадру. Просмотр материала съемки. Работа с ноутбуками, мышью, программным обеспечением. Работа с фотоаппаратом, экшн-камерой. Работа с оборудованием для создания анимации.

**Тема 62. Монтирование и запись мультфильма.**

**Практика**: Монтирование мультфильма в программе Movie Maker, запись на DVD-диск. Работа с ноутбуками, мышью, программным обеспечением. Работа с фотоаппаратом, экшн-камерой. Работа с оборудованием для создания анимации.

**Тема 63. Кукольная анимация.**

**Теория**: История кукольной анимации. Придумывание сюжета.

**Практика**: Просмотр кукольных мультфильмов. Работа с 3D ручкой. Создание 3D персонажей. Работа с ноутбуками, мышью, программным обеспечением. Работа с фотоаппаратом, экшн-камерой. Работа с оборудованием для создания кукольной анимации.

**Тема 64. Для чего нужны декорации?**

**Теория**: Обсуждение сценария в группе.

Практика: Изготовление декораций к мультфильму: различные фоны, на которых происходит действие в мультфильме. Установка декораций для съёмок. Регулировка штативов, надстройка фотоаппаратов, установка правильного освещения в оборудовании.

**Тема 65. Как куклы двигаются?**

**Теория**: Обсуждение в группе сценария.

Практика: На готовых и установленных декорациях расставляются персонажи мультфильма. Работа с ноутбуками, мышью, программным обеспечением. Работа с фотоаппаратом, экшн-камерой. Работа с оборудованием для создания анимации.

**Тема 66. Съемка мультфильма.**

**Практика**: Происходит отработка правильной постановки персонажа в кадре: правильные движения (разовые и цикличные), правильный переход от кадра к кадру. Работа с ноутбуками, мышью, программным обеспечением. Работа с фотоаппаратом, экшн-камерой. Работа с оборудованием для создания анимации.

**Тема 67. Озвучивание мультфильма.**

**Практика**: При помощи звукоподражательных игр узнают о многообразии звуков. Пробуют эти звуки повторять и создавать свои, новые. Учатся выразительно произносить закадровый текст. Игра «Говорим разными голосами». Работа с ноутбуками, мышью, программным обеспечением. \

**Тема 68. Монтирование и запись мультфильма.**

**Практика**: Монтируем и записываем мультфильм. Работа с ноутбуками, мышью, программным обеспечением. Работа с Wifi-роутером.

**Тема 69. Публикация готовых фильмов в интернет.**

**Практика**: Размещение мультфильма на Youtube.com. Работа с ноутбуками, мышью, программным обеспечением. Работа с Wifi-роутером.

**Тема 70. Итоговая аттестация.**

**Теория**: Повторение пройденного материала.

**Практика**: Демонстрация работ учащихся. Работа с ноутбуками, мышью, программным обеспечением. Работа с Wifi-роутером.

**2. Комплекс организационно-педагогических условий**

**2.1. Учебный план**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № **п/п** | **Наименование** **разделов и тем** | **Всего** | **В том числе** | | **Форма контроля** |
| **Теория** | **Практика** |
| **Знакомство с мультимедиа (8ч)** | | | | | |
| 1 | Вводное занятие. Техника безопасности. | 2 | 1 | 1 | Беседа, опрос |
| 2 | Знакомство с мульмедиа | 2 | 1 | 1 | Беседа, опрос |
| 3 | Мультимедиа устройства | 2 | 1 | 1 | Беседа, опрос |
| 4 | Мультимедиа устройства | 2 | 1 | 1 | Беседа, опрос |
| **Создание презентаций в среде PowerPoint(20ч)** | | | | | |
| 5 | Вводное занятие. Ознакомление. | 2 | 1 | 1 | Самостоятельные работы, опрос |
| 6 | Знакомство с интерфейсом MS PowerPoint. Заполнение слайдов. | 2 | 1 | 1 | Самостоятельные работы, опрос |
| 7 | Конструктор слайдов. Настройка эффектов анимации. | 2 | 1 | 1 | Самостоятельные работы, опрос |
| 8 | Вставка рисунка, диаграммы, графика, звука, гиперссылки.Демонстрация презентации. | 2 | 1 | 1 | Самостоятельные работы, опрос |
| 9 | Создание самопрезентации. | 2 | 1 | 1 | Самостоятельные работы, опрос |
| 10 | Защита самопрезентации | 2 | 1 | 1 | Творческое задание. |
| 11 | Теория создания слайд фильмов | 2 | 2 | - | Самостоятельные работы, опрос |
| 12 | Создание слайдов мультфильма | 4 | - | 4 | Самостоятельные работы, опрос |
| 13 | Конкурс слайд фильмов | 2 |  | 2 | Самостоятельные работы, опрос |
| **Компьютерная графика. Работа в графических редакторах (36ч)** | | | | | |
| 14 | Введение в компьютерную графику. Редакторы | 2 | 1 | 1 | Беседа, опрос. |
| 15 | Основы сканирования | 2 | 1 | 1 | Беседа, опрос. |
| 16 | Знакомство с графическим редактором Paint | 2 | 1 | 1 | Беседа, опрос. |
| 17 | Инструменты графического редактора | 2 | 1 | 1 | Беседа, опрос. |
| 18 | Выбор цвета. Палитры цвета. Палитры цветов. | 2 | - | 2 | Творческое задание. |
| 19 | Способы определения цвета. Инструменты | 2 | - | 2 | Беседа, опрос. |
| 20 | Инструмент графические объекты | 2 | - | 2 | Беседа, опрос. |
| 21 | Инструмент обработки изображений | 2 | - | 2 | Беседа, опрос. |
| 22 | Инструменты Кисть, Заливка | 2 | - | 2 | Беседа, опрос. |
| 23 | Работа со слоями | 2 | - | 2 | Творческое задание. |
| 24 | Вставка, копирование, поворот | 2 | - | 2 | Творческое задание. |
| 25 | Фильтры, способы их применения. Виды фильтров | 2 | 1 | 1 | Творческое задание. |
| 26 | Работа с фрагментами рисунка | 2 | 1 | 1 | Творческое задание. |
| 27 | Фотомонтаж | 2 | 1 | 1 | Творческое задание. |
| 28 | Коллаж | 2 | - | 2 | Творческое задание. |
| 29 | Создание проекта | 4 | - | 4 | Творческое задание. |
| 30 | Защита проекта | 2 | - | 2 | Творческое задание. |
| **Основы мультипликации. Работа в программах Movie Maker,IMovie,IPhoto(80ч)** | | | | | |
| 31 | Вводное занятие. «Путешествие в мир мультипликации». Виды мультипликационных фильмов | 2 | 1 | 1 | Беседа, опрос |
| 32 | Парад мультпрофессий | 2 | 1 | 1 | Беседа |
| 33 | Знакомство с компьютерной программойMovie Maker | 2 | 1 | 1 | Беседа, опрос |
| 34 | Наш первый мультфильм.Продумывание декораций для мультфильма, их изготовление. | 2 | 1 | 1 | Творческое задание. |
| 35 | Герои мультфильма | 2 | - | 2 | Беседа, опрос |
| 36 | Как оживить картинку | 2 | 1 | 1 | Творческое задание |
| 37 | История фотографии | 2 | 1 | 1 | Беседа, опрос |
| 38 | Устройство фотокамеры. Обзор программ для обработки фото | 2 | 1 | 1 | Беседа, опрос |
| 39 | Начальные навыки фотографирования. Рекомендации по технике фотосъёмки. | 2 | 1 | 1 | Беседа, опрос |
| 40 | Фотографирование сюжетов сказки | 2 | 1 | 1 | Творческое задание |
| 41 | Копирование фотографий в папку компьютера, в программу Movie Maker | 2 | 1 | 1 | Беседа, опрос |
| 42 | Вставка фотографий на ленту времени в программу Movie Maker | 2 | 1 | 1 | Беседа, опрос |
| 43 | Создаем название мультстудии. «Заставка» в технике перекладка. | 2 | 1 | 1 | Беседа, опрос |
| 44 | Озвучивание мультфильма | 2 | - | 2 | Творческое задание |
| 45 | Видеопереходы и видеоэффекты | 2 | - | 2 | Творческое задание |
| 46 | Монтирование и запись мультфильма. | 2 | - | 2 | Творческое задание |
| 47 | Плоскостная анимация. Придумывание сюжета | 2 | 1 | 1 | Творческое задание |
| 48 | Как герои двигаются? Изготовление фигурок из картона. | 2 | 1 | 1 | Творческое задание |
| 49 | Подготовка декораций. | 2 | 1 | 1 | Творческое задание |
| 50 | Мы - аниматоры | 2 | 1 | 1 | Беседа, опрос |
| 51 | Мы – звукорежиссеры. Монтаж фильма. Просмотр | 2 | - | 2 | Беседа, опрос |
| 52 | Лего-анимация. Придумывание сюжета | 2 | 1 | 1 | Творческое задание |
| 53 | Построение декораций | 2 | 1 | 1 | Творческое задание |
| 54 | Подборка героев | 2 | 1 | 1 | Творческое задание |
| 55 | Съемка мультфильма | 2 | - | 2 | Творческое задание |
| 56 | Монтирование и запись | 2 | - | 2 | Творческое задание |
| 57 | Пластилиновый мультфильм. Выбор сюжета. Подготовка сценария | 2 | 1 | 1 | Творческое задание |
| 58 | Жили-были дед и баба… | 2 | 1 | 1 | Творческое задание |
| 59 | Сказка оживает | 2 | 1 | 1 | Творческое задание |
| 60 | Озвучивание мультфильма | 2 | - | 2 | Творческое задание |
| 61 | Съемка мультфильма | 2 | - | 2 | Творческое задание |
| 62 | Монтирование и запись мультфильма | 2 | - | 2 | Творческое задание |
| 63 | История кукольной анимации. Придумывание сюжета | 2 | 1 | 1 | Беседа, опрос. |
| 64 | Для чего нужны декорации? Подготовка декораций. | 2 | 1 | 1 | Беседа, опрос. |
| 65 | Как куклы двигаются? Подготовка кукол-героев. | 2 | 1 | 1 | Беседа, опрос |
| 66 | Съемка мультфильма | 2 | - | 2 | Творческое задание |
| 67 | Озвучивание мультфильма | 2 | - | 2 | Творческое задание |
| 68 | Монтирование и запись мультфильма | 2 | - | 2 | Творческое задание |
| 69 | Размещение мультфильма на Youtube.com | 2 | - | 2 | Творческое задание |
| 70 | Итоговая аттестация | 2 | 1 | 1 | Итоговая аттестация, в форме зачета по готовым мультфильмам. |
|  | **Итого:** | **144ч** | 45 | 99 |  |

**2.2. Календарный учебный график**

**Место проведения:**

**Время проведения занятий:**

**Изменения расписания занятий:**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Тема занятия** | **Кол-во**  **часов** | **Форма**  **занятия** | **Форма**  **контроля** | **Дата планируемая**  **(число, месяц)** | **Дата**  **фактическая**  **(число, месяц)** | **Причина изменения даты** |
|  | Вводное занятие. Техника безопасности. | 2 | практическое занятие | наблюдение, опрос |  |  |  |
|  | Знакомство с мультимедиа. | 2 | практическое занятие | наблюдение, опрос |  |  |  |
|  | Мультимедиа устройства. | 2 | практическое занятие | наблюдение, опрос |  |  |  |
|  | Работа с мультимедийными устройствами. | 2 | практическое занятие | наблюдение, опрос |  |  |  |
|  | Создание презентаций в среде PowerPoint. Вводное занятие. | 2 | практическое занятие | наблюдение, опрос |  |  |  |
|  | Знакомство с интерфейсом MS PowerPoint. Заполнение слайдов. | 2 | практическое занятие | наблюдение, опрос |  |  |  |
|  | Конструктор слайдов. Настройка эффектов анимации. | 2 | практическое занятие | наблюдение, опрос |  |  |  |
|  | Вставка рисунка, диаграммы, графика, звука. | 2 | практическое занятие | наблюдение, опрос |  |  |  |
|  | Демонстрация презентации. | 2 | практическое занятие | наблюдение, опрос |  |  |  |
|  | Создание самопрезентации. | 2 | практическое занятие | наблюдение, опрос |  |  |  |
|  | Защита самопрезентации. | 2 | практическое занятие | наблюдение, опрос |  |  |  |
|  | Теория создания слайд фильмов. | 2 | практическое занятие | наблюдение, опрос |  |  |  |
|  | Создание слайдов мультфильмов. | 2 | практическое занятие | наблюдение, опрос |  |  |  |
|  | Конкурс слайдфильмов. | 2 | практическое занятие | наблюдение, опрос |  |  |  |
|  | Введение в компьютерную графику. | 2 | практическое занятие | наблюдение, опрос |  |  |  |
|  | Редакторы. | 2 | практическое занятие | наблюдение, опрос |  |  |  |
|  | Основы сканирования. | 2 | практическое занятие | наблюдение, опрос |  |  |  |
|  | Знакомство с графическим редактором Paint. | 2 | практическое занятие | наблюдение, опрос |  |  |  |
|  | Инструменты графического редактора. | 2 | практическое занятие | наблюдение, опрос |  |  |  |
|  | Выбор цвета. Палитра цвета. | 2 | практическое занятие | наблюдение, опрос |  |  |  |
|  | Способы определения цвета. Инструменты. | 2 | практическое занятие | наблюдение, опрос |  |  |  |
|  | Инструмент графические объекты. | 2 | практическое занятие | наблюдение, опрос |  |  |  |
|  | Инструмент обработки изображений. | 2 | практическое занятие | наблюдение, опрос |  |  |  |
|  | Инструменты Кисть, Заливка | 2 | практическое занятие | наблюдение, опрос |  |  |  |
|  | Работа со слоями. | 2 | практическое занятие | наблюдение, опрос |  |  |  |
|  | Вставка, копирование, поворот. | 2 | практическое занятие | наблюдение, опрос |  |  |  |
|  | Фильтры, способы их применения. Виды фильтров. | 2 | практическое занятие | наблюдение, опрос |  |  |  |
|  | Работа с фрагментами рисунка. | 2 | практическое занятие | наблюдение, опрос |  |  |  |
|  | Фотомонтаж | 2 | практическое занятие | наблюдение, опрос |  |  |  |
|  | Коллаж | 2 | практическое занятие | наблюдение, опрос |  |  |  |
|  | **Создание проекта.** | 2 | практическое занятие | наблюдение, опрос |  |  |  |
|  | Защита проекта. | 2 | практическое занятие | наблюдение, опрос |  |  |  |
|  | «Путешествие в мир мультипликации». Виды мультипликационных фильмов. | 2 | практическое занятие | наблюдение, опрос |  |  |  |
|  | Парад мультпрофессий. | 2 | практическое занятие | наблюдение, опрос |  |  |  |
|  | Знакомство с компьютерной программой Movie Maker. | 2 | практическое занятие | наблюдение, опрос |  |  |  |
|  | Наш первый мультфильм. | 2 | практическое занятие | наблюдение, опрос |  |  |  |
|  | Герои мультфильма. | 2 | практическое занятие | наблюдение, опрос |  |  |  |
|  | Как оживить картинку. | 2 | практическое занятие | наблюдение, опрос |  |  |  |
|  | Различные механизмы анимирования объектов. | 2 | практическое занятие | наблюдение, опрос |  |  |  |
|  | Просмотр мультфильмов, сделанных в разных техниках. | 2 | практическое занятие | наблюдение, опрос |  |  |  |
|  | История фотографии. | 2 | практическое занятие | наблюдение, опрос |  |  |  |
|  | Устройство фотокамеры. Обзор программ для обработки фото. | 2 | практическое занятие | наблюдение, опрос |  |  |  |
|  | Начальные навыки фотографирования. | 2 | практическое занятие | наблюдение, опрос |  |  |  |
|  | Фотографирование сюжетов сказки. | 2 | практическое занятие | наблюдение, опрос |  |  |  |
|  | Копирование фотографий в папку компьютера. Программа Movie Maker. | 2 | практическое занятие | наблюдение, опрос |  |  |  |
|  | Вставка фотографий на ленту времени в программу Movie Maker. | 2 | практическое занятие | наблюдение, опрос |  |  |  |
|  | Создание названия мультстудии. «Заставка» в технике «Перекладка». | 2 | практическое занятие | наблюдение, опрос |  |  |  |
|  | Озвучивание мультфильма. | 2 | практическое занятие | наблюдение, опрос |  |  |  |
|  | Видеопереходы и видеоэффекты. | 2 | практическое занятие | наблюдение, опрос |  |  |  |
|  | Плоскостная анимация. | 2 | практическое занятие | наблюдение, опрос |  |  |  |
|  | Как герои двигаются? | 2 | практическое занятие | наблюдение, опрос |  |  |  |
|  | Подготовка декораций. | 2 | практическое занятие | наблюдение, опрос |  |  |  |
|  | Мы – аниматоры. | 2 | практическое занятие | наблюдение, опрос |  |  |  |
|  | Мы – звукорежиссеры. Съемка. Монтаж фильма. | 2 | практическое занятие | наблюдение, опрос |  |  |  |
|  | Лего-анимация. | 2 | практическое занятие | наблюдение, опрос |  |  |  |
|  | Построение декораций. | 2 | практическое занятие | наблюдение, опрос |  |  |  |
|  | Подборка героев | 2 | практическое занятие | наблюдение, опрос |  |  |  |
|  | Съемка мультфильма. | 2 | практическое занятие | наблюдение, опрос |  |  |  |
|  | Озвучивание. Монтирование и запись мультфильма. | 2 | практическое занятие | наблюдение, опрос |  |  |  |
|  | Создание пластилинового мультфильма. | 2 | практическое занятие | наблюдение, опрос |  |  |  |
|  | Жили-были дед и баба… | 2 | практическое занятие | наблюдение, опрос |  |  |  |
|  | Сказка оживает. | 2 | практическое занятие | наблюдение, опрос |  |  |  |
|  | Озвучивание мультфильма. | 2 | практическое занятие | наблюдение, опрос |  |  |  |
|  | Съемка мультфильма. | 2 | практическое занятие | наблюдение, опрос |  |  |  |
|  | Монтирование и запись мультфильма. | 2 | практическое занятие | наблюдение, опрос |  |  |  |
|  | Кукольная анимация. | 2 | практическое занятие | наблюдение, опрос |  |  |  |
|  | Для чего нужны декорации? | 2 | практическое занятие | наблюдение, опрос |  |  |  |
|  | Как куклы двигаются? | 2 | практическое занятие | наблюдение, опрос |  |  |  |
|  | Съемка мультфильма. | 2 | практическое занятие | наблюдение, опрос |  |  |  |
|  | Озвучивание мультфильма. | 2 | практическое занятие | наблюдение, опрос |  |  |  |
|  | Монтирование и запись мультфильма. | 2 | практическое занятие | наблюдение, опрос |  |  |  |
|  | Публикация готовых фильмов в интернет. Итоговая аттестация. | 2 | рефлексия | наблюдение, опрос |  |  |  |

**2.3. Условия реализации программы**

Программа реализуется через специально созданные условия.

Обеспечение образовательного процесса складывается из:

• кадрового;

• информационно-методического;

• материально-технического.

**1.Кадровое обеспечение:**

- педагог (высшее, средне-специальное профильное образование),

- методист.

**2.Организационно-методическое обеспечение:**

-конспекты занятий;

-регулярность посещения занятий;

-наличие учебно-методической и материальной базы

-закрепление полученных знаний, умений и навыков;

-обратная связь с обучающимися и родителями.

Реализация программы предполагает наличие учебного кабинета, **оборудованного:**

− учебной доской и экраном;

− учебной мебелью (ученическими стульями и столами, рабочим местом преподавателя);

− огнетушителем;

− столами для творческой работы;

− шкафом для хранения материалов;

**Технические средства обучения:**

1. Мышь компьютерная

2. Графический планшет XP-Pen Star 03

3. 3D-ручка

4. Комплект расходных материалов для 3D-ручки

5. Ноутбук (тип 2)

6. Фотоаппарат (тип 1)

7. Экшн-камера (тип 1)

8. Штатив 9. Оборудование для создания перекладной анимации

10. Оборудование для создания кукольной анимации

11. Оборудование для создания плоскостной и объемной анимации

12. Световой планшет

13. WiFi-роутер

14. Программное обеспечение

**Информационные средства обучения:**

− база данных мультфильмов;

− база фотофонов;

− база звуков и мелодий;

− наглядные пособия (плакаты);

− комплект технологических инструкций;

− инструкции по технике безопасности

**Материалы:**

* Пластилин цветной, 6 или 8 цв.
* Пластилин скульптурный
* Краски гуашевые
* Краски акварельные
* Краски акварельные художественные 12 цв.
* Краски темпера «Мастер-класс»
* Бумага цветная
* Ватман
* Кисти
* Карандаши простые
* Карандаши цветные 24 цвета
* Карандаши акварельные 12 цветов
* Мелки восковые
* Клей карандашный
* Клей ПВА
* Ножницы
* Альбом для рисования 48 л.
* Спички
* Уголь художественный
* Сепия (уголь)
* Салфетки
* Проволока различного объема
* Нож канцелярский
* Баночки-непроливайки под воду
* Ластик
* Скотч бумажный
* Скотч двусторонний

**Программное обеспечение:**

- программа для покадровой съёмки AnimaShooter;

- программа для монтажа MovAvi Video Editor;

- программа для обработки фотографий MovAvi Photo Editor;

- программа для записи и обработки аудиофайлов AudioCity;

- программное обеспечение Windows 7, 8, 8.1, 10;

- MS Office 2007/2010;

- Paint;

- CorelDRAW Graphics;

- Windows Movie Maker;

- аудиоколонки;

- видеопроигрыватель.

Необходимым минимальным условием является наличие интернет-браузера и подключение к сети Интернет.

**2.4. Формы аттестации и оценочные материалы**

Результаты образовательной деятельности отслеживаются путем проведения текущей и итоговой аттестации обучающихся.

Аттестационный материал составлен в соответствии с целями и задачами дополнительной общеразвивающей программы: что ребёнок должен знать, уметь к концу учебного года. Аттестация проводится каждый год обучения в течение года дважды: текущая - в середине учебного года (декабрь-январь), итоговая - май.

Текущий контроль усвоения материала планируется осуществлять путем устного и письменного опроса, в виде различных тестов, в том числе в электронном виде, самостоятельных, практических и творческих работ; путем использования игровой формы проведения контроля знаний в виде ребусов, кроссвордов, конкурсов.

Итоговый контроль – в виде конкурсов, защиты и представления творческих работ.

Процесс обучения по дополнительной общеразвивающей программе предусматривает следующие формы диагностики и аттестации:

1. Промежуточная аттестация проводится по завершении полугодия и года обучения (при переводе на следующий учебный год).

2. Итоговая аттестация проводится после завершения всей учебной программы. ***Формы проведения аттестации:***

- творческие задания;

- беседа, опрос.

- презентация творческих проектов;

- выпуск анимационных фильмов.

Результативность образовательной деятельности определяется способностью обучающихся на каждом этапе расширять круг задач на основе использования полученной в ходе обучения информации и навыков.

Основным результатом завершения прохождения программы является создание конкретного продукта – защита творческого проекта по созданию мультфильма.

**Ожидаемые результаты по окончанию обучения:**

Получение базовых знаний, умений и навыков по программе:

**Знать:**

**-**основы техники безопасности в компьютерном классе;

- технологию создания объемной бумажной анимации;

- закономерности движений;

- свойства пластилина;

- процесс создания пластилиновой анимации;

- технологию создания кукольной анимации;

- технологию создания лего-анимации;

-придумывать образ;

- конструирование героя с помощью лего-конструктора;

-технологию создания анимации в программе Power Point;

- технологию монтажа мультфильма в программе Movie Maker;

- технологию озвучивания

- технологию работы в программе PowerPoint;

- технологию работы в графических редакторах

**Уметь:**

**-** создавать слайды в программеPowerPoint;

- работать в графических редакторах Paint

**-** придумывать сценарии к мультфильмам;

- придумывать образ;

- рисовать силуэт;

**-** работать с бумагой

- создавать бумажного героя по отдельным частям;

- задавать движение бумажной фигурке;

- работать с пластилином;

- лепить плоского героя из пластилина;

- менять положение героя относительно фона;

- создавать героя по отдельным частям;

-задавать движение фигурке;

- работать с лего-конструктором;

- придумывать образ;

- задавать движение фигурке

- передвигать фигурки относительно фона;

- проводить фотосъемку на штативе;

- рисовать героев в программе Paint;

- выполнять монтаж в программе Movie Maker;

- работать с графическим планшетом;

- работать с 3D ручкой;

- работать со световым планшетом;

-

**Иметь представление:**

- о мультимедиа и мультимедиа устройствах;

- о перспективах отечественных и зарубежных мультпроектов.

**2.5. Методические материалы**

Документация учебного кабинета:

1. Нормативные документы и учебная литература.

2. Правила техники безопасности работы в учебном кабинете и инструктажа обучающихся по технике безопасности.

**Методы и приемы обучения,** используемые в данной программе, можно условно разделить на словесные, наглядные и практические.

*Словесные* состоят из многочисленных приёмов: беседа, рассказ, инструкция, демонстрация, упражнения, объяснение, анализ и обсуждение, словесные комментарии педагога.

*Наглядные* включают в себя разнообразные приёмы:

- демонстрация плакатов, схем, таблиц, диаграмм, моделей;

- использование технических средств;

- образный показ педагога;

- наглядно – слуховой прием.

*Практический метод* обогащен комплексом различных приемов, взаимосвязанных наглядностью и словом.

**2.6.** **Реализация воспитательного компонента программы**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мульткадр» по воспитательной направленности популяризует научные знания, включает элементы профориентации, знакомя детей с техническим творчеством. В рамках данного объединения в воспитательном компоненте программы предусмотрена реализация всех инвариантных и вариативных модулей «Программы воспитания ОГБН ОО «ДТДМ» для выполнения общей комплексной воспитательной цели: «личностное развитие обучающихся»

|  |  |
| --- | --- |
| **Модуль** | **Реализация модуля в рамках ДООП «**Мульткадр**»** |
| 1. Учебное занятие | Реализация данного модуля предполагает создание условий для развития познавательной активности обучающихся, их творческой самореализации. Для очного обучения чаще всего применяются комбинированные и практические занятия. Занятия проводятся в форме лекций, практических заданий, мастер – классов. При реализации программы с использованием ЭО и ДОТ используются: видеоконференции, онлайн–консультации.  Исходя из специфики и психолого-педагогических особенностей младшего школьного возраста в учебные занятия активно включены игровые и соревновательные компоненты, каждое занятие включает в себя мини-зарядку, подача материала предусматривает смену видов деятельности, направленную на снижение утомляемости и сохранение познавательной активности. Важным является подбор дидактических материалов к практической деятельности, а также подбор проблемных ситуаций для обсуждения в беседах. Данные подходы позволяют успешно реализовывать воспитательный потенциал учебного занятия. |
| 2. Детское объединение | Форма организации обучающихся: детское творческое объединение.  В рамках модуля реализуется поддержка и развитие детского творческого объединения через различные формы работы педагога, как индивидуальные (работа с отдельными обучающимися над проектами, индивидуальными заданиями и т.д.), групповые (предусмотрена работа в малых группах, объединенных общей целью для дальнейшего представления своих проектов), так и коллективные, задействующие весь коллектив объединения. |
| 3. Воспитательная среда | Для реализации воспитательного потенциала модуля создана совокупность условий:  -Педагогом объединения наработан учебно-методический разработки педагога по вопросам воспитания (мастер-классы: «Создание новогоднего Мультфильма», «Пасхальный мультфильм, “Мультфильм ко дню матери”, “Мультфильм день семьи”  -в объединении традиционно совместно с воспитанниками проходит подготовка и празднование Нового года, Дня именинника, Масленицы.  -На уровне предметно-материального компонента в кабинете для занятий создана комфортная среда для воспитания обучающихся, их общения и взаимодействия. Оформлены стенды, подготовлен дидактический иллюстративный материал к праздничным дням, таким как «День матери», «День отца», «День защитника Отечества», «8 марта». Постоянно проходят выставки готовых работ объединения, как текущих, так и по итогам года. |
| 4. Моя семья - моя опора (работа с родителями) | Предусмотрены как индивидуальные, так и групповые формы работы с родителями. В объединении регулярно проводятся родительские собрания, открытые занятия для родителей, по запросу проводятся индивидуальные консультации.  Родители активно привлекаются к подготовке и проведению выставок, конкурсов. Работа по воспитанию семейных ценностей, осознанию важности семьи ведется в том числе при подготовке обучающимися проектов к значимым праздникам, таким как «День матери, «День отца». Тесный контакт с родителями помогает обеспечить согласованность действий семьи и работу педагогов объединения для достижения поставленных воспитательных целей. |
| 5. Наставничество и тьюторство | В объединении предусмотрены как индивидуальные, так и групповые формы работы педагога с обучающимися. Чаще всего это консультации для одаренных детей либо отстающих, а также работа по сопровождению проектов, подготовка к конкурсам («Юные техники и изобретатели», «Юные техники 21 века» «Техноград», “Технотворинг”, “Город будущего”, “Мультяшкино”, «Хобби парк»)  Так же старшие воспитанники объединения с удовольствием выступают в роли наставников для младших, помогая им на начальных этапах обучения, поясняя сложные моменты, выступая в качестве поддержки. |
| 6. Самоопределение (профориентация) | Одной из важных задач программы «Мульткадр» является создание условий для творческой самореализации детей и развития основ технического мышления через создание анимационных проектов, познакомить с основными сведениями по истории, теории и практике мультипликации, а также с основными техниками и способами создания мультфильмов.  Данный опыт является важным в дальнейшем самоопределении воспитанников.  Для ее реализации используется потенциал самой программы и проводятся дополнительные мероприятия  (беседы: чему мы научимся и где это можно применить, мастер-классы). |
| 7. «Наше здоровье в наших руках» (профилактика) | Профилактическая работа – значимый пункт работы педагога в объединении. В процессе освоения программы делается акцент на профилактике травматизма (беседы о нормах охраны труда, организации рабочего места, изучение требований безопасности в учебных мастерских и на рабочих местах, проводятся инструктажи по ПДД, о правилах поведения на льду).  Кроме этого, ведется работа по формированию бесконфликтной коммуникации внутри объединения, пониманию основ конструктивного поведения в коллективе.  В текущую и итоговую диагностику включена оценка развития коммуникативных умений обучающихся: умения слушать и слышать, вести полемику, дискуссию, выстраивать диалог, выступать перед зрителями.  В целях профилактики отрицательного влияния внешней среды создаются ситуации успеха, идет работа по повышению самооценки воспитанников: участие в конкурсах, выставках работ.  В объединении также делается акцент на здоровом образе жизни, обучающиеся совместно с педагогом выбирают темы для работы и варианты своего участия под эгидой тематических дней «Если хочешь быть здоров, спортом занимайся». |
| 8. «Край родной, навек любимый!» (краеведение) | В программу «Мульткадр» в рамках общей работы над вариативным воспитательным модулем «Дворца творчества детей и молодежи» включен краеведческий компонент:  -создание тематических проектов, посвященных родному краю. |
| 9. Экологическое воспитание | Педагог проводит беседы, посвященные темам бережного отношения к окружающей среде, природе, правильном с экологической точки зрения поведении человека в различных условиях и ситуациях.  На занятиях, при работе с компьютером, материалами, используемыми при создании мультфильмов, делается акцент и на технологию производства, общий вред либо пользу для окружающей среды, предлагаются возможные темы для исследования обучающимся по способам снижения вредных выбросов производства, создания проектов на экологическую тему. |

**2.7. Список литературы**

*Для педагога:*

1. «Искусство в школе»: общественно-педагогический и научно-методический журнал. №№ 5-7. – 2012.
2. «Рисуем на компьютере» Н. Куприянов, СПб.: Питер, 2011 г.
3. «Трюки и эффекты CorelDraw - 12» -СПб.: Питер, 2011, Ю. Гурский, И. Гурская, А. Жвалевский.
4. Агапова И.А., Лучшие модели оригами для детей. – М., 2007
5. Алехин А.Д. Когда начинается художник. – М., 1993
6. Алпатов М. Немеркнущее наследие. – М., 1990
7. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Ануфриков. – Новосибирск, 2008
8. Анофриков П.И. Принципы работы детской студии мультипликации / П.И. Анофриков. – Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2012. – 17 с.
9. АРТ-класс. – М., 2002
10. Бадаев В.С. Русская кистевая роспись: учеб. пособие для студентов вузов, обучающихся по специальности «Изобразительное искусство». – М., 2007
11. Барадулин В.А. и др. Основы художественного ремесла. В 2-х частях. – М., 1986 Воронов В. С. О крестьянском искусстве: Избранные труды. – М., 1972
12. Василенко М. Народное искусство: избранные труды о народном творчестве X – XX век. - М.,1974
13. Велинский Д.В. Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки: методическое пособие / Д.В. Велинский. – Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2011. – 18 с.
14. Горичева В.С. Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. – Ярославль, 2004
15. Дайн Г.Л. Игрушечных дел мастера. – М., 1993
16. Дайн Г.Л. Русская игрушка. – М., 1987
17. Джонсон К. Наброски и рисунок. – Мн., 2003
18. Довгялло, Н. Техника и материалы в анимационном фильме. // Искусство в школе. №3. – 2007
19. Додсон Б. Ключи к искусству рисунка. – Мн., 2004
20. ―Искусство в школе‖ № 2 2000. Редакция журнала ―Искусство в школе‖.
21. Иткин В. Карманная книга мульт-жюриста: учебник неругачих обсуждений / В. Иткин. – Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2013. – 21 с.
22. Иткин В.В. Карманная книга мультжюриста. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / В. Иткин. – Новосибирск, 2006 Иванов-Вано. Рисованный фильм// http://risfilm.narod
23. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М, 2007
24. Красный Ю.Е., Курдюкова Л.И. Мультфильм руками детей. – М.: Просвещение, 2013. – 176с.
25. Пауэлл У. Разберемся в цветовой гамме. – М., 2004
26. Программы курса «Основы информатики и вычислительной техники» (В. Тимашов, Т.Карасева, В. Гомзякова, Республиканский институт повышения квалификации работников образования. 2011)
27. Программы общеобразовательных учреждений «Изобразительное искусство и художественный труд» Б.М. Неменский, М. «Просвещение», 2011.
28. Уилкокс М. Синий и желтый не дают зеленый: Как получить цвет, который действительно нужен. – М., 2004
29. Энциклопедия отечественной мультипликации / сост. С.В. Капков – М.: Алгоритм, 2011. – 816с.

*Для обучающихся и родителей:*

1. Журнал ―Юный художник‖.
2. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М, 2007
3. Курчевский В. Быль и сказка о карандашах и красках. – М., 2008
4. М.: Алгоритм, 2014. – 816с.
5. Мария Семенова. Мы – славяне. - Санкт – Петербург, Издательство ―Азбука‖, 1998 Алехин А.Д. Когда начинается художник. – М., 1993
6. Норштейн, Ю. Снег на траве // Искусство кино. – №9. – 2011. – С. 118 135.
7. Норштейн, Ю. Снег на траве // Искусство кино. –№11.–2011.–108-128.
8. Норштейн, Ю.Б. Снег на траве / в двух книгах. – М.: изд-во «Красная площадь», 2012.
9. Халатов, Н. Мы снимаем мультфильмы / Н. Халатов. – М.: Молодая гвардия, 2013.
10. Хитрук, Ф.С. Профессия – аниматор / Федор Хитрук (в 2 тт.) – М.: Гаятри,
11. Энциклопедия отечественной мультипликации / сост. С.В. Капков –

**Интернет-ресурсы:**

1) http://refdb.ru/look/2974939.html - История развития мультипликации;

2) http://nsportal.ru/user/164133/page/tehnologicheskie-etapy-sozdaniya-multfilma-s-detmi - Технологические этапы создания мультфильма с детьми;

3) https://urok.1sept.ru/articles/643088 - Мастер-класс для педагогов "Создание мультфильмов вместе с детьми" (Фестиваль педагогических идей "открытый урок").

4) Иткин, В.В. Как сделать мультфильм интересным [Электронный ресурс] / В.В. Иткин – Режим доступа: http://www.drawmanga.ru;

5) Как делают мультфильмы – технология <http://ulin.ru/whatshow.htm>

1. http://veriochen.livejournal.com/121698.html. - Мультфильмы своими руками.
2. http://1htv.com/NeroVision/Nero\_Vision\_1.html
3. http://www.lostmarble.ru/help/art\_cartoon/
4. http://www.college.ru/
5. http://www.klyaksa.net.ru
6. http://www.rusedu.info