

МУНИЦИПАЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ «ВЕДЕНСКИЙ РАЙОННЫЙ ОТДЕЛ ОБРАЗОВАНИЯ
Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Веденский районный центр детско - юношеского технического творчества»

ПРИНЯТА

на заседании педагогического совета
педагогического совета
протокол № 3
от « 30 » 10 2023г.

УТВЕРЖДЕНА

Директор МБУ ДО
«Веденский ЦИДЮТТ»
М.М. Саралапов
Приказ № 69
от « 30 » 10 2023г.



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
«Анимационная лаборатория»**

Направленность программы: техническая
Уровень освоения программы - стартовый

Возрастная категория обучающихся: 7 - 12 лет
Срок реализации программы: 7 месяцев
Объем программы: 116 ч.

Составитель:
Саракаева Раяна Саламуевна
Педагог дополнительного образования

Программа прошла внутреннюю экспертизу и рекомендована к реализации
в МБУ ДО «Веденский РЦДЮТТ»

Экспертное заключение (рецензия)

№ 4 от «01» 12 2023г.

Эксперт Зинаида Сулеймановна З.Р. Зам. директора по ЧЗР
(ФИО, должность, подпись)

Содержание программы	
Раздел 1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы.....	3
1.1. Нормативно-правовые основы разработки программы.....	3
1.2. Направленность программы.....	3
1.3. Уровень освоения программы.....	3
1.4. Актуальность.....	4
1.5. Отличительные особенности.....	4
1.6. Цель и задачи программы.....	4
1.7. Категория учащихся.....	5
1.8. Сроки реализации и объем программы.....	5
1.9. Формы организации образовательной деятельности и режим занятий.....	5
1.10. Планируемые результаты освоения программы.....	5
Раздел 2. Содержание программы.....	7
2.1. Учебный (тематический) план.....	7-8
2.2. Содержание учебного плана.....	8-10
Раздел 3. Формы аттестации и оценочные материалы.....	11
Раздел 4. Комплекс организационно-педагогических условий реализации программы.....	12
4.1 Материально-техническое обеспечение программы.....	12
4.2 Кадровое обеспечение программы.....	13
4.3 Учебно-методическое обеспечение.....	13
Список литературы.....	14
Приложения: календарный учебный график, рабочая программа, учебно – дидактическое обеспечение, методики, диагностики. оценочные материалы и др.	

Раздел 1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы.

1.1. Нормативно-правовые основы разработки программы.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Анимационная лаборатория» разработана согласно требованиям следующих нормативных документов:

- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» № 273-ФЗ от 29.12.2012г.;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам"
- Приказ Министерства просвещения РФ от 3 сентября 2019 г. N 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей» (с изменениями и дополнениями, приказ Министерство просвещения РФ от 2 февраля 2021 г. N 38;
- «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 г.» (утверждена распоряжением Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-р);
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил» СП 2.4.3648-20 «Санитарно эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Письмо Минобрнауки РФ от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении рекомендаций» (вместе с Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ);
- Приложение к письму Департамента молодежной политики, воспитания и социальной поддержки детей Минобрнауки России от 11.12.2006 г. № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей» (в частях, не противоречащих современному законодательству)
- Письмо Минобрнауки РФ от 11.12.2006 N 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей»

1.2. Направленность программы – техническая.

Программа направлена на развитие творческих и технических способностей обучающихся путем вовлечения их в деятельность по созданию анимационных фильмов.

Данный вид деятельности интегрирует в себе несколько направлений: рисование, музыкальное, литературно-художественное и техническое творчество, фольклор, режиссура, позволяющие развивать художественные навыки, режиссерские способности и другие творческие данные обучающихся.

1.3 Уровень освоения программы - стартовый.

Стартовый уровень – первый год обучения, объем 116 часов. Охватывает круг первоначальных знаний и навыков, необходимых для изготовления несложных навыков мультипликации.

1.4. Актуальность программы.

Данная дополнительная общеобразовательная программа соотносится с тенденциями развития дополнительного образования и согласно Концепции развития дополнительного образования, способствует удовлетворению индивидуальных

потребностей обучающихся в интеллектуальном, техническом и нравственном развитии, а также формированию и развитию творческих способностей учащихся.

Занятия в мультипликационной студии дадут возможность любому ребенку побывать в роли идейного вдохновителя, сценариста, актера, художника, аниматора, режиссера и даже монтажера. То есть, дети смогут познакомиться с разными видами творческой деятельности, получают много новой необыкновенно интересной информации. В процессе создания мультипликационного фильма у детей развиваются сенсомоторные качества, восприятие цвета, ритма, движения, раскрываются коммуникативные способности личности. Таким образом, искусство анимации представляет собой совокупность различных видов деятельности, формирующих гармонично развитую личность. Также данная программа позволяет реализовывать принципы интеграции и инклюзии (включения) в обучении. Этим объясняется высокая актуальность данной образовательной программы.

Процесс создания мультфильмов способствует развитию творческого и технического мышления, включает множество видов деятельности, различных материалов, оборудования и программных средств, предполагает распределение ролей, а так же способствует применению информационных технологий, связан с трудовым обучением.

Создание мультфильма на занятиях - это, по сути, проектное обучение. Обучаясь по программе, дети вовлекаются в серию проектов, конечным продуктом которых является анимационный ролик.

Актуальность программы также обусловлена ее технической значимостью.

Обучающиеся приобретают опыт работы с информационными объектами, с помощью которых осуществляется фотосъемка, проводится монтаж и просмотр.

Мультфильмы помогают детям узнавать мир, развивают воображение, фантазию, пространственное мышление, логику, расширяют кругозор.

1.5. Отличительные особенности программы

Отличительные особенности программы заключаются в следующем:

- содержание занятий построено на взаимодействии различных видов искусства народов нашей республики, объединенных общей целью и результатом-созданием мультипликационного фильма;
- включение в содержание программы разнообразных видов технической (освоение различных техник съемки, работа с видео - аудио аппаратурой) деятельности;
- использование системы заданий и упражнений, раскрывающих возможности искусства мультипликации, направленных на освоение детьми различных материалов и технических приемов художественной выразительности;
- применение системно-деятельностного подхода при подаче как теоретического, так и практического материала, а также практической деятельности с использованием технических средств.

Программа создана на основе дополнительной общеобразовательной программы «Лунтик» (авторы: Левашова Е.В., Ухова Ю.В.)

1.6. Цель и задачи программы

Цель: развитие разнообразного вида творчества (художественного, социального, технического) у обучающихся через приобщение к миру мультипликаций и создание мультфильма;

- формирование у обучающихся умения владеть компьютером как средством решения практических задач, связанных с графикой и мультимедиа, подготовив их к активной полноценной жизни и работе в условиях технологически развитого общества, подготовить в течение года не менее 12 обучающихся для участия в районных, региональных, во Всероссийских конкурсах и олимпиадах.

Задачи программы

Образовательные:

- обучить компьютерным технологиям, связанным с созданием мультипликации.
- научить создавать собственные мультфильмы имеющие социальную значимость;
- формировать определенных навыков в анимационной деятельности;
- формирование изобразительных, музыкальных, театральных и иных художественных навыков;
- приобщить к проектно-творческой деятельности.

Развивающие:

- расширять кругозор, развивать память, внимание, творческое воображение, математическое и образное мышление;
- развить интерес к мультипликации и желание к самостоятельному творчеству;
- развить навыки самостоятельной работы с компьютером.

Воспитательные:

- воспитывать у детей стремления выразить свои творческие способности в графике и мультипликации;
- воспитывать самостоятельность и ответственность при выполнении заданий.
- воспитать самостоятельность, ответственность, коллективизм и взаимопомощь, последовательность и упорство в достижении цели, самокритичность и т.д.;
- воспитать способность погружения в атмосферу творчества, активизацию фантазии, свободы выбора.
- воспитать культуру зрительского восприятия.

1.7 Категория учащихся.

По программе могут обучаться дети в возрасте от 7 до 12 лет.

Группы формируются по возрастному принципу с учётом возрастных психологических и индивидуальных особенностей обучающихся.

Зачисление осуществляется по заявлению родителей (законных представителей).

1.8 Сроки реализации и объем программы.

Сроки реализации программы – 7 месяцев. Объем программы 116 часа.

1.9. Формы организации образовательной деятельности и режим занятий.

Занятия проводятся в очном формате в разновозрастных группах, численный состав группы – от 12 до 15 человек.

Режим занятий: занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа. Продолжительность занятия 45 мин. с перерывом 10 минут.

Формы организации деятельности: групповые, индивидуальные.

Виды занятий: теоретические и практические.

1.10. Планируемые результаты освоения программы

Предметные результаты освоения программы:

В результате освоения программы обучающиеся будут знать:

- историю создания мультфильма;
- теоретические основы мультипликации, закономерности движений;
- принципы создания компьютерной анимации;
- наименование и назначение инструментов мультимедийных программ;
- способы публикации.

Будут уметь:

- формулировать художественный замысел;
- рисовать силуэт;
- создавать простейшие анимационные ролики с применением эффектов и способов анимации в графическом редакторе ;
- писать сценарий.

Метапредметные результаты освоения программы.

Обучающийся:

- владеет первичными навыками анализа и критичной оценки получаемой информации;
- умеет презентовать свои проектные работы;
- активно включается в работу, выполняя различные виды работ, связанные с созданием компьютерной графики и анимационного фильма.

У обучающегося:

- сформированы умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей, определять наиболее эффективные способы достижения результата;
- сформировано системное мышление, способность ставить творческие цели и задачи.

Личностные результаты освоения программы:

У обучающегося будут сформированы:

- коммуникативная компетентность в общении и сотрудничестве со сверстниками, взрослыми;
- творческий потенциал в процессе коллективной (индивидуальной) работы;
- ориентация на достижение успеха.

Основным результатом завершения прохождения программы является создание конкретного продукта

- защита творческого проекта, создание мультфильма, представляющего самостоятельную эстетическую ценность и социальную значимость.

Раздел 2. Содержание программы

2.1. Учебный (тематический) план.

№ п/п	Название разделов и тем	Количество часов			Форма контроля
		всего	в том числе		
			теория	практика	
1	Раздел 1. Вводное занятие – 2 ч				
1.1.	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ	2	1	1	Беседа. Анализ восприятия материала
Раздел 2. Введение в мир мультипликации – 42 ч					
2.1.	Мир мультипликации	2	2		Беседа, опрос
2.2.	История рождения мультипликации	2	2		Беседа. Опрос
2.3.	Рождение отечественной мультипликации	2	1	1	Беседа. Опрос Оценка знаний и навыков.
2.4.	Современные студии мультипликации (анимации) России.	6	2	4	Оценка знаний и навыков
2.5.	Лучшие анимационные студии мира.	4	1	3	Оценка знаний и навыков
2.6.	Виды и жанры мультипликации.	2	1	1	Опрос, практическая работа. Педагогическое наблюдение
2.7.	Мультипликация - волшебная страна. Как и кем создаются мультфильмы.	4	2	2	Опрос Оценка знаний и навыков
2.8.	Поучительные фильмы студии «Союзмультфильм». Просмотр и обсуждение.	6	2	4	Опрос Оценка знаний и навыков
2.9.	Знакомство с видами мультипликации (презентация). Просмотр и обсуждение мультфильмов	6	2	4	Опрос Оценка знаний и навыков
2.10.	Выполнение творческого проекта	8	2	6	Опрос по пройденному материалу. Презентация
Раздел 3. Компьютерная графика - 24 ч					
3.1.	Понятие о компьютерной графике	8	2	6	Опрос. Наблюдение. Практическая задание.
3.2.	Знакомство с графическими возможностями ПК, пакетом программ	6	1	5	Опрос. Наблюдение. Практическая задание.
3.3.	Изучение графического редактора	4	2	2	Оценка знаний и навыков

3.4.	Изучение редакторов сценариев, пакета анимационной графики	6	2	4	Опрос. Наблюдение. Практическая задача. Презентация
Раздел 4. Создание анимационного мультфильма - 32					
4.1.	Создание творческого анимационного мультфильма.	30	6	24	Оценка знаний и навыков
4.2.	Итоговое занятие	2		2	Презентация проекта
Раздел 5. Проектная деятельность - 16					
5.1.	Выбор тематики мультфильма	2		2	Опрос, практическая работа. Педагогическое наблюдение
5.2.	Подготовка к реализации мультфильма	2		2	Оценка знаний и навыков
5.3.	Разработка и съемка мультфильмов	8	2	6	Опрос, практическая работа. Педагогическое наблюдение
5.4.	Презентация и совместный просмотр мультфильмов	2		2	Презентация проектов
5.5.	Итоговое занятие	2		2	Защита проектов
	Итого	116ч	33	83	

2.2. Содержание учебного плана.

Раздел 1 Вводное занятие

Тема 1.1. Вводное занятие. Инструктаж по ТБ

Теория. Знакомство с планом работы объединения «Анимационная лаборатория». Инструктаж по технике безопасности. Что такое анимация. Истории анимации. Знакомство с терминами. Беседа о любимых мультфильмах.

Раздел 2 Введение в мир мультипликации

Тема 2.1 Мир мультипликации.

Теория: «Давайте знакомиться» (игры на знакомство). Что такое мультипликация?

Мультипликация как искусство. Мультипликация в моей жизни. Возможности мультипликации: польза или вред, (работа в парах, групповая дискуссия).

Практика: Мой любимый герой мультфильма (презентация).

Тема 2.2. История рождения мультипликации.

Теория: Краткий экскурс в историю анимации. Воспроизведение на экране движущихся изображений, изобретение фенакестископа и в дальнейшем киноаппарата. Создание в 1914 году Уинзором Маккей первого в истории героя мультфильма, динозавра Герти. Показ одного из первых в мире мультфильмов. Появление рисованной мультипликации.

Практика: Тест на знание основателей мультипликации.

Тема 2.3. Рождение отечественной мультипликации.

Теория: Появление в 1936 году студии «Союз мультфильм». Этапы становления и развития. Просмотр и обсуждение мультфильмов студии «Союз мультфильм».

Практика. Видео викторина «Знатоки мультфильмов».

Тема 2.4. Современные студии мультипликации

Теория: Современные студии мультипликации (анимации) России: «Пилот», «Мельница», «Колобанга», «СТС МЕДИА», «ШАР», Группа компаний «Рики», «Паровоз», «Аэроплан», «АА студио», «Анимаккорд». Видео экскурсии на студии: «Аэроплан», «Мельница», «Союз мультфильм».

Практика. Видео викторина «Угадай мультфильм и студию анимации на которой его сняли» (по мелодии, фразе, заставке).

Тема 2.5. Лучшие анимационные студии мира.

Теория: Показ и обсуждение . «Союз мультфильм», «Walt Disney Animation Studios», «Warner Bros. Cartoons», «Pixar Animation Studios», «Studio Ghibli», «DreamWorks Animation SKG», «Aardman Anomations», «Rainbow S.r.l.», «Студия анимационного кино «Мельница», «Blue Sky Studios»

Практика. Беседа «Чему учат мультфильмы этих студий».

Тема 2.6. Виды и жанры мультипликации.

Теория: Мультипликационное кино. Классическая рисованная мультипликация. Кукольная мультипликация. Компьютерная мультипликация. Технологии производства мультфильмов.

Практика. Видео викторина «Угадай вид мультипликации и технологию производства».

Тема 2.7. Мультипликация – волшебная страна. Как и кем создаются мультфильмы.

Теория: Профессии в мультипликации: режиссёр, художник, декоратор, оператор, монтажёр, звукорежиссёр, озвучивание мультфильмов, кто за кадром и др. Показ презентации по теме.

Практика. Видео викторина «Угадай профессию по атрибуту»

Тема 2.8. Поучительные фильмы студий «Союз мультфильм» и т/о «Экран».

Теория: Просмотр и обсуждение. На примере сказки Е.Л. Шварца «Сказка о потерянном времени»

1978 год показать, что необходимо с самого детства осознавать, что время не вернуть и каждая секунда, каждый миг дороги. Нельзя переносить дела, необходимо со всей ответственностью подходить к каждой задаче, и не использовать драгоценные часы на ненужные, бесплодные вещи.

«Маша и волшебное варенье» 1979 год; «Маша больше не лентяйка» 1978, «Цветик - семицветик»

1968 год, «Ёжик в тумане» 1975 год, «Вовка в тридевятом царстве» 1965 год, «Снежная королева»

1957 год, и др.

Практика. Просмотр, обсуждение, анализ, проба пера (написание собственного сценария), работа в группах.

Тема 2.9. Знакомство с видами мультипликации (презентация). Просмотр и обсуждение мультфильмов

Теория: Просмотр презентации и обсуждение различных видов мультипликации: Кукольная анимация. Пластилиновая анимация. Силуэтная и коллажная анимация. Компьютерная анимация.

Электронная анимация. Живописная анимация.

Практика. Вырезание из бумаги героев мультфильмов по шаблону с целью выявления навыков вырезания. Наклеивание на картон вырезанных героев.

Тема 2.10. Выполнение творческого проекта.

Теория : Поиск идеи. Определение проблемы.

Формулировка задачи. Анализ идей проекта. Сравнение идей и выбор лучшей. Подбор материала.

Оформление в презентацию.

Практика: Темы творческих проектов: 1. Проект-презентация. Мой любимый мультигерой. 2. Творческий проект. Написание сценария мультфильма.

Раздел 3. Компьютерная графика

Тема 3.1. Понятие о компьютерной графике

Теория: Показ мультфильма в компьютерной графике. Объяснение последовательности рождения мультфильма в компьютерной графике.

Практика: Порядок съемки кадров – практические занятия.

Тема 3.2. Знакомство с графическими возможностями ПК, пакетом программ

Теория: Изучение графического редактора. Общие правила работы с графическим редактором.

Практика: Простейшие приемы работы с графическим редактором.

Тема 3.3. Изучение графического редактора

Теория: Изучение графического редактора. Общие правила работы с графическим редактором.

Практика: Порядок съемки кадров – практические занятия.

Тема 3.4. Изучение редакторов сценариев, системы обработки изображений, пакета анимационной графики.

Теория: Изучение редакторов сценариев, системы обработки изображений, пакета анимационной графики.

Практика: Практическая работа по обработке изображений, пакета анимационной графики.

Раздел 4. Создание анимационного мультфильма

Тема 4.1 Создание творческого анимационного мультфильма.

Теория. Основы разработки сценария. Основные понятия. Структура сценария.

Понятие раскадровки и ее назначение. Принципы монтажа.

Практика. Разработка сценария мультфильма. Составление раскадровки. Создание мультипликационных героев. Ракурсы и повороты тела при рисовании персонажа.

Работа над фонами и декорациями. Озвучка мультипликационных персонажей.

Музыкальное сопровождение мультфильмов. Создание творческого анимационного мультфильма. Монтаж.

Раздел 5. Проектная деятельность

Тема 5.1 «Проектная деятельность» нацелен на развитие самостоятельности обучающихся. Дети не только знакомятся с азами проектной деятельности, но и получают отличный опыт в ее организации. На данном этапе освоения программы, мультипликация становится своеобразным инструментом общения ребенка с миром.

Создавая самостоятельно мультфильм, дети проявляют свой творческий потенциал и креативность мышления.

Раздел 3. Формы аттестации и оценочные материалы.

Большое воспитательное значение имеет подведение итогов работы, анализ, оценка.

Данная программа предусматривает следующие виды контроля:

Входной контроль – проверка знаний проводится в начале обучения по программе в форме опроса (беседа).

Текущий контроль – проводится на каждом занятии в форме наблюдения за выполнением приемов и методов в работе; отслеживания активности учащихся в выполнении ими работ;

Промежуточная аттестация – опрос, тестирование.

Итоговая аттестация – проводится по завершении обучения по программе в форме выполнения контрольных заданий, защиты презентации и творческих проектов и др.

Критерии оценки творческого продукта проектной деятельности

№ п/п	Наименование показателя	Максимальное число баллов
1	Оригинальность названия мультфильма	3
2	Качество и сложность технического исполнения	3
3	Использование оригинальных спецэффектов	3
4	Дизайн (цветовая гамма, стиль, шрифт, качество графических объектов)	3
5	Четкость и логичность изложения теоретического материала	3
6	Владение программной терминологией	3
	Итого	18

Оценочные материалы

Вводный контроль	Выявление уровня познавательных интересов	Беседа
Промежуточный контроль	Проверка усвоения материала по изучаемым темам, проверка повторение пройденного материала	Беседа. Практическая работа. Игра
Итоговый контроль	Контроль знаний и умений учащихся по программному материалу.	Презентация творческих проектов

Критерии достижения результатов обучающихся.

Критерии оценки уровня теоретической подготовки:

- **высокий уровень** — обучающийся освоил практически весь объем знаний 100-80%, предусмотренных программой за конкретный период; специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием;

- **средний уровень** — у обучающегося объем усвоенных знаний составляет 70-50%; сочетает специальную терминологию с бытовой;

- **низкий уровень** обучающийся овладел менее чем 50% объема знаний, предусмотренных программой; обучающийся, как правило, избегает употреблять специальные термины.

Критерии оценки уровня практической подготовки:

- **высокий уровень** обучающийся овладел на 100-80% умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период; работает с оборудованием и программным обеспечением самостоятельно, не испытывает особых трудностей; выполняет практические задания с элементами творчества;

- **средний уровень** — у обучающегося объём усвоенных умений и навыков составляет 70-50%; работает с оборудованием и программным обеспечением с помощью педагога; в основном, выполняет задания на основе образца;

- **низкий уровень** - обучающийся овладел менее чем 50%, предусмотренных умений и навыков; обучающийся испытывает серьезные затруднения при работе с оборудованием и программным обеспечением; обучающийся в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания педагога.

Критерии оценивания тестирования

Описание теста: тест с множественным (одиночным) выбором ответа. Баллы за правильный ответ (правильный ответ – 1 балл за каждый вопрос). Критерии оценивания: высокий уровень – не менее 80% правильных ответов, средний уровень – 50-70%, низкий уровень – менее 50%.

Формы подведения итогов реализации образовательной программы:

- тесты;
- творческие задания;
- презентация творческих проектов;
- выпуск анимационных фильмов.
- участие в конкурсах и фестивалях различного уровня.

Раздел 4. Комплекс организационно-педагогических условий реализации программы.

Помещение - учебный кабинет, оборудованный в соответствии с утвержденными санитарными нормами и противопожарными правилами, рассчитанный на учебную группу от 12 до 15 человек, парты, стулья из расчета на каждого учащегося;

4.1. Материально-техническое обеспечение программы.

- мультимедийный кабинет, оснащенный оборудованием, позволяющим заниматься монтажом мультимедийных фильмов.

1.	3.Д сканер	1 шт.
2.	3.Д принтер	1 шт.
3.	Графический планшет тип 1	15 шт.
4.	Комплект осветительного оборудования	1 шт.
5.	Микрофон	2 шт.
6.	Фотоаппарат со сменной оптикой и ручными установками	1 шт.
7.	Графическая станция тип 1	1 шт.
8.	Графическая станция тип 2	3 шт.
9.	Клавиатура	4 шт.
10.	Мышь	4 шт.
11.	Шнур	4 шт.
12.	Программное обеспечение для создания анимации	4 шт.
13.	Комплект видеоборудования для съемки видео 360	2 шт.
14.	Комплект оборудования для моделирования виртуальной реальности	1 шт.
15.	Гарнитура виртуальной реальности	10 шт.

4.2. Кадровое обеспечение программы.

Программа может быть реализована одним педагогом дополнительного образования, имеющим образование, соответствующее направленности дополнительной общеобразовательной программы, осваиваемой учащимися.

4.3. Учебно - методическое обеспечение

Название раздела	Название и форма методического материала	Методы и приемы организации учебно воспитательного процесса
Вводное занятие	Инструкции по ТБ.	Словесный. Наглядный
Введение в мир мультипликации	Одиннадцать игр на знакомство детей в школе. http://.su/metodika/6317_igry_naznakomstvo_detey Электронный дидактический материал Мультфильмы студий: «Союзмультфильм», «Walt Disney Animation Studios», «Warner Bros. Cartoons», «Pixar Animation Studios», «Studio Ghibli», «DreamWorks Animation SKG», «Aardman Anomations», «Rainbow S.r.l.», «Студия анимационного кино «Мельница», «Blue Sky Studios»	Репродуктивный. Словесный Наглядный Практический
Создание анимационного мультфильма с использованием графического редактора Krita	Презентация по теме. Интернет-ресурсы: https://zen.yandex.ru/media/id/5cdcca1e94ef4400b4941c9b/osnovy-animacii-is-chego-nachat-sozdavat-multfilmyvideo-5cdd4e221d586800b3879b81 https://videozayac.ru/blog/15-programm-dlya-sozdaniya-animacii/ https://render.ru/ru/CGAim_blog/post/17415	Репродуктивный. Словесный Наглядный Практический
Компьютерная графика	https://videozayac.ru/blog/15-programm-dlya-sozdaniya-animacii/	Репродуктивный. Словесный Наглядный Практический
Проектная деятельность	Презентация по теме. Интернет-ресурсы: https://videozayac.ru/blog/15-programm-dlya-sozdaniya-animacii/	Репродуктивный. Словесный Наглядный Практический

Методика обучения предполагает доступность восприятия теоретического материала, который достигается за счет максимальной наглядности и неразрывности с практическими занятиями. Теоретическую часть педагог планирует с учётом возрастных, психологических и

индивидуальных особенностей обучающихся. Практическая часть реализуется с учетом партисипативного принципа, который предполагает учет интересов, потребностей и особенностей, обучающихся в процессе производства мультфильма.

Важным условием для успешного освоения программы является организация творческой атмосферы, что необходимо для возникновения отношений сотрудничества и креативного подхода для эффективного визуального восприятия действительности и преобразование в готовый продукт в виде мультфильма.

Программа предусматривает проведение занятий, интегрирующих в себе различные формы и приёмы формального и неформального обучения.

Методы:

- **репродуктивный** (воспроизводящий);
- **словесный** (объяснение сопровождается демонстрацией наглядного материала);
- **проблемный** (педагог ставит проблему и вместе с детьми ищет пути ее решения);
- **эвристический** (проблема формируется детьми, ими предлагаются способы ее решения).

Список литературы

Список литературы для педагога

1. Золотарева А.В. Методика преподавания по программам дополнительного образования. – М.: Юрайт, 2017. – Режим доступа: <https://static.myshop.ru/product/pdf/240/2399554.pdf>
2. Крыжановский Б.Н. Искусство мультипликации. – Киев, Мистецтво.: 2011, 118 с.;
3. Макарова Е. Г. Движение образует форму. – М.: Самокат, 2012
4. Тихонова Е. Р. Рекомендации по созданию программы занятий детской студии мультипликации. Методическое пособие детской киностудии «Поиск». – Новосибирск, 2015, 15с.

Список литературы для обучающихся и родителей

1. Солин А.И., Пшеничная И.А. Задумать и нарисовать мультфильм. – М.: ВГИК, 2014. – Режим доступа: https://vk.com/doc161782889_437156123?hash=7772707f367cd2127d
2. Уильямс Р. Аниматор. Набор для выживания. Секреты и методы создания анимации, 3D-графики и компьютерных игр. – М.: Бомбора, 2019. – Режим доступа: <https://ru.pdfdrive.com/Аниматор-набор-для-выживания-Секреты-и-методы-создания-анимации-3d-графики-и-компьютерных-игр-e185949359.html>,
3. Бедина М.В. - Поделки из лоскутков – 2011г.
4. Больгерт Н., Больгерт С.Г. - Мультстудия Пластилин – 2012г
5. Лукина Н. А. МАСТЕР - КЛАСС "Мультстрана" по теме: Мультфильмы в технике перекладки Москва 2016 г
6. Лукьяненко Н. - Веселый пластилин (Школа творчества) – 2015г. 17
7. Саймон М. Как Создать Собственный Мультфильм 2011 г.

Информационное обеспечение программы:

1. <https://animationschool.ru/2020/10/24/rol-raskadrovki-v-proizvodstve-animatsii/>
2. <http://multkadriki.blogspot.com/2018/10/blog-post.html>
4. <https://fotoshow-pro.ru/kak-ozvuchivaut-multfilmy.php>
5. <https://skillbox.ru/media/design/kak-sozdat-personazha-vosem-etapov/>
6. <http://dc-4.ru/wp-content/uploads/2021/04/kriterij-3.1.pdf>

**ВНУТРЕННЯЯ ЭКСПЕРТИЗА
ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ.**

Экспертное заключение (рецензия) № _____ от _____ 2023 г.

Эксперт _____

I. Общая информация о программе

1. Название: «Анимационная лаборатория».
2. Автор-составитель: - Саракаева Раяна Саламуевна педагог дополнительного образования

II. Экспертиза разделов программы.

Наименование параметра оценки	Наличие/ отсутствие	Что нуждается в корректировке, дополнении
Титульный лист		
наименование вышестоящего органа управления образованием	+	
Основания		
Наименование учреждения	+	
Гриф утверждения программы	+	
Название программы	+	
Данные об авторе программы (ФИО, занимая должность)	+	
Возраст обучающихся	+	
Срок реализации программы	+	
Название населенного пункта, в котором написана программа	+	
Год написания программы	+	
Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы		
Нормативная правовая база	+	
Направленность программы		
Уровень программы	+	
Актуальность программы	+	
Отличительные особенности программы	+	
Категория учащихся, для которых программа актуальна	+	
Сроки реализации и объем программы	+	
Формы организации образовательной деятельности и режим занятий	+	
Цель и задачи программы	+	
Планируемые результаты освоения программы	+	
Содержание программы		
Учебный план	+	
Содержание учебного плана	+	
Формы аттестации и оценочные материалы		
Формы аттестации и оценочные материалы	+	
Комплекс организационно-педагогических условий реализации программы		
Материально-техническое обеспечение	+	

программы		
Кадровое обеспечение программы	+	
Учебно-методическое обеспечение 1 года	+	
Список литературы		
Список для педагога	+	
Список для обучающихся	+	
Информационное – обеспечение	+	
Приложение №1		
Приложение №2		

ЭКСПЕРТНОЕ ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Анимационная лаборатория» соответствует требованиям нормативно – правовых документов и рекомендуется к реализации в МБУ ДО «Веденский РЦДЮТТ»

Зам. директора _____ З.Р. Султанова

Календарный учебный график**1 года обучения.**

/ Дни занятий: вторник, среда

1,2,3 – группа

№ п/п	Фактическая дата	Плановая дата	Время проведения занятий	Форма занятия	Кол-во час.	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
Раздел 1. Вводное занятие - 2								
1		01.11.2023	1 гр 14 ⁰⁰ -15 ⁴⁰ 2. гр 15 ⁴⁰ -17 ²⁰ 3. гр 17 ²⁰ -19 ⁰⁰	Групповая	2	Вводное занятие Инструктаж по ТБ	Махкетинская СОШ	Беседа. Анализ восприятия материала
Раздел 2. Введение в мир мультипликации - 42								
2		07.11.2023		Групповая, фронтальная, индивидуальная	2	Мир мультипликации	Махкетинская СОШ	Беседа, опрос
3		08.11.2023		Групповая, фронтальная, индивидуальная	2	История рождения мультипликации	Махкетинская СОШ	Беседа. Опрос Оценка знаний и навыков.
4		14.11.2023		Групповая, фронтальная, индивидуальная	2	Рождение отечественной мультипликации	Махкетинская СОШ	Беседа. Опрос Оценка знаний и навыков.
5		15.11.2023		Групповая, фронтальная, индивидуальная	2	Этапы становления и развития. Просмотр и обсуждение мультфильмов студии	Махкетинская СОШ	Беседа. Опрос Оценка знаний и навыков.
6		21.11.2023		Групповая, фронтальная, индивидуальная	2	Современные студии мультипликации (анимации) России.	Махкетинская СОШ	Оценка знаний и навыков
7		22.11.2023		Групповая, фронтальная, индивидуальная	2	Видео викторина «Угадай мультфильм и студию анимации на которой его сняли» (по	Махкетинская СОШ	Беседа. Практическое задание

						мелодии, фразе, заставке).		
8		28.11.2023		Групповая, фронтальная, индивидуальная	2	Лучшие анимационные студии мира.	Махкетинская СОШ	Показ и обсуждение
9		29.11.2023		Групповая, фронтальная, индивидуальная	2	Чему учат мультфильмы этих студий	Махкетинская СОШ	Беседа. Практическое задание
10		05.12.2023		Групповая, фронтальная, индивидуальная	2	Чему учат мультфильмы этих студий Виды и жанры мультипликации.	Махкетинская СОШ	Беседа. Практическое задание Педагогическое наблюдение
11		06.12.2023		Групповая, фронтальная, индивидуальная	2	Мультипликация - волшебная страна. Как и кем создаются мультфильмы.	Махкетинская СОШ	Показ и обсуждение Практическое задание
12		12.12.2023		Групповая, фронтальная, индивидуальная	2	Поучительные фильмы студии «Союзмультфильм».	Махкетинская СОШ	Просмотр и обсуждение.
13		13.12.2023		Групповая, фронтальная, индивидуальная	2	Анализ, проба пера (написание собственного сценария)	Махкетинская СОШ	Беседа. Практическое задание Педагогическое наблюдение
14		19.12.2023		Групповая, фронтальная, индивидуальная	2	Знакомство с видами мультипликации (презентация). Просмотр и обсуждение мультфильмов	Махкетинская СОШ	Беседа. Практическое задание Педагогическое наблюдение
15		20.12.2023		Групповая, фронтальная, индивидуальная	2	Презентации и обсуждение различных видов мультипликации:	Махкетинская СОШ	Беседа. Показ. Практическое

						Кукольная анимация. Пластилиновая анимация.		задание
16		26.12.2023		Групповая, фронтальная, индивидуальная	2	Силуэтная и коллажная анимация. Компьютерная анимация. Электронная анимация. Живописная анимация.	Махкетинская СОШ	Беседа. Практическое задание
17		27.12.2023		Групповая, фронтальная, индивидуальная	2	Вырезание из бумаги героев мультфильмов по шаблону с целью выявления навыков вырезания. Наклеивание на картон вырезанных героев.	Махкетинская СОШ	Беседа. Практическое задание
18		09.01.2024		Групповая, фронтальная, индивидуальная	2	Выполнение творческого проекта Поиск идеи. Определение проблемы. Формулировка задачи.	Махкетинская СОШ	Беседа. Практическое задание
19		10.01.2024		Групповая, фронтальная, индивидуальная	2	Анализ идей проекта. Сравнение идей и выбор лучшей. Подбор материала.	Махкетинская СОШ	Беседа. Практическое задание
20		16.01.2024		Групповая, фронтальная, индивидуальная	2	Темы творческих проектов: Проект-презентация. Мой любимый мультигерой.	Махкетинская СОШ	Беседа. Практическое задание
21		17.01.2024		Групповая,	2	Творческий проект.	Махкетинская СОШ	Практическое

				фронтальная, индивидуальная		Написание сценария мультфильмы.		задание
22		23.01.2024		Групповая, фронтальная, индивидуальная	2	Оформление в презентацию. Презентация	Махкетинская СОШ	Презентация проекта
Раздел 3. Компьютерная графика -24								
23		24.01.2024		Групповая, фронтальная, индивидуальная	2	Понятие о компьютерной графике	Махкетинская СОШ	Беседа, опрос Практическое задание
24		30.01.2024		Групповая, фронтальная, индивидуальная	2	Объяснение последовательности рождения мультфильма в компьютерной графике.	Махкетинская СОШ	Беседа. Практическое задание
25		31.01.2024		Групповая, фронтальная, индивидуальная	2	Знакомство с графическими возможностями ПК, пакетом программ	Махкетинская СОШ	Опрос Практическое задание
26		06.02.2024		Групповая, фронтальная, индивидуальная	2	Знакомство с графическими возможностями ПК, пакетом программ	Махкетинская СОШ	Опрос Практическое задание
27		07.02.2024		Групповая, фронтальная, индивидуальная	2	Общие правила работы с графическим редактором	Махкетинская СОШ	Беседа. Опрос Оценка знаний и навыков.
28		13.02.2024		Групповая, фронтальная, индивидуальная	2	Простейшие приемы работы с графическим редактором	Махкетинская СОШ	Беседа. Опрос Оценка знаний и навыков.
29		14.02.2024		Групповая, фронтальная, индивидуальная	2	Простейшие приемы работы с графическим редактором	Махкетинская СОШ	Беседа. Практическое задание
30		20.02.2024		Групповая, фронтальная, индивидуальная	2	Изучение графического редактора	Махкетинская СОШ	Беседа. Опрос Оценка знаний и навыков.

31		21.02.2024		Групповая, фронтальная, индивидуальная	2	Порядок съемки кадров – беседа на данную тему	Махкетинская СОШ	Опрос Оценка знаний и навыков.
32		27.02.2024		Групповая, фронтальная, индивидуальная	2	Порядок съемки кадров – практическая работа	Махкетинская СОШ	Опрос Оценка знаний и навыков.
33		28.02.2024		Групповая, фронтальная, индивидуальная	2	Изучение редакторов сценариев, системы обработки изображений, пакета анимационной графики.	Махкетинская СОШ	Опрос, практическая работа. Педагогическое наблюдение
34		05.03.2024		Групповая, фронтальная, индивидуальная	2	Практическая работа по обработке изображений, пакета анимационной графики.	Махкетинская СОШ	Презентация Творческой работы
Создание анимационного мультфильма -32ч								
35		06.03.2024		Групповая, фронтальная, индивидуальная	2	Создание анимационного мультфильма Основы разработки сценария. Основные понятия. Структура сценария.	Махкетинская СОШ	Беседа. Практическое задание
36		12.03.2024		Групповая, фронтальная, индивидуальная	2	Обсуждение и выбор идеи в группе. Разработка сценария мультфильма	Махкетинская СОШ	Беседа. Практическое задание
37		13.03.2024		Групповая, фронтальная, индивидуальная	2	Понятие раскадровки и ее назначение. Принципы монтажа	Махкетинская СОШ	Беседа. Практическое задание
38		19.03.2024		Групповая, фронтальная, индивидуальная	2	Составление раскадровки.	Махкетинская СОШ	Беседа. Практическое задание
39		20.03.2024		Групповая,	2	Создание	Махкетинская СОШ	Беседа.

				фронтальная, индивидуальная		мультипликационных героев.		Практическое задание
40		26.03.2024		Групповая, фронтальная, индивидуальная	2	Создание мультипликационных героев.	Махкетинская СОШ	Беседа. Практическое задание
41		27.03.2024		Групповая, фронтальная, индивидуальная	2	Создание мультипликационных героев	Махкетинская СОШ	Беседа. Практическое задание
42		02.04.2024		Групповая, фронтальная, индивидуальная	2	Ракурсы и повороты тела при рисовании персонажа.	Махкетинская СОШ	Беседа. Практическое задание
43		03.04.2024		Групповая, фронтальная, индивидуальная	2	Работа над фонами и декорациями.	Махкетинская СОШ	Беседа. Практическое задание
44		09.04.2024		Групповая, фронтальная, индивидуальная	2	Работа над фонами и декорациями.	Махкетинская СОШ	Беседа. Практическое задание
45		10.04.2024		Групповая, фронтальная, индивидуальная	2	Озвучка мультипликационных персонажей	Махкетинская СОШ	Беседа. Практическое задание
46		16.04.2024		Групповая, фронтальная, индивидуальная	2	Музыкальное сопровождение мультфильмов.	Махкетинская СОШ	Беседа. Практическое задание
47		17.04.2024		Групповая, фронтальная, индивидуальная	2	Создание творческого анимационного мультфильма.	Махкетинская СОШ	Беседа. Практическое задание
48		23.04.2024		Групповая, фронтальная, индивидуальная	2	Создание творческого анимационного мультфильма.	Махкетинская СОШ	Беседа. Практическое задание
49		24.04.2024		Групповая, фронтальная, индивидуальная	2	Создание творческого анимационного мультфильма.	Махкетинская СОШ	Беседа. Практическое задание
50		30.04.2024		Групповая, фронтальная,	2	Подведение итогов. Презентация проектов.	Махкетинская СОШ	Презентация творческих проектов

				индивидуальная				
Проектная деятельность -16								
51		07.05.2024		Групповая, фронтальная, индивидуальная	2	Выбор тематики мультфильма	Махкетинская СОШ	Практическая работа. Педагогическое наблюдение
52		08.05.2024		Групповая, фронтальная, индивидуальная	2	Подготовка к реализации мультфильма	Махкетинская СОШ	Практическая работа. Педагогическое наблюдение
53		14.05.2024		Групповая, фронтальная, индивидуальная	2	Подбор звуковых и музыкальных файлов	Махкетинская СОШ	Практическая работа. Педагогическое наблюдение
54		15.05.2024		Групповая, фронтальная, индивидуальная	2	Разработка и съемка мультфильмов	Махкетинская СОШ	Практическая работа. Педагогическое наблюдение
55		21.05.2024		Групповая, фронтальная, индивидуальная	2	Разработка и съемка мультфильмов	Махкетинская СОШ	Практическая работа. Педагогическое наблюдение
56		22.05.2024		Групповая, фронтальная, индивидуальная	2	Совместный просмотр мультфильмов	Махкетинская СОШ	Педагогическое наблюдение
57		28.05.2024		Групповая, фронтальная, индивидуальная	2	Презентация всех итоговых проектов	Махкетинская СОШ	Презентация
58		29.05.2024		Групповая, фронтальная, индивидуальная	2	Итоговое занятие	Махкетинская СОШ	Защита проектов