**УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ**

**АДМИНИСТРАЦИЯ ЧУГУЕВСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА**

**ПРИМОРСКОГО КРАЯ**

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ**

**ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ**

**«ДЕТСКО-ЮНОШЕСКИЙ ЦЕНТР»**

**с. ЧУГУЕВКА**

|  |  |
| --- | --- |
| **Принята на заседании****педагогического совета****от «\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_20\_\_\_г.****Протокол № \_\_\_\_\_** | **Утверждаю:****Директор МБУ ДО ДЮЦ****\_\_\_\_\_\_\_\_А.В. Олейник****«\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_20\_\_ г.** |

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ**

**ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

**«Ералаш»**

**(техническая направленность)**

 ***Возраст учащихся: 9 – 16 лет.***

 ***Срок реализации: 1 год (324 часов)***

 ***Автор-составитель:***

**Буракова Наталья Михайловна**

 **педагог дополнительного образования**

**с. Чугуевка**

**2020 г.**

**РАЗДЕЛ I.**

***Комплекс основных характеристик программы.***

***1. Пояснительная записка.***

 Настоящая дополнительная общеразвивающая программа «Ералаш», разработана с учетом нормативных оснований для разработки дополнительной общеобразовательной программы:

- Федерального Закона от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

- Приказа Министерства просвещения Российской Федерации от 09 ноября 2018 г. № 196; «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- Концепции развития дополнительного образования детей (распоряжение Правительства РФ от 04.09.2014г. № 1726-р) (далее Концепция);

- Постановления Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014г. № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей» (далее – СанПиН);

- Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (разработанные Минобрнауки России совместно с ГАОУ ВО «Московский государственный педагогический университет», ФГАУ «Федеральный институт развития образования», АНО ДПО «Открытое образование», 2015г.) (Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 093242);

- Приказа Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 г. № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;

- Устава Муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Детско – юношеский центр» с. Чугуевка Чугуевского района.

- Положение о дополнительной общеобразовательной общеразвивающей и рабочей программах, Муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Детско – юношеский центр» с. Чугуевка (утверждено Приказом МБУ ДО ДЮЦ с. Чугуевка от 18 августа 2020г. № 80 – А).

Со способности удивляться, видеть удивительное в обычных, казалось бы, вещах начинается творчество. Оно находит свое воплощение в искусстве. Искусство - это художественно-эстетическая деятельность человека, направленная на отображение образов окружающего мира посредством слова, звука, изображения. Современному обществу необходим активный, инициативный, креативно мыслящий и доброжелательный гражданин. Детство представляет собой важнейший период в становлении личности, которое должно быть освещено творчеством, следовательно, искусством. В поисках методов, способствующих развитию творческого мышления ребенка, я обратилась к мультипликации.

***Актуальность программы*** заключается в знакомстве обучающихся с основными приёмами и принципами мультипликационного мастерства. Умение анимировать собственные сюжеты и собирать готовые видеопроекты важно в современном виртуальном мире, где формат визуализации идей особенно востребован.

Программа «Ералаш» обусловлена тем, что обучающиеся понимают процесс анимации как сложный, многоступенчатый. При создании мультфильма важно учитывать и выполнять задачи различного рода, что помогает развитию и формированию активного мышления и планирования. Коллективная работа над созданием общих проектов (мультфильмов) развивает коммуникативные компетенции обучающихся при творческом взаимодействии со сверстниками и взрослыми.

***Особенность 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 фотосъёмкой;

 в использовании технологии проектного обучения;

в организации социально - значимой практической деятельности (показ отснятых мультфильмовобучающимися). С появлением современных технологий увлекательный мир анимации, казавшийся ранее недоступным и загадочным, широко распахнул двери для всех желающих. У школьников появляется возможность познать азы мультипликации и почувствовать себя в роли начинающего режиссёра. Работа над созданием мультфильма позволят ребёнку не только попробовать себя в роли режиссёра и сценариста мультфильмов, но и развивает его творческие способности и умение работать в команде.

 Дополнительная общеразвивающая программа «Ералаш» имеет ***техническую направленность***.

***Уровень реализации программы*** – базовый.

***Адресат программы.***

 Возраст обучающихся по данной программе: 9-16 лет.

 Группы формируются с учетом наличия знаний и навыков в области мультипликации, выявленных при собеседовании.

 *В работе объединений при наличии условий и согласия руководителя объединения могут участвовать совместно с несовершеннолетними учащимися их родители (законные представители) без включения в основной состав (Порядок, п.16).*

***Форма обучения*.**

Основная форма обучения – очная, групповая. Основная форма обучения фиксируется в учебном плане.

«Допускается сочетание различных форм получения образования …» (Закон № 273-ФЗ, гл. 2, ст. 17, п. 4) - дистанционная, групповая или индивидуально-групповая, индивидуальная, очно-заочная.

Количество обучающихся в группе: 8-10 человек.

 ***Объем и срок освоения программы.***

Программа рассчитана на 1 год обучения.

Общий объём реализации программы – 324 часа: *1-й год – 324 ч.*

***Режим занятий.***

Занятия проходят 3 раз в неделю по 3 часа с перерывом 15 минут в конце каждого часа.

Такой режим обусловлен непрерывностью процесса обучения; сменой различных видов деятельности во время занятия – зарисовки эскизов, раскадровки, сочинение сюжета, выполнения работы.

Объем и сроки освоения программы определяются на основании уровня освоения и содержания программы, а также с учетом возрастных особенностей обучающихся и требований СанПиН 2.4.4.3.172-14.

**2. Цель и задачи программы**

**2.1*. Цель программы -*** обучение базовым стадиям создания мультфильма: от проработки идеи до озвучки и публикации проекта.

**2.2*. Задачи:***

***личностные (воспитательные):***

– воспитать внимательность, сосредоточенность и заинтересованность в изучаемых предметах;

– сформировать интерес к творческим профессиям;

 – воспитывать осознанное выполнение правил по профилю деятельности;

– развивать коммуникативные компетенции: взаимодействие с другими обучающимися и взрослыми, в коллективе, в группе;

– формировать общие этические нормы и повила поведения.

***метапредметные (развивающие):***

– развить творческие и мыслительные способности;

– сформировать навыки самостоятельной работы и работы в команде;

– содействовать формированию ответственности, целеустремлённости и трудолюбия.

***предметные (образовательные)*:**

 – обучить ключевым приёмам анимации;

– научить работе в графических редакторах на компьютере;

– познакомить с монтажными программами и программами по работе со звуком;

– познакомить с творчеством российских и зарубежных мультипликаторов;

 – дать знания об основах мультипликационного искусства;

– расширить знания о процессе создания мультфильмов с помощью программ на смартфонах, планшетах и компьютерах.

 ***получат дальнейшее развитие личностных качеств:***

– патриотизм (включающий любовь к своей Родине, народу, гражданственность);

– любознательность (как обобщенная характеристика наличия активного стремления к получению знания);

 – ответственность (включающая обязательность, к примеру, в выполнении правил здорового и безопасного образа жизни, организованность, самостоятельность);

 – уважение и принятие ценности семьи и общества (умение считаться с мнениями, интересами других людей, толерантность);

 – доброжелательность (как высоконравственное качество);

 – общительность (включающая коммуникативность и коммуникабельность);

 – творческая направленность (стремление к созданию чего-то нового).

**3. Содержание программы**

***3.1. Учебный план***

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № | раздел, тема занятия | всего  | Т(теория) | П(практика) | Форма контроля |
|  | **Раздел 1. Введение** | **6** | 4 | 2 |  |
| 1.1 | Набор детей. Комплектование групп | 3 | 3 | - | беседа |
| 1.2 | Правила техники безопасности. Правила поведения на занятиях. История мультипликации в России. | 3 | 1 | 2 | беседанаблюдение |
|  | **Раздел 2. Мир мультипликации** | **51** |  |  |  |
| 2.1 | Основы анимации. | 3 | 1 | 2 | беседатв.работа |
| 2.2 | Мультипликация страна волшебников, профессии. | 3 | 1 | 2 | беседатв.работа |
| 2.3 | Из чего рождаются сказки? | 3 | 1 | 2 | беседатв.работа |
| 2.4 | Виды анимации: перекладная, объёмная, сыпучая. | 3 | 1 | 2 | беседатв.работа |
| 2.5 | Двигательная проекция. | 3 | 1 | 2 | беседатв.работа |
| 2.6 | Покадровая анимация. Съемка мультфильма. | 18 | 1 | 17 | беседатв.работа |
| 2.7 | Подготовка съёмочной площадки, фона. | 18 | 1 | 17 | беседатв.работа |
|  | **Раздел 3. Знакомство с анимационной техникой** | **6** |  |  |  |
| 3.1 | Знакомимся с цифровым фотоаппаратом. | 3 | 1 | 2 | беседатв.работа |
| 3.2 | Знакомство с компьютерной программой для создания мультфильма | 3 | 1 | 2 | беседатв.работа |
|  | **Раздел 4.Плоская пластилиновая перекладка** | **75** |  |  |  |
| 4.1 | Мультфильмы в технике плоской перекладки. Что такое перекладка. | 3 | 1 | 2 | беседатв.работа |
| 4.2 | Создание подвижных персонажей | 18 | 1 | 17 | беседатв.работа |
| 4.3 | Анимирование пластилиновых персонажей | 18 | 1 | 17 | беседатв.работа |
| 4.4 | Пластилиновая трансформация | 18 | 1 | 17 | беседатв.работа |
| 4.5 | Создаём название «Ералаш». Заставка в технике перекладка. | 18 | 1 | 17 | беседатв.работа |
|  | **Раздел 5. Секреты объёмной пластилиновой анимации.** | **150** |  |  |  |
| 5.1 | Выбор сюжета и сценария для нового мультфильма. | 3 | 1 | 2 | беседатв.работа |
| 5.2 | Написание сценария. Проработка сценария. Создание эскизов героев,декораций. | 6 | 1 | 5 | беседатв.работа |
| 5.3 | Лепка героев и декораций. | 18 | 1 | 17 | беседатв.работа |
| 5.4 | Поэтапная съемка сцен. Просмотрматериала. | 18 | 1 | 17 | беседатв.работа |
| 5.5 | Монтаж. | 9 | 1 | 8 | беседатв.работа |
| 5.6 | Озвучивание мультфильма. | 9 | 1 | 8 | беседатв.работа |
| 5.7 | Выпуск анимационного фильма. | 3 | 1 | 2 | беседатв.работа |
| 5.8 | Русские народные сказки в основемультфильма. Обсуждение и поиск темы для сюжета. | 3 | 1 | 2 | беседатв.работа |
| 5.9 | Написание сценария. Проработка сценария. Создание эскизов героев,декораций. | 6 | 1 | 5 | беседатв.работа |
| 5.10 | Изготовление героев и декораций. | 18 | 1 | 17 | беседатв.работа |
| 5.11 | Покадровая съёмка сцен. Просмотрматериала. | 18 | 1 | 17 | беседатв.работа |
| 5.12 | Озвучивание мультфильма. | 9 | 1 | 8 | беседатв.работа |
| 5.13 | Выпуск анимационного фильма. | 3 | 1 | 2 | беседатв.работа |
| 5.14 | Резервные занятия  | **36** | 1 | 35 | тв.работа |
|  | **итого** | **324** | **32** | **292** |  |

***3.2. Содержание учебного плана***

**Раздел 1. Введение**

***Тема 1.1 Набор детей. Комплектование групп.***

*Теория*: Знакомство с обучающимися. Ознакомление с программой.

***Тема 1.2 Правила техники безопасности. Правила поведения на занятиях. История мультипликации в России.***

*Теория*: Правила поведения на занятиях, в общественных местах. Инструктаж по технике безопасности. Рассказ об истории анимации и мультипликации.

*Практика:* Просмотр отрывков из первых анимационных фильмов

**Раздел 2. Мир мультипликации**

***Тема 2.1 Основы анимации.***

*Теория:* Мультипликационная техника. Процесс создания мультфильма. Основные настройки фотоаппарата. Создание образов, подходящих для съёмки. Подготовка съёмочной площадки, фона.

 *Практика:* Зарисовка персонажа, создание подвижных частей для анимации. Установка съёмочного пространства: свет, закрепление фона, штатив, фото устройство. Настройка фотоаппарата.

***Тема 2.2 Мультипликация страна волшебников, профессии.***

*Теория:* Рассказ о профессиях мультипликатор. Просмотр презентации по теме. Игра «Отгадай профессию»

**Тема 2.3** Из чего рождаются сказки?

Тема 2.4 Виды анимации: перекладная, объёмная, сыпучая.

*Теория:* Создание иллюзии движения за счёт большого количества немного изменённых изображений*.*

 *Практика:* Подготовка персонажа с отделяющимися конечностями. Прорисовка различных вариантов лица (эмоций).

***Тема 2.5 Двигательная проекция.***

*Теория:* Промежуточные фазы между опорными, ключевыми фазами. Творчество российского мультипликатора Юрия Норштейна. Просмотр одного из его мультфильмов. *Практика:* Выбор персонажа и детальная прорисовка его движения (ходьбы, бега, полёта, прыжка) на разных листах с помощью просветного стола с использованием кальки.

***Тема 2.6 Покадровая анимация. Съемка мультфильма.***

*Теория:* Персонаж в движении. Просмотр пластилиновой заставки к серии мультфильмов «Гора самоцветов».

*Практика:* Съёмка персонажа в движении. Постепенное перекладывание элементов для создания картины движения.

***Тема 2.7 Подготовка съёмочной площадки, фона.***

*Теория:* Материалы и оборудование, необходимые для создания мультфильма: пластилин, бумага, краски, фотоаппарат, штатив, компьютер.

*Практика:* Проба работы с материалами и оборудованием. Съемка фотографий и составление из них слайд-шоу на компьютере.

**Раздел 3. Знакомство с анимационной техникой**

***Тема 3.1 Знакомимся с цифровым фотоаппаратом.***

*Теория:* Материалы и оборудование, необходимые для создания мультфильма: пластилин, бумага, краски, фотоаппарат, штатив, компьютер.

*Практика:* Проба работы с материалами и оборудованием. Съемка фотографий и составление из них слайд-шоу на компьютере.

***Тема 3.2 Знакомство с компьютерной программой для создания мультфильма.***

*Теория:* Основные техники создания мультфильмов: пластилиновые мультфильмы, кукольные мультфильмы, песочная, рисованная анимация, техника перекладки.

*Практика:* Отработка основных приёмов каждой техники.

**Раздел 4.Плоская пластилиновая перекладка**

***Тема 4.1 Мультфильмы в технике плоской перекладки. Что такое перекладка.***

*Теория*: Классика советской мультипликации: мультфильмы «Падал прошлогодний снег» и «Пластилиновая ворона».

*Практика:* Создание похожих предметов и покадровая съёмка превращения одного в другой.

***Тема 4.2 Создание подвижных персонажей.***

*Теория:* Понятие центра тяжести и движения в трёхмерном пространстве.

*Практика:* Лепка персонажей, способных стоять на поверхности. Закрепление внутренних опор.

***Тема 4.3 Анимирование пластилиновых персонажей.***

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

***Тема 4.4 Пластилиновая трансформация***

*Теория:* Классика советской мультипликации: мультфильмы «Падал прошлогодний снег» и «Пластилиновая ворона».

*Практика:* Создание похожих предметов и покадровая съёмка превращения одного в другой.

***Тема 4.5 Создаём название «Ералаш». Заставка в технике перекладка.***

Теория: Все вместе придумываем название своей мульт-группы. Вырезаем буквы которые есть в название.

*Практика:* Покадровая съёмка движения букв.Монтаж и наложение звука. Просмотр.

**Раздел 5. Секреты объёмной пластилиновой анимации.**

***Тема 5.1 Выбор сюжета и сценария для нового мультфильма.***

*Практика*: Просмотр существующих мультфильмов из серии «Трудности жизни животных», созданных в мастерской ранее.

*Теория:* Выбор животного, разработка сюжета мультфильма.

***Тема 5.2 Написание сценария. Проработка сценария. Создание эскизов героев,***

***декораций.***

*Практика*: Сбор наглядного материала о внешнем виде животного и среды его обитания. *Теория:* Разработка эскиза персонажей и декораций.

***Тема 5.3 Лепка героев и декораций.***

*Теория:* Понятие раскадровки и ее назначения.

*Практика:* Составление раскадровки мультфильма.

***Тема5.4 Поэтапная съемка сцен. Просмотр материала.***

*Теория:* Способы создания устойчивости объектов из пластилина и картона. Практика. Изготовление персонажей, декораций и всех объектов мультфильма из пластилина, бумаги, картона и т.д. в соответствии сраскадровкой.

*Практика:* Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой. Установка съемочного оборудования: штатив, камера. Установка освещения.

***Тема 5.5 Монтаж.***

*Теория:* Интерфейс монтажной программы Adobe Premiere, простейшие функции. Правила звукового оформления фильма. Правила оформления титров.

*Практика:* Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой.

***Тема 5.6 Озвучивание мультфильма.***

Теория: Монтаж звука.

*Практика:* Запись готового фильма.

***Тема 5.7 Выпуск анимационного фильма.***

*Теория:* Правила просмотра фильма. Правила заполнения зрительских карт.

*Практика:* Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение зрительских карт и рефлексивных листов участниками проекта. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

***Тема 5.8 Русские народные сказки в основе мультфильма. Обсуждение и поиск темы для сюжета.***

*Практика:* Чтение сказок (литературных и авторских) выбранной страны. Выбор 5 понравившихся сказок.

***Тема 5.9 Написание сценария. Проработка сценария. Создание эскизов героев,***

***декораций.***

Теория. Основные принципы написания короткой истории.

*Практика*: Написание краткого переложения 5-ти выбранных сказок.

***Тема 5.10 Изготовление героев и декораций.***

*Практика:* Составление списка персонажей. Сбор наглядного материала о внешнем виде персонажей выбранных сказок. Разработка эскиза персонажей и декораций.

***Тема 5.11 Покадровая съёмка сцен. Просмотр материала.***

*Теория:* Особенности лепки пластилиновых объектов на плоскости. Способы изготовления фона.

*Практика*: Составление раскадровки мультфильма и переходов между сценами.. Изготовление персонажей, декораций и всех объектов мультфильма из пластилина на плоскости, бумаги, картона и т.д. в соответствии с раскадровкой. Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой и простейшими принципами монтажа. Установка съемочного оборудования. Установка освещения.

***Тема 5.12 Озвучивание мультфильма.***

*Практика:* Проведение кастинга среди желающих записать текст. Запись текста с отработкой эмоциональной окраски и расстановки логических акцентов при художественном чтении.

*Практика:* Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой. Монтаж звука. Запись готового фильма.

***Тема 5.13 Выпуск анимационного фильма.***

*Практика:* Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение зрительских карт и рефлексивных листов участниками проекта. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

***Тема 5.14 Резервные занятия***

*Практика*: Промежуточная аттестация: презентация творческих проектов, созданных в течение учебного года. Праздничное чаепитие, посвященное окончанию учебного года. Коллективное обсуждение итогов учебного года. Просмотр лучших проектов.

Итоговая диагностика. Анализ готовых работ. Анкетирование-рефлексия «Чему я научился за год».

**4. Планируемые результаты**

**По итогам обучения обучающиеся будут знать**:

***Метапредметные результаты***

– работа в команде;

– анализ различных точек зрения и выбор правильного пути реализации поставленных задач;

– решение поставленной задачи путём поэтапного планирования.

***Личностные результаты***

– чувство личной ответственности за качество рабочей информационной среды;

 – способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, общественно полезной, проектной, творческой деятельности;

 – чувство гордости и сопричастности к жизни центра;

 – осознание себя членом коллектива объединения.

***Предметные результаты***

 – основные этапы процесса создания мультфильма;

 – творческие достижения ведущих мастеров анимации;

 – базовые техники мультипликации;

 – устройства и программные средства звукозаписи;

– основные принципы монтажа.

 ***– уметь***:

 – разрабатывать идею;

– готовить материалы, рабочую площадку и снимать мультфильм;

 – записывать звук и редактировать его в звуковом редакторе;

 – осуществлять монтаж мультфильма;

 – структурировать работу в виде последовательности достижимых целей;

 – доводить проект до результата.

**РАЗДЕЛ 2**

Комплекс организационно – педагогических условий.

* 1. . Календарно учебный график.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Год обучения | Дата начала занятий | Дата окончания занятий | Количество учебных недель | Количество учебных дней | Количество учебных часов | Режим занятия |
| третий | сентябрь | май | 36 | 108 | 324 | 3 раза в неделю по 3 часа |

2.2. Условия реализации программы

\*материально – техническое обеспечение

- Учебный кабинет с хорошим освещением и вентиляцией, стол, стулья.

- учебный кабинет, оформленный в соответствии с профилем проводимых занятий и оборудованный в соответствии с санитарными нормами: столы и стулья для педагога и учащихся, шкафы и стеллажи для хранения учебной литературы и наглядных пособий.

1) цифровой фотоаппарат;

 2) штатив, на который крепится фотоаппарат;

3) настольная лампа;

4) компьютер с программой для обработки отснятого материала;

5) подборка музыкальных произведений (для звукового оформления мультфильма); 6) диктофон и микрофон, подключенный к компьютеру для записи голоса (звуковое решение мультфильма);

7) художественные и иные материалы для создания изображений (бумага, краски, кисти, карандаши, фломастеры, ножницы, проволока и другие).

8) флеш карты для записи и хранения материалов;

9) устройство для просмотра мультипликационных фильмов.

\*информационное обеспечение

Включает аудио-, видео-,фото-, интернет –источники, ЭОР,СР и др.

\*кадровое обеспечение.

-Программу реализовывает педагог дополнительного образования, имеющий среднее специальное образование, с первой категорией. Повышения квалификации каждые 3 года.

**2.3 Формы аттестации**

Реализация программы предусматривает входную диагностику, текущий контроль, промежуточную и итоговую аттестацию обучающихся.

***Входная диагностика*** осуществляется в форме собеседования. Текущий контроль включает формы: опрос и выполнение заданий.

***Промежуточная аттестация*** проводится в соответствии с Положением о формах, периодичности и порядке текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся в формах участия в творческих конкурсных мероприятиях.

 ***Итоговая аттестация*** проводится в соответствии с Положением о порядке и форме проведения итоговой аттестации в форме зачёта, защиты итоговой творческой работы.

 Основным механизмом выявления результатов воспитания является педагогическое наблюдение. Публичная презентация образовательных результатов программы осуществляется в форме показа созданных мультфильмов.

**2.4 Оценочные материалы.**

Контроль освоения обучающимися программы осуществляется в процессе оценивания следующих параметров:

1. Умения и навыки, необходимые для съёмки мультфильма;

2. Практические достижения.

**Результативность обучения дифференцируется по уровням: низкий, средний, высокий.**

*При низком уровне освоения программы обучающийся:*

1. При создании мультфильма использует 1-2 предпочитаемые техники;

2. Качественно снял и смонтировал несколько мультфильмов (общим объёмом не менее 3 минут).

*При среднем уровне освоения программы обучающийся*:

1. Владеет основными анимационными техниками. С помощью педагога может смонтировать анимационный ролик;

 2. Самостоятельно озвучивает собственные проекты. Качественно снял и смонтировал несколько мультфильмов (общим объёмом не менее 5 минут).

*При высоком уровне освоения программы обучающийся:*

1. Самостоятельно создаёт художественные образы. Свободно владеет изученными анимационными техниками. Монтирует собственный проект самостоятельно;

2. Озвучивает мультфильмы не только своим голосом, но привлекает сверстников озвучивать разные роли. Качественно снял и смонтировал несколько мультфильмов (общим объёмом не менее 6 минут).

2.5 Методическое обеспечение программы

Программа может быть реализована по отдельным темам с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий с использованием систем дистанционного обучения.

При реализации программы используются следующие

 ***методы обучения и воспитания:***

- практический,

-теоретический,

-комплексный.

Результатом обучения станут готовые, самостоятельно созданные мультфильмы путём несложных и общедоступных технологий: покадровой съёмки и элементарного монтажа.

Для проведения занятия необходимо создавать и постоянно поддерживать атмосферу творчества и психологической безопасности, что достигается применением следующих методов проведения занятий:

 -метод ассоциаций, который позволяет олицетворять себя с изображаемым героем);

-метод «открытий» - это творческая деятельность которая порождает новую идею;

 -метод проектно – конструкторский предполагает создание произведений изобразительной и декоративно – прикладного искусства;

 -метод анимации - оживление героев.

*-педагогические технологии:*

-приём погружения (погружение в сюжет произведения);

-приём психогимнастики (обучение элементам техники выразительных движений);

 -приём вербализации (озвучивание);

 - чтение художественной литературы;

 -составление творческих рассказов;

-нетрадиционные техники рисования, лепка, аппликация, конструирование.

 *- формы организации учебного занятия:*

При реализации программы используются следующие образовательные технологии: информационно-коммуникационная, проектная, развивающего обучения, групповая, личностно-ориентированного обучения.

 **Формы проведения учебных занятий** подбираются педагогом с учетом:

* возрастных психологических особенностей учащихся;
* цели и задач образовательной программы;
* специфики предмета и других факторов.

**Типы занятий:**

• Комбинированные – изложение материала, проверка домашнего задания и пройденного материала, закрепление полученных знаний;

• Подача нового материала;

• Повторение и усвоение пройденного материала – контрольные и проверочные работы, анализ полученных результатов.

• Закрепление знаний, умений и навыков – постановка задачи и самостоятельная работа ребенка под руководством педагога;

• Применение полученных знаний и навыков – прикладная работа ребенка, использующего на практике приобретенных знаний.

Алгоритм учебного занятия:

1. Организационный момент (2 мин)
2. Проверка домашнего задания (5 мин).
3. Усвоение новых знаний и способов действий (до 15 мин)
4. Физкультпауза (2 мин)
5. Закрепление изученного материала на практике ( до 16 мин)
6. Домашнее задание (1 мин)
7. Подведение итогов занятия (3 мин)
8. Этап рефлексии (1 мин)

\*перечень дидактических материалов:

\*Конспекты занятий автора программы;

\*Методические разработки автора программы;

\*Раздаточный материал для самостоятельной работы;

\*Наглядные пособия

\*Инструментарий (материал для работы);

\*Электронные ресурсы.

**Список литературы**

**Литература для педагога:**

1.Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Ануфриков. - Новосибирск, 2011.

2.Больгерт Н., Больгерт С. Издательство «Робинс», 2012,Мультстудия    «Пластилин» Лепим из пластилина и снимаем мультфильмы своими руками.

3.Больгерт Н., Больгерт С. Издательство «Робинс», 2012,Мультстудия «Пластилин» 4.Лепим из пластилина и снимаем мультфильмы своими руками.

5.Комарова И.И., Туликов А.В. Информационно-коммуникативные технологии в дошкольном образовании, Издательство Мозайка-Синтез-М:, 2013.

6.Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М, 2007;

7.Детская киностудия «Поиск»/ Велинский Д.В. – Новосибирск*, 2004 г;*

8. Почивалов Алексей Викторович Сергеева Юлия Евгеньевна: Пластилиновый мультфильм своими руками. Как оживить фигурки и снять свой собственный мультик, - Издательство: Эксмо, 2015.

9. Мультфильмы своими руками. http://veriochen.livejournal.com/121698.html. 7.Комарова 10.Давыдова Г.Н., Пластилинография для малышей – М., 2006.

*11.*Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. 12.Детская киностудия «Поиск» / П.И. Ануфриков. – Новосибирск, 2008;

13.Горичева В.С. Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. – Ярославль,  2004;

*14.*Иткин В.В. Карманная книга мультжюриста. Учебное пособие для начинающих  мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / В. Иткин. – Новосибирск, 2006;

15.Иткин В.В. «Жизнь за кадром», (методическое пособие), Ново­сибирск, 2008;

***Интернет ресурсы:***

 1. Мастер-класс для педагогов "Создание мультфильмов вместе с детьми"

2. Мини-проект «Пластилиновый мультфильм» (педагогический интернет)

3 Проект пластилиновый мультфильм <http://www.docme.ru/doc/272791/proekt-plastilinovyjmul._tfil._m>

4. «Пластилиновый мультфильм» (Учитель для коллег и родителей ) <http://uchitel39.ru/tvorchectvo/proekty/proekt-plastilinovyj-multfilm>

5. Интернет- ресурс wikipedia.org – портал - «О детстве»

*6.Создание видеоклипов из цифровых фотографий с помощью программы Windows Movie Maker* http://wmm5.narod.ru/

*7.Кратко о процессе создания рисованного мультфильма.*http://www.diary.ru

*8.Клуб сценаристов* http://forum.screenwriter.ru

*9.Правила работы с фотоаппаратом и штативом.*http://www.profotovideo.ru, http://ru.wikipedia.org

*10.Что такое сценарий?* http://www.kinotime.ru/

*11.Раскадровка.* http://www.kinocafe.ru/

*12.Мультипликационный Альбом.*http://myltyashki.com/multiphoto.html

*13.Иткин В. В. Как сделать мультфильм интересным.*http://www.drawmanga*;*

*14.Иванов-Вано. Рисованный фильм//* [*http://risfilm.narod*](http://risfilm.narod)*;*

*Видеоматериалы (отечественные мультфильмы):*

*Хитрук Ф. –  «Топтыжка», «Винни-Пух», «Каникулы Бонифация»;*

*Норштейн Ю. – «Лиса и Заяц», «Цапля и журавль», «Ежик в тумане», «Сказка сказок»;*

*Татарский А.  и студия «Пилот» -  «След­ствие ведут колобки»;*

*Назаров Э. –  «Жил был Пес»;*

 *Алдашин М. –  «Рождество»;*

 *Иванов-Вано И.–  «Сказка о мертвой царевне и семи богатырях», «Сказка о царе Салтане», Мойдодыр";*

 *Снежко-Блоцкой А. – «Сказка о золотом петушке», «Кот, который гулял сам по себе»;*

*Котеночкин С. –  «Ну, погоди!»*

**Список литературы для детей**

1. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М, 2007;

2. Курчевский В. Быль и сказка о карандашах и красках. – М., 2008;

 Иванов-Вано. Рисованный фильм// http://risfilm.narod

 Иткин, В. Как сделать мультфильм интересным? http://www.drawmanga;

 Мультстудия  Пластилин: лепим из пластилина и снимаем мультфильмы своими руками!/Больгерт Н., Больгерт С.Г., 2012

ПРИЛОЖЕНИЕ

**Материально-технические условия реализации программы**

Помещение для занятий (мебели): жалюзи на окнах, парта и стул для педагога и каждого обучающегося.

**Оборудование**:

1. Компьютерный класс с доступом в интернет с каждого компьютера; возможно использование ноутбуков;

2. Штатив для каждого обучающегося (для фотоаппарата, с держателем для смартфона в комплекте)

3. Фотоаппарат (или смартфон) – для съёмки

4. Лампа настольная

5. Удлинитель

6. Колонки

7. Мультимедийный проектор и экран или интерактивная доска

8. Видеопроигрыватель.

**Программное обеспечение**:

программа для сборки мультфильмов МультиПульт, программа Paint.net, Google-презентации, Google-рисунок, Google-документы, программа Фото на Windows, пакет программ Adobe (Photoshop, Illustrator, After Effects, Animate)

**Расходные материалы (в расчете на одного обучающегося):**

1. Пластилин Восковой - 2 пачки по 12 цветов

 2. Бумага альбомная - 25 листов

3. Бумага А4 для печати- 50 листов

4. Карандаши цветные- 1 пачка 12 цветов

5. Фломастеры- 1 пачка 12 цветов

6. Карандаши просты-5 штук

7. Ластик -2 штуки

 8. Малярный скотч -1 штука

9. Маркеры для белой доски -1 пачка 4 цвета

10. Бумага А3 для фонов -10 листов

11. Цветная бумага -2 пачки

12. Точилка -1 штука

13. Краски (гуашь) -1 пачка 12 цветов

14. Кисти -8 штук

**Тест. Знакомство с мультипликацией. История создания**

Будьте внимательны! У Вас есть 10 минут на прохождение теста. Система оценивания - 5 балльная. Разбалловка теста - 3,4,5 баллов, в зависимости от сложности вопроса. Порядок заданий и вариантов ответов в тесте случайный. С допущенными ошибками и верными ответами можно будет ознакомиться после прохождения теста. Удачи!

Система оценки: [5 балльная](https://videouroki.net/tests/znakomstvo-s-mul-tiplikatsiiei-istoriia-sozdaniia.html)

**Список вопросов теста**

**Вопрос 1**

Выберите названия российских мультипликационных студий.

**Варианты ответов**

* «Мельница».
* «Walt Disney Pictures».
* «Пилот».
* «20th Century Fox».
* «Межрабпомфильм».
* «Мастер-фильм».

**Вопрос 2**

Кого можно отнести к основателям кинематографа?

**Варианты ответов**

* Луи Люмьер.
* Огюст Люмьер.
* Якоб Гримм.
* Братья Лизюковы.
* Вильгельм Гримм.

**Вопрос 3**

Что такое «кадры»?

**Варианты ответов**

* Кадры – это составляющие любого графического редактора, на которых располагаются нарисованные изображения.
* Кадры – это люди с хорошим чувством юмора.
* Кадры – это нарисованные или сфотографированные изображения последовательных фаз движения объектов или их частей.
* Кадры – это сфотографированные изображения объекта, находящегося на одном месте и в одном положении.

**Вопрос 4**

Отметьте, верно ли утверждение или нет.

**Варианты ответов**

* Если герой выполнен из пластилина, то художнику-мультипликатору нужно для начала создать фигурки героев, а затем менять их положение и фотографировать каждое изменение. После этого все снимки собираются в один фильм.
* Если героем является кукла, то художнику-мультипликатору, после создания кукольных героев, нужно зафиксировать одно или два движения героев, а затем создать мультфильм.
* Если герой выполнен из пластилина, то художнику-мультипликатору достаточно создать фигурки героев и сфотографировать каждую фигурку. После этого все снимки собираются в один фильм.
* Если герой нарисованный, то художнику нужно создать одно или два изображения с движениями своих героев. После чего фотографируется каждое движение и из снимков создаётся фильм.
* Если герой нарисованный, то художнику нужно создать огромное количество изображений с движениями своих героев. После чего фотографируется каждое движение и из снимков создаётся фильм.
* Если героем является кукла, то художнику-мультипликатору, после создания кукольных героев, нужно зафиксировать каждое их движение, а затем создать мультфильм.

**Вопрос 5**

Соотнесите даты с событиями.

**Варианты ответов**

* Создание Александром Ширяевым первого отечественного кукольного мультфильма.
* Первый показ мультипликационного фильма Эмиля Рейно.
* День рождения рисованной мультипликации.
* Возникновение советской графической мультипликации.
* Основание студии «Союзмультфильм».

**Вопрос 6**

Как называется прибор, изображённый на рисунке?



**Варианты ответов**

* Первый фотоаппарат.
* Фенакистископ.
* Фонендоскоп.
* Проектор.

**Вопрос 7**

Когда появилась первая примитивная мультипликация?

**Варианты ответов**

* Во второй половине 19 в.
* В 18 в.
* В первой половине 19 в.
* В первой половине 20 в.

**Вопрос 8**

Установите порядок действий при создании мультфильмов на компьютере.

**Варианты ответов**

* Продумать героев и сценарий.
* При помощи компьютерной программы нарисовать эскизы героев и задать анимацию движения.
* Создать объёмный мир для персонажей и самих персонажей в 3В отображении.
* Создать анимацию для героев.
* Придать чёткость всем объектам и довести мультфильм до логического завершения, т. е. собрать все части в единое целое, учитывая размеры и пропорции.

**Вопрос 9**

Продолжите определение: «Мультипликация – это...».

**Варианты ответов**

* технические приёмы создания иллюзии движущихся изображений с помощью одного, не изменяющего своего положения, рисунка.
* технические приёмы создания иллюзии движущихся изображений с помощью последовательности неподвижных изображений (кадров), сменяющих друг друга с некоторой частотой.
* технические приёмы создания изображений в графических редакторах с помощью инструментов рисования.
* акробатические приёмы создания иллюзии движущихся изображений с помощью последовательности неподвижных изображений (кадров), сменяющих друг друга с некоторой частотой.

**Вопрос 10**

Установите порядок действий при создании мультфильмов.

**Варианты ответов**

* Создание персонажей.
* «Оживление» персонажа.
* Озвучивание мультфильма.
* Создание окружающего мира.
* Покадровое создание мультфильма.