Муниципальное автономное учреждение
дополнительного образования
Дворец творчества детей и молодежи
муниципального образования г. Братска

РАССМОТРЕНО:
Заседание МС
МАУ ДО «ДТДиМ» МО г. Братска
Протокол № _12___
от «_02_» __06_____2023
Председатель МС,
зам. директора по НМР:
Коновалова О.Н.

УТВЕРЖДЕНО:
Директор МАУ ДО «ДТДиМ»
МО г. Братска
Мельник О.В.
Приказ № _652_
от «_05__» __06_____2023

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 008BFCEDF5AF377DCE667DE393FBF139C4
Владелец: МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ "ДВОРЕЦ ТВОРЧЕСТВА ДЕТЕЙ И МОЛОДЕЖИ" МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДА БРАТСКА
Действителен: с 22.12.2022 до 16.03.2024

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

НАШИ МУЛЬТФИЛЬМЫ

Направленность – техническая
Срок реализации – 1 год
Возраст учащихся – 6-8 лет
Уровень – стартовый

Автор-разработчик:
педагог дополнительного образования Кушнерчук С.И.

Братск, 2023

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеразвивающая программа«Наши мультфильмы»разработана на основаниинормативно-правовых документов: Федеральный Закон РФ от 29.12.2012 г. №273 «Об образовании в Российской Федерации», Приказ Министерства просвещения РФ 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи (СП 2.4.3648-20), Приказ Министерства образования и науки РФ № 816 от 23 августа 2017 г. «Об утверждении порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ», Приказ МАУ ДО «ДТДиМ» МО г. Братска № 326 от 01.04.2020 г. «Об утверждении положения об электронном обучении с применением дистанционных образовательных технологий при реализации дополнительных общеразвивающих программ муниципального автономного учреждения дополнительного образования Дворец творчества детей и молодежи города Братска».

Все дети любят смотреть мультики. Мультфильмы помогают им узнавать мир, развивают воображение, пространственное мышление, логику, расширяют кругозор. Сделать мультик самому – это невероятно! В смысле – невероятно интересно!

На занятиях юные мультипликаторы познают секреты производства рисованных, пластилиновых, кукольных мультфильмов, а также узнают о том, как придумываются и оживают любимые персонажи, кто наделяет их голосом и характером.

Занятия в детском мультипликационном коллективе помогут реализовать свои творческие замыслы, создать собственные мультипликационные этюды, а так же способствуют развитию творческой активности, художественно-эстетическому воспитанию учащихся и социализацию.

Программа - авторская, была создана на основе:

- анализа работы детских студии мультипликации;
- учёта потребностей и запросов учащихся и родителей (законных представителей);
- анализа специальной литературы.

Дополнительная общеразвивающая программа построена с учётом эмоциональной отзывчивости учащихся, любознательности и способности овладевать определёнными теоретическими знаниями в области мультипликации, практическими навыками в области изобразительного и декоративно-прикладного искусства и работы на компьютере в программах «AnimaShooter».

Направленность– техническая

Уровень программы – стартовый

Актуальность программы.

Использование в образовательном процессе дополнительной общеразвивающей программы по анимационной деятельности с детьми дает возможность объединить различные виды деятельности и задачи, решаемые в процессе обучения детей.

- Включение в содержание программы **разнообразных видов изобразительной деятельности** (рисование, лепка, конструирование, изготовление кукол из различных материалов и т.д.) и **технической деятельности** (освоение различных техник съемки, работа с фото, - видео, - аудио аппаратурой, ПО и технологиями создания движения объектов);
- Применение системно–деятельностного подхода при подаче как теоретического, так и практического материала.
- Организация проектной и социально значимой практической деятельности (представление собственных проектов и творческих продуктов для родителей, сверстников и детей младшего возраста).

Педагогическая целесообразность.Программа «Наши мультфильмы» позволяет осуществлять проектный подход при создании мультипликационных этюдов. Каждый ребенок в процессе обучения чувствует себя важным членом команды, от которого зависит исполнение коллективной работы в целом. Стараясь исполнить свою часть работы хорошо, у учащегося формируются социальные умения и навыки, личностные свойства, чувство ответственности и собственной значимости, стремление к личному результату.

Мультфильм имеет прекрасные возможности для интеграции различных видов деятельности детей (игра, рисование, лепка, аппликация, чтение художественной литературы, сочинение историй, музыкально творчество, применение компьютерных технологий и пр.), способствующих созданию творческого продукта, который смог бы иметь большую социальную значимость как в плане развития личности учащегося, так и для дальнейшей профессиональной подготовки, облегчая социализацию ребенка, вхождение его в информационное общество.

Таким образом, педагогическая целесообразность образовательной программы в формировании у ребёнка мотивации и чувства ответственности в исполнении своей индивидуальной функции в коллективном процессе, с одной стороны, и формировании самодостаточного проявления всего творческого потенциала в работе с использованием всех изученных технологий при выполнении индивидуальных заданий.

Отличительная особенность программы заключается в том, что позволяет детям в форме познавательной деятельности раскрыть возможности мультипликации, развивать и совершенствовать практические умения и навыки по созданию анимационного фильма, попробовать себя в роли режиссера, аниматора, монтажера и актера. Интегрирование различных видов изобразительной (рисование, лепка, конструирование, изготовление кукол из различных материалов) и технической (освоение различных техник

съемки, работа с фото-, видео- и аудиоаппаратурой, специальным программным обеспечением) деятельности дает возможности овладения новыми навыками и расширения круга интересов детей.

В 2023-2024 учебном году в программу включено формирование функциональной грамотности, а именно креативного мышления, под которым понимают умение человека использовать свое воображение для выработки и совершенствования идей, формирования нового знания, решения задач, с которыми он не сталкивался раньше.

Детская мультипликация, как уникальный вид творчества делает возможным:

Сохранение детской непосредственной креативности и формирование на ее основе истинных творческих способностей и талантов;

Формирование критического мышления;

Развитие эмоционального интеллекта;

Приобретение интегративных компетенций через освоение различных видов творческой активности: художественного, литературного, технического творчества, IT технологий.

Адресат - программа рассчитана на учащихся 6-8 лет.В этом возрасте активно развиваются воображение, фантазия, образная память и наглядно-образное мышление, игровые формы общения ребенка приобретают смысловое значение. Формируется способность вычленять форму объекта, анализировать его размеры. Ведущей формой психики в это время становится представление, которое развивается в различных видах игровой и продуктивной деятельности (рисование, лепка, конструирование, ролевые, сюжетные игры).

Форма и режим занятий.

Форма обучения – групповая. Количество учащихся в группе – 10 человек. Зачисление детей осуществляется на основании письменного заявления от родителей.

Программа рассчитана на 1 год с общим количеством часов 72. Занятия проводятся один раз в неделю, из расчета 2 академических часа, с продолжительностью занятия в 45 минут, перерыв между занятиями 10 минут.

Предоставляется возможность включения в группу детей с ограниченными возможностями здоровья и детей-инвалидов при создании специальных условий с учетом особенностей психофизического развития указанных категорий обучающихся в соответствии с заключением психолого-медико-педагогической комиссии.

В программе «Наши мультфильмы» предусмотрена возможность перехода на электронное обучение с применением дистанционных технологий в зависимости от эпидемиологической обстановки (реализация программы в условиях дистанционного режима проводится с использованием платформы MicrosoftTeams, электронных почт, электронных образовательных ресурсов по изучаемым темам, Google класса).

В рамках программы «Наши мультфильмы» осуществляется ознакомление с государственной символикой через определенный жанр художественного творчества – мультипликацию.В качестве основных методов при изучении государственной символики используются с учетом возрастных особенностей учащихся объяснительно-иллюстративные (рассказ, беседа), частично-поисковые, игровые и мультимедийные технологии.

После прохождения данной программы, дети могут продолжить обучение по программе базового уровня «Школа мультипликации»

Цель программы: способствовать развитию творческих способностей и интереса учащихся к отдельному виду киноискусства – мультипликации.

Задачи:

Образовательные:

- познакомить учащихся с основными видами мультипликации: рисованная, пластилиновая, кукольная;
- познакомить с основными этапами создания мультфильма;
- научить использовать разнообразные приемы и различные художественные материалы при освоении различных видов анимационной деятельности;
- познакомить учащихся с процессами разработки и изготовления кукол, фонов и декораций, съёмки кадров;
- научить работать с микрофоном и озвучивать мультфильмы.

Развивающие:

- развивать интерес к лучшим образцам мультипликации и желание к самостоятельному творчеству для создания коллективного творческого продукта.

Воспитательные:

- способствовать воспитанию трудолюбия, самостоятельности, инициативности, через умение контролировать свои действия индивидуально и в команде и довести начатое дело до конца.

Планируемые результаты

Предметные

Будет знать

- основные виды мультипликации различает рисованную, пластилиновую и кукольную виды анимации;
- основные этапы создания мультфильма;

должен уметь:

- создавать под руководством взрослого персонажей из пластилина, бумаги и других художественных материалов, а также фоны и декорации для мультфильма;
- работать с микрофоном и озвучивать мультфильмы в соответствии с различными эмоциональными состояниями персонажей;

- совместносоздавать под руководством педагога короткие мультипликационные этюды, продолжительностью 1-3 минуты.

Метапредметные

- Проявляют интерес к самостоятельному творчеству для создания коллективного творческого продукта

Личностные

- Проявляют инициативность в соответствии с возрастом, доводят начатое дело до конца при самостоятельной работе и работе в команде.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	**Название темы**	Количество часов				
		всего	теория	практ	При дистанц-ом обучении	**Форма промежуточной аттестации / контроля**
1	Организационная работа по набору учебных групп	**4**	-	4	*4*	
2	Вводное занятие. Правила ТБ.	**2**	2	-	*2*	
3	Тема 1: «Теоретические основы мультипликации» Входящий контроль	**2**	1	1	*2*	Практическое задание
4	Тема 2: «Осенние мелодии»	**10**	4	6	*10*	
5	Тема 3: «Стихи о зиме»	**14**	4	10	*14*	
6	Тема 4: «Сказка»	**16**	4	12	*16*	
7	Выполнение творческого проекта «Весна»	**22**	6	16	*22*	
8	Промежуточная аттестацияпо итогам освоения программы	**2**	-	2	*2*	Представление творческого проекта
	Итого:	**72**	**21**	**51**	*72*	

Календарный учебный график

Темы / месяц	сентябрь	октябрь	ноябрь	декабрь	январь	февраль	март	апрель	май
Организационная работа	4								
Вводное занятие	2								
Тема 1: «Теоретические основы мультипликации» Входящий контроль	2								
Тема 2: «Осенние мелодии»		8	2						
Тема 3: «Стихи о зиме»			6	8					
Тема 4: «Сказка»					6	10			
Выполнение творческого проекта «Весна»							6	8	8

Промежуточная аттестация									2
Всего	8	8	8	8	6	10	6	8	10

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Организационная работа по набору учебных групп – 8 часа

Вводное занятие. Правила ТБ - 2 часа.

Теория – 2 ч

Цели и задачи программы. Характеристика материалов и инструментов, необходимых для занятий. Оборудование кабинета и организация рабочего места. Правила техники безопасного поведения на учебных занятиях и при работе с инструментами. Опрос обучающихся по вопросу наличия умений и навыков лепки, рисования, владения ПК, а также по усвоению ими правил техники безопасности. Игры, на сплочение коллектива. Знакомство с понятием «Творческий проект». Этапы творческого проекта: подготовительный (выбор темы, сюжета, материалов для будущего мультфильма), технологический (написание сценария, изготовление декораций, героев, съемка, озвучивание), заключительный (просмотр, обсуждение, исправление недочетов при необходимости).

Тема 1: Теоретические основы мультипликации. Входящий контроль- 2 часов

Теория - 1ч.

Диагностика – 1 ч.

История анимации. Входящий контроль. Практическое задание.

Тема 2: работа над проектом «Осенние мелодии» - 10 часов

Теория - 4ч.

Практика – 6 ч.

Знакомство с техникой перекладной пластилиновой анимации. Приемы и особенности лепки из пластилина элементов для пластилиновой анимации. Работа над учебным проектом, в соответствии с этапами проекта. (Выбор основы для сюжетамультипликационного этюда на тему «Осень». Знакомство с понятием «Раскадровка». Изготовление из бумаги и пластилина осенних листьев, фона. Знакомство с процессом покадровой съемки сюжета. Покадровая съемка сюжета мультипликационного этюда. Выбор мелодии из предложенных. Создание мультипликационного этюда. Просмотр и обсуждение получившегося этюда.)

Тема 3: работа над проектом «Стихи о зиме» - 14 часов

Теория - 4ч.

Практика – 10 ч.

Чтение учащимися любимых стихов. Совместное обсуждение и выбор одного или нескольких (если короткие) как основы создания мультфильма.

Работа над учебным проектом, в соответствии с этапами проекта. (Составление сценария для нового мультипликационного этюда по сюжету выбранного стихотворения. Обсуждение сценария, декораций и героев.

Выбор техники для съемки мультфильма. Раскадровка. Изготовление фона, декораций, персонажей. Покадровая съемка сюжета мультфильма. Озвучивание героев. Выбор музыкального оформления из предложенных. Создание мультипликационного этюда. Просмотр и обсуждение получившегося этюда.)

Тема 4: работа над проектом «Сказка» - 16 часов
Теория - 4ч.
Практика – 12 ч.
Особенности кукольной мультипликации. Приемы создания объемных марионеток. Работа над проектом, в соответствии с этапами проекта. (Выбор сюжета и сценария для нового мультфильма из предложенных сказок и музыкальных композиций. Обсуждение сценария, декораций и героев. Написание сюжета. Раскадровка, разработка эскизов героев мультфильма. Изготовление героев и декорации. Распределение обязанностей. Покадровая съемка сюжета мультфильма. Монтаж фильма, озвучивание персонажей, наложение голоса. Выпуск анимационного фильма. Просмотр и обсуждение получившегося мультфильма.)

Выполнение итогового творческого проекта - 22 часа
Теория - 6ч.
Практика – 16 ч.
Беседе на тему изменений в природе с приходом весны. Перечисление стихов, рассказов, сказок о весне.
Групповая работа над проектом, в соответствии с этапами проекта. (Выбор сюжета на тему «Весна» (из сказок, стихов или придумать самим) и написание сценария для нового мультфильма. Раскадровка, разработка эскизов героев мультфильма. Выбор материала, изготовление, декораций и героев. Съемка и монтаж фильма, озвучивание персонажей, наложение звукового фона. Промежуточная защита реализации этапов проекта. Выпуск анимационного фильма.)

Промежуточной аттестации по итогам освоения программы - Представление творческого проекта**– 2 ч.**

Оценочные материалы

Программой предусмотрены следующие виды контроля: входящий (в начале учебного года) тематический и итоговый – промежуточная аттестация по итогам освоения программы.

Входящий контроль проводится с целью определения уровня развития специальных умений (художественные навыки, создание историй, передача эмоционального образа) в начале учебного года. Форма проведения – творческое задание (Приложение 1).

Результаты фиксируются в таблице

Фамилия, имя ребенка	Диагностируемые навыки		
	Художественный (работа с художественными материалами)	Эмоционального развития (передача эмоций персонажей при озвучивании)	Создания истории

Тематический контроль – проводится на учебных занятиях в течение работы над учебным проектом через педагогическое наблюдение.

Насколько хорошо ребенок овладел материалом видно в ходе занятия и выполнения творческого проекта. Педагог фиксирует результаты в индивидуальных картах наблюдения, что позволяет проанализировать результативность программы на разных этапах и склонность ребенка к определенному виду творчества.

Результаты фиксируются в карте наблюдения

Фамилия, имя ребенка	Диагностируемые навыки				
	Художественный (работа с художественными материалами)	Эмоционального развития (передача эмоций персонажей при озвучивании)	Создания истории	Съемка мультфильма (управление марионетками на мультстанке)	Технический(работа с оборудованием, программным обеспечением)

1. активно не нравится, не участвует
2. участвует без инициативы
3. участвует с удовольствием

Период наблюдения _____
Творческий проект _____

Промежуточная аттестация по итогам освоения программы. Осуществляется с целью определения результатов обучения, форма проведения – защита коллективного творческого продукта.

По окончании итогового творческого проекта, результатом становится создание мультипликационного этюда. На открытом занятии, где могут присутствовать родители, дети вместе смотрят созданный ими мультфильм, подводят итоги, обсуждают результаты.

Критерии оценивания проекта, план защиты и протокол в Приложении 2

Ф.И. учащегося	Диагностируемые навыки

	Придумать (сочинить) сюжет	Работа с художественными материалами	Артистические	Самостоятельная работа	Работа в группе	Коллективное представление продукта

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Структура занятий:

Занятия проходят в игровой форме, задача педагога – стимулирование творческой активности детей на занятиях, обеспечение смены видов деятельности. В данной программе нет жесткой структуры занятий. Каждое занятие состоит из заданий и упражнений из разных блоков программы (используется 2-3 блока в одном занятии). Педагог использует те или иные упражнения в зависимости от этапов создания мультфильма. Педагог чередует подвижные или игровые виды деятельности и виды деятельности, требующие сосредоточения. Например, просмотр фрагмента мультфильма, обсуждение, создание персонажей к задуманному ранее мультфильму. Таким образом, на каждом занятии виды деятельности детей несколько раз меняются, что позволяет избежать переутомления и способствует удержанию внимания.

Возможно деление детей на подгруппы, во время занятия половина детей выполняет съемку мультфильма, остальные готовят персонажей к съемке.

1. Организационный момент
   - Педагог готовит необходимые для работы материалы для каждого ребенка.
   - Дети рассаживаются на свои рабочие места.
   - Приветствие.
2. Обсуждение с детьми темы, определение групповых и индивидуальных задач на занятии.
3. Просмотр фрагмента мультфильма, обсуждение, игра или упражнение.

- Творческая работа по созданию персонажей мультфильма.Дети делают свои работы на основе рассказа-показа и обсуждения. Педагог помогает тем, кому необходима помощь.
- Просмотр работ, подведение итогов; педагог обращает внимание детей на то, что получилось хорошо в каждой работе.
- Дети приводят в порядок свое рабочее место.
  - *В процессе реализации программы используются разнообразные формы занятий:*
- рассказ педагога, сопровождаемый наглядным показом, интерактивное обсуждение с детьми, просмотр фрагмента мультфильма, дидактические игры помогающие освоить материал, совместная работа;

- развивающие игры и упражнения
- компетентностные задания, выполнение которых требует задействования имеющихся предметных и общеучебных знаний и умений с целью решения построенной на предметном и жизненном материале проблемной ситуации.

При реализации программы применяется ведущая технология – **Проектной деятельности** *(Д. Дьюи, Е.С. Палат)*.

Метод проектов – это система учебно-познавательных приемов, которые позволяют решить ту или иную проблему в результате самостоятельных или групповых действий учащихся. Метод проектов стимулирует потребность учащегося в самореализации, самовыражении, в творческой деятельности; реализует принцип сотрудничества учащихся и взрослых, позволяет сочетать групповую и индивидуальную работу.

Создание мультфильма можно рассматривать, как проектную технологию, в которой реализуются все этапы проектной деятельности: поисковый - определение идеи, аналитический – разработка сценария, изготовление героев и декораций, практический – съёмка, озвучивание, монтаж, презентационный – просмотр, контрольный – рефлексия.

Кроме того мультфильм – это коллективный творческий продукт, создание которого требует сотрудничества и сотворчества учащихся друг с другом и педагогом. Поэтому целесообразно применение технологии сотрудничества *(С.Л. Соловейчик)*.

Педагогика сотрудничества предполагает такой уровень учебно-воспитательного процесса, при котором его объекты и субъекты объединяются в общей деятельности принципами взаимоуважения, взаимопомощи и коллективизма.

Данная технология позволяет получить предметные, метапредметные и личностные результаты, которые прописаны в ДОП.

Поскольку методы и продуктивные задания позволяют работать и в парах, и в группах, учащиеся учатся слушать другого, договариваться, распределять роли. Личностные результаты обучения в сотрудничестве – становление характера, мотивов, ценностей, воспитание инициативности, смелости, трудолюбия. Роль творца, а не исполнителя усиливает познавательную мотивацию учения, ценность творческой деятельности. Отношения сотрудничества формируют доброжелательность и уважение к людям.

1. При работе в группах дети выясняют, что им непонятно друг у друга. Если им все равно, что-то непонятно, то они все вместе обращаются за помощью к педагогу.
2. Каждый ребенок понимает, что успех группы зависит от умения применять полученные навыки в конкретных заданиях.
3. Работая в сотрудничестве, дети развивают свои коммуникативные навыки.

Обучение в сотрудничестве дает возможность сформировать у детей самостоятельность, индивидуальные возможности, толерантность, креативность, чувство товарищества.

Педагогика сотрудничества предполагает использование современных и интересных форм и инструментов обучения, таких как игры, дискуссии, мозговые штурмы, командные соревнования.рассказы, беседу на острые социальные темы, обмен опытом, встречу с интересными людьми, поиск решений и многое другое. Для достижения необходимого результата, педагогу необходимо выстроить процесс обучения так, чтобы каждый его участник был максимально в него вовлечен, не теряя при этом интереса и вдохновения.

Так же применяются методы технологии критического мышления: «Шесть шляп», «Метод мозгового штурма» и др.

- технология «Создание ситуации успеха учащегося» - это такое целенаправленное, организованное сочетание условий, при которых создается возможность достичь значительных результатов в деятельности, это результат продуманной тактики педагога на получение запрограммированных результатов.

Методы и приёмы ситуации успеха:

- *Авансирование успешного результата.* (Помогает педагогу выразить свою твердую убежденность в том, что его учащийся обязательно справиться с поставленной задачей. Это, в свою очередь, внушает ребенку уверенность в свои силы и возможности).
- *Внесение мотива.*(Показывает ребенку ради чего, ради кого совершается данная деятельность).

Методы обучения:

- словесные (объяснение, беседа, консультация, диалог);
- наглядные (рисунки, схемы, таблицы, литература по мультипликации);
- практические (рисование, лепка, конструирование декораций и персонажей мультфильма и покадровая съемка сюжета мультфильма);
- объяснительно-иллюстративный (объяснение и показ приёмов работы на собственном примере, рассказ, демонстрация наглядного материала и технических средств);
- репродуктивный (объяснение основных понятий, терминов, определений, формирование умений и навыков посредством выполнения практических упражнений, проведения беседы, повторения пройденного и т.п.);
- проблемного обучения (организация активной самостоятельной деятельности учащихся с целью творческого овладения ими профессиональных знаний, умений, навыков);
- групповые и (или) индивидуальные.

Формы обучения и виды занятий: практические и проектные занятия, мастер-классы, лекции, др.

Педагогические технологии:.

Дидактические средства обучения

1.Знаково-символический компонент УМК:

- Наглядные пособия
- Иллюстрации.
- Фотографии.
- Дидактический материал.

2.Физический компонент УМК:

- Образцы фонов, декораций
- Образцы плоскостных и объёмных персонажей

3.Технологический компонент УМК:

Экранно-звуковые пособия:

- мультфильмы,
- электронные слайды,
- электронные энциклопедии и справочники,
- видеоматериалы по всем разделам программы.

4. Методические разработки:

Разнообразные задания на развитие творческого воображения,
Образцы для поэтапного выполнения учебных упражнений.

Педагог использует следующие ***методы отслеживания результативности***:

- педагогическое наблюдение;
- педагогический анализ результатов выполнения упражнений, и овладения навыками различными видами творческой активности, активности учащихся на занятиях.

К программе разработан ЭУМК, которыйимеет следующие разделы:

– Программы (дополнительные общеразвивающие, программы летних школ, индивидуальные образовательные маршруты)

– Методические материалы (рекомендации, разработки, пособия и др.)

– Мониторинг по программе (диагностики, упражнения, критерии оценивания, таблицы, протоколы по каждому учебному году).

– Дидактические материалы (содержит подборки видео-уроков, заданий, викторин, загадок, тестов, кроссвордов и т.п.).

– Учебные занятия – по темам творческих проектов (КТП к программе, подборки материалов по темам (план работы над проектом, план-конспекты, технологические карты, презентации, фото и видео-материалы и т.д.)).

Условия реализации программы

Для успешной работы по данной программе необходимы следующие условия:

Кадровые:

Учебный процесс должны организовывать квалифицированные педагоги, имеющие среднее специальное образование и опыт педагогической деятельности в сфере дополнительного образования детей.

Материалы и оборудование, необходимые для занятий.

- Требования к помещению и оборудованию для мультстудии:

- Мебель: столы и стульями в соответствии с возрастом, шкафы для хранения дидактического и наглядного материала.
- В рабочей зоне педагога должно быть:
  - видеоаппаратура,
  - учебная доска с магнитами.
  - Компьютер (ноутбук).
  - Микрофон, микшер.
  - Компакт-диски CD и DVD.
  - Ауди, видео материалы
- Помещение должно иметь возможность затемнения от прямых солнечных лучей.
- Создание мультфильмов происходит при помощи специализированного оборудования для анимационной деятельности
- Мультимедийный проектор, ноутбук или стационарный компьютер с большим монитором (диагональ от 19 см), системные требования:Windows 10, 8.1, 8, 7 (x32/x64).Процессор с частотой минимум 1,6 ГГц.Оперативная память минимум 1Гб. (рекомендуем 2 Гб) – 2 штуки, колонки, принтер цветной.
- Микрофон, микшер.
- USB-флеш-накопитель (не менее 32 Гб)
- Мультстол с фото-видео-камерой для объемной анимации.
- Мультстол с фото-видео-камерой для перекладки (фон – лист формат А3)
- Мультстол с фото-видео-камерой для перекладки (фон – лист формат А1)
- Песочница со штативом для песочной анимации.
- При создании мультфильмов используется специализированное программное обеспечение для анимационной деятельности. Программа для осуществления покадровой съемки AnimaShooter, и программа для монтажа аудио- и видео- материаловMovavi.

Для каждого учащегося:

- Простой карандаш
- Набор цветных карандашей – 10 цветов
- Гуашь 8 цветов
- Акварельные краски
- Восковые мелки
- Цветной картон – формат А4
- Белый картон - формат А4
- Фломастеры 10 цветов
- Бумага для рисования - формат А4
- Бумага для рисования - формат А3
- Клеенки для рисования
- Кисти: круглая мягкая №2, № 5, № 8
- Ластик

- Клей-карандаш
- Ножницы
- Цветная бумага

- Цветной картон – формат А3 – (для фонов) – 5 пачек.
- Ватман – 10 шт. (для оформления работ)
- Маркеры для белой доски
- Печатная бумага А4 – 1упаковка
- Файлы формата А4 – 100 штук
- Папки для создания УМК – 10 штук
- Пластиковые лотки для папок – 4 штуки

Требования к учащимся:

- Учащихся должны систематически посещать все занятия и в полном объеме выполнять все практические задания.
- Каждый учащийся должен иметь: бумагу, кисти, картон, цветную бумагу, клей, ножницы, краски гуашевые и акварельные, фломастеры, карандаши, восковые мелки, ластик, пластилин.

Электронно - образовательные ресурсы

1. Сайт учреждения:http://dtdmbratsk.ru/contacts/index.php
2. Видеохостингhttps://www.youtube.com/channel/UC5PjmpcAJzzkPBq44ZHaLxg/featured

Список литературы

для педагога

1. Пунько Н.П. Секреты детской мультипликации: перекладка – Москва, 2017.
2. Анофриков П.И. Принципы работы детской студии мультипликации. - Новосибирск, 2003.
3. Велинский Д.В.Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладок.- Новосибирск, 2004.
4. Иткин В.В.Карманная книга мультжюриста.- Новосибирск, 2006.
5. Тихонова Е.Р. Рекомендации по работе с детьми в студии мультипликации.- Новосибирск, Детская киностудия «Поиск», 2011.
6. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И.Курдюкова. – М, 2007.

для родителей и учащихся

1. Курчевский В. Быль и сказка о карандашах и красках. – М., 2008.
2. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск»/Велинский Д.В.. - Новосибирск, 2004 г.
3. Казакова Р.Г., Мацкевич Ж.В. Смотрим и рисуем мультфильмы. Методическое пособие. М.,2013 – 125с.

Приложение 1.

Практическое задание входящей диагностики

1. Принести из дома любимую игрушку.
2. Сочинить небольшую историю, что было бы, если бы игрушка ожила
3. Нарисовать свою игрушку Радостной, грустной
4. Представить всем свою игрушку (рассказать о ней, рассказать сочиненную историю).

Приложение 2.

План презентации творческого проекта учащимися.

Учащиеся совместно представляют свой творческий проект. Каждый учащийся говорит о своей роли в проекте (что именно делал: например, рисовал фон, озвучивал одного из героев и т.д.)

1. Название творческого проекта (мультфильма).
2. Обоснования выбора сюжета.
3. Какие материалы были использованы для создания мультфильма и почему?
4. Роль каждого учащегося.
5. Звуковое оформление (обоснование).

Итоговый контроль – выполнение и защита итогового коллективного творческого проекта.

1. Выбор сюжета для мультфильма, написание сценария – диагностика умения придумать сюжет.
2. Нарисовать эскизы героев произведения. Придумать и нарисовать фон, создать героев в выбранной технике – диагностика творческого потенциала и навыков работы с художественными материалами, навыки самостоятельной работы.
3. Покадровая съёмка мультфильма – умения работать самостоятельно.
4. Озвучивание героев – диагностика артистических навыков, навыков работы в группе.
5. Представление и защита готового мультфильма.

Низкий уровень – не справился (или справился частично) с поставленной задачей.

Средний уровень – выполняет поставленную задачу только с помощью педагога, не до конца понимает свою роль в проекте.

Высокий уровень – четко знает и представляет свою роль в проекте.Хорошо справился с поставленными перед ним задачами (например, озвучил героя, слепил дерево для фона и т.д.)