

Пояснительная записка

Настоящая дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа разработана с учетом Федерального Закона Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273 «Об образовании в Российской Федерации»; Приказа Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»; Санитарных требований 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (утверждено постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28); методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ, направленных письмом Минобрнауки России от 18 ноября 2015 № 09-3242; Устава муниципального автономного образовательного учреждения дополнительного образования «Дом детского творчества» от 01.06.2021г. № 450; Локальных нормативных актов МАОУ ДО «ДДТ».

Направленность программы - техническая.

Рисованная анимация — сложный и трудоемкий процесс, но очень интересный. Над одним небольшим фильмом работает целая команда: режиссер, аниматоры, фазовщики, прорисовщики, заливщики и многие другие. Занимаясь по программе «Основы классической анимации», дети могут попробовать себя в этих профессиях и снять свой небольшой анимационный фильм. На занятиях они будут работать по законам настоящей студии рисованной анимации: придумывать персонажей и оживлять их.

При разработке данной программы учитывалась специфика регионального компонента образовательного пространства городского округа Верхняя Пышма. Родители (законные представители) в качестве приоритетной выдвигают проблему развития продуктивного творческого мышления, способствующего формированию разносторонне-развитой личности. Осваивая программу, дети постигают фундаментальное изучение технических аспектов мультипликации и компьютерных технологий.

Главная педагогическая ценность мультипликации заключается в универсальности её языка, позволяющего организовать всеобъемлющую систему комплексного развивающего обучения детей и подростков. Работа над созданием анимации помогает сформировать базовые навыки проектного мышления, овладеть основами изобразительного языка для дальнейшей реализации в профессии, развить общую визуальную культуру, сформировать собственное портфолио работ для вступительных творческих испытаний.

Программа «Основы классической анимации» ориентирована на формирование технических навыков в создании анимационных фильмов, а также на развитие познавательной активности исследовательских, прикладных, творческих способностей обучающихся.

Образовательная среда поможет студийцам осознать, что занятия анимационным творчеством – это не только радость, но и труд, требующий настойчивости, готовности постоянного расширения знаний и совершенствования умений.

Актуальность программы. С раннего возраста ребенок оказывается вовлеченным в мир экранных искусств: кинематограф, телевидение, разнообразные видеоигры становятся его спутниками на всю жизнь. Однако наиболее понятным и интересным видом искусства для ребенка является мультипликация. Мультипликация представляет собой сложный и

многоструйный процесс, построенный на объединении областей нескольких видов искусства. Именно мультипликация заключает в себе большие возможности для развития творческих способностей, сочетая теоретические и практические знания, результатом которого является продукт самостоятельного творчества и труда детей.

Новизна программы. Вопросы гармоничного развития и творческой реализации находят свое решение в условиях мультипликационной студии. Создание мультфильма — это многогранный процесс, интегрирующий в себе разнообразные виды детской деятельности и развивающий такие значимые личностные качества, как любознательность, эмоциональная отзывчивость, владение коммуникативными умениями и навыками. На занятиях по программе дети создают мультипликационный фильм при помощи студийного оборудования и активного применения возможностей личных гаджетов.

Педагогическая целесообразность данной программы заключается в создании условий для самостоятельной работы обучающихся при минимальном участии педагога. Специфика данной учебной программы обусловлена тем, что кинематограф - пространственно-временной вид искусства, а мультипликация как вид киноискусства, вобрала в себя выразительные средства смежных искусств: изобразительного искусства, литературы, музыки, театра, пантомимы и др. и интегрирует в себе различные виды художественной деятельности. Поэтому в процессе изучения анимации рассматриваются вопросы смежных областей художественного творчества.

Отличительные особенности программы - приобщение обучающихся к искусству мультипликации, раскрытие познавательных способностей, приобретение практических навыков для создания художественного образа средствами анимации, использование различного дополнительного готового материала и художественного - для создания рисунков. Этапы изучения создания мультфильмов начинаются с выполнения простой анимационной схемы и заканчиваются разработкой сложной, с точки зрения анимации, сцены, озвучиванием и монтажом.

Адресат программы. Программа составлена для обучающихся 10-17 лет.

Возрастные особенности детей. Данный возраст особенно благоприятен для начала серьезной и постоянной работы в мире технического творчества и экранного искусства. Основными критериями для этого являются: качественно новый уровень произвольной регуляции поведения и деятельности, рефлексия, анализ, внутренний план действий, развитие познавательного отношения к действительности, ориентации на группу сверстников.

Режим занятий. Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 уч. часа. В соответствии с нормами СанПиН продолжительность одного учебного часа для школьников составляет 40 минут.

Объем программы. Общее количество учебных часов, запланированных на период обучения, необходимого для освоения программы – 144ч.

Срок освоения общеразвивающей программы - 1 год, продолжительность образовательного процесса: 36 учебных недель - 9 учебных месяцев.

Уровень программы обучения обладает минимальным уровнем сложности, необходимым для освоения содержания программы. Учебный материал последовательно знакомит детей с техникой классической 2D анимации, с основными понятиями и терминами, например, такими как тайминг и спейсинг. Обучающиеся узнают о

двенадцати принципах анимации и создадут свою собственную, познакомятся с анимационной программой «FlipaClip» и графическим редактором «Krita».

Виды занятий – теоретические, практические, контрольные.

Формы обучения: фронтальная (одновременная работа со всеми обучающимися); индивидуально-фронтальная (чередование индивидуальных и фронтальных форм работ); групповая (организация работы в группах); индивидуальная (индивидуальное выполнение работы). Количество детей в учебной группе от 10 до 15 человек.

Виды занятий - традиционные (учебное теоретическое занятие, на котором осваивается новый материал); практические (учебное практическое занятие, на котором закрепляется новый материал, через упражнения и разучивание новых движений); игровые (обеспечивающие раскрепощенность и развитие творческих способностей); визуальные (демонстрационные просмотры в детском коллективе, где обучающиеся показывают свой творческий рост и способности, достижения и личные успехи).

Формы подведения результатов. Достижение творческого результата, является основным видом педагогического контроля. На протяжении всего периода обучения, главным критерием освоения программы являются конечный результат – сборник анимационных этюдов «шоурил». По окончании учебного полугодия предусмотрены открытые занятия для родителей с просмотром короткометражных анимационных продуктов.

Цель программы – формирование интереса к искусству мультипликации и развитие творческих способностей обучающихся путем освоения основ классической анимации и создания сборника анимационных этюдов «шоурил».

Задачи программы:

Обучающие:

- формирование интереса к искусству мультипликации;
- обучение элементарным предметным знаниям;
- обучение приемам работы в анимационной технике.

Развивающие:

- развитие способностей, навыков и умений по предмету;
- развитие внимания, образно-логического мышления, пространственного воображения, эмоциональной сферы;
- развитие мелкой моторики, глазомера, чувства гармонии.

Воспитательные:

- воспитание эмоционально-эстетического восприятия окружающего мира;
- воспитание усидчивости, внимательности, умения работать в коллективе.

Образовательная среда помогает студийцам осознать, что занятия анимационным творчеством – это не только радость, но и труд, требующий настойчивости, готовности постоянного расширения знаний и совершенствования умений.

Учебный (тематический) план

Стартовый уровень

№ п/п	Название раздела, темы	Кол-во часов			Формы контроля/аттестаци и
		Всего	Теория	Практика	
I	Введение в мультипликацию				
	Основы мультипликации	4	1	3	Входящий контроль. Диагностика
	Инструменты и материалы	6	2	4	
	История анимации	8	5	3	
	Принципы анимации	6	2	4	
II	Анимационный рисунок				
	Графические упражнения	6	1	7	Текущий контроль. Самостоятельная работа
	Герои Дисней	6	2	4	
	Мой герой	6	2	4	
III	Анимационные этюды				
1	Введение	8	2	6	Текущий контроль. Самостоятельная работа
2	Живая статика	4	1	3	
3	Прокрутка персонажа	8	1	7	
4	Создание анимации спецэффектов (вода, огонь, взрывы)	8	2	6	
5	Анимация движения (растения птицы и животные)	14	3	11	
6	Шаг и походка	16	4	12	
IV	Мульт открытка				
	Разработка сюжета и героев	8	2	6	Текущий контроль. Самостоятельная работа
	Съемки мультфильма	8	2	6	
	Музыкальное оформление	4	1	3	
	Озвучивание	4	1	3	
	Титры	4	1	3	

	Монтаж	4	1	3	
	Презентация	2	1	1	
V	Мультвизитка				
1	Мультвизитка (Шоурил)	8	2	6	Итоговый контроль
2	Презентация	2	1	2	
	Итого:	144	40	104	

Содержание учебного (тематического) плана

I. Введение

Тема 1. Введение в мультипликацию

Теория: Знакомство с целью и задачами программы. Инструктаж по технике безопасности. Проведение беседы об анимации и мультипликации.

Практика: Просмотр учебных фильмов. Игры и упражнения на знакомство и развитие фантазии.

Тема 2. Инструменты и материалы

Теория: Проведение беседы о видах оборудования, художественных материалах и инструментах аниматора.

Практика: Знакомство с программой Flipa Clip и графическим редактором Krita. Рассматриваем основные возможности программ, которые нам понадобятся для начала работы.

Тема 3. История анимации

Теория: Знакомство с историей мировой анимации.

Практика: Просмотр фильмов, презентаций по истории мировой анимации. Обсуждения и доклады по заданным темам.

Тема 4. Принципы анимации

Теория: Разбор возможностей рисованной анимации, отличительных черт рабочего процесса. Выстраивание этапов работы над сценой. Начинаем говорить про анимационные принципы. Знакомимся с 12 принципами анимации от студии Дисней.

Практика: Просмотр учебных фильмов. Создание анимационных этюдов с использованием диснеевских принципов анимации. (*Тайминг, спейсинг, растяжение, сжатие*)

Раздел II. Анимационный рисунок

Тема 1. Графические упражнения

Теория: Проведение беседы «Зачем аниматору умения рисовать».

Практика: Графические упражнения направленные на развитие фантазии, мелкой моторики и глазомера.

Тема 2. Герои Дисней

Проведение беседы «Кто рисует героев в мультфильмах». «Роли в анимации». Знакомство с деятельностью художника по персонажам.

Практика: Рисование анимационных героев вместе с художниками легендарной анимационной студии Disney

https://www.youtube.com/watch?v=psUy_ApfbkE&feature=emb_logo

Тема 3. Мой герой

Теория: Продолжение беседы об профессиях в анимации. Продолжение знакомства с деятельностью художников по персонажам.

Практика: Создание своего оригинального персонажа для анимации.

Раздел III. Анимационные этюды

Тема 1. Введение

Теория: Проведение беседы «Как с нуля создать свой мультфильм». «Роли в анимации». Знакомство с деятельностью аниматора.

Практика: Просмотр сборников анимационных этюдов от различных школ анимации.

Тема 2. Живая статика

Теория: Продолжение беседы об анимации и мультипликации. Знакомство с понятием лимитированная анимация.

Практика: Просмотр учебно-просветительского фильма «Лимитированная анимация» Создание тематических этюдов в технике «живая статика».

Тема 3. Прокрутка персонажа

Теория: Проведение беседы «Каким должен быть анимационный персонаж». Продолжение знакомства с деятельностью художника по персонажам.

Практика: Просмотр тематических анимационных этюдов от различных школ анимации. Создание своего персонажа в разных ракурсах. Съемка анимационного этюда «Прокрутка персонажа».

Тема 4. Создание анимации спецэффектов

Теория: Проведение беседы «Спецэффекты в анимационной сцене».

Практика: Просмотр тематических анимационных фильмов, в которых есть сцены с различными спецэффектами (вода, огонь, взрывы). Создание тематических анимационных этюдов.

Тема 5. Анимация движения

Теория: Проведение беседы «Разные виды движения в анимационной сцене».

Практика: Просмотр тематических анимационных фильмов, в которых есть сцены с различными движениями (рост цветка, полет птицы, прыжки, бег и ходьба животных). Создание тематических анимационных этюдов: рост цветка, полет птицы, прыжки, бег и ходьба животных.

Тема 6. Шаг и походка

Теория: Проведение беседы «Ходьба и походка персонажа в анимации».

Практика: Просмотр фильмов и мультфильмов, в которых есть сцены с различными видами походки. Создание тематических анимационных этюдов.

Раздел IV. Мультоткрытие

Тема 1. Разработка сюжета и героев мультфильма

Теория: Совместный поиск идей. Мозговой штурм. Разработка сюжета и героев мультфильма. Анализ и обсуждение сюжета внутри групп, дополнение его деталями.

Практика: Совместное сочинение сюжетов мульт открытки.

Тема 3. Съёмки мультфильма

Теория: Продолжение знакомства с понятием анимационная сцена. Беседа на тему «Каким должно быть действие, чтобы быть интересным зрителю».

Практика: Съёмка анимационных сцен.

Тема 4. Музыкальное оформление

Теория: Проведение беседы на тему «значение звука в анимации».

Практика: Просмотр тематических анимационных фильмов. Подбор музыкального оформления будущего мультфильма.

Тема 5. Озвучивание

Теория: Продолжение знакомства с редактором звука на компьютере.

Практика: Запись отрывков текста к видеоряду.

Тема 6. Титры

Теория: Знакомство с особенностями создания титров для анимации.

Практика: Создание авторских титров к своему видеоряду.

Тема 6. Монтаж

Теория: Продолжение знакомства с программой монтажа на компьютере.

Практика: Монтаж анимационного фильма.

Тема 7. Презентация фильма

Теория:

Практика: Просмотр, обсуждение, анализ готового анимационного фильма.

Раздел V. Мультвизитка

Тема 1. Разработка сюжета

Теория: Знакомство с понятием шоурил. Для чего делать сборники анимационных этюдов.

Практика: просмотр примеров шоурила от разных анимационных школ. Создание анимационного сборника, авторской мульт визитки.

Тема 2. Презентация

Теория: Просмотр и обсуждение готового материала.

Практика: Рефлексия и обратная связь по программе. Итоговое тестирование.

Планируемые результаты

Предполагается, что к концу 1-го года обучения обучающиеся будут знать:

- что такое анимация и мультипликация;
- виды оборудования для создания анимационных сцен в технике классической анимации.
- что такое анимационная сцена;
- технологию и процесс сцен мультфильма в технике классической анимации;
- чем занимается аниматор сцен;
- чем занимается художник по персонажам;
- чем занимается сценарист;
- чем занимается режиссер мультфильма;

- чем занимается аниматор сцены;
- последовательность создания анимационного фильма;
- что такое раскадровка и для чего она нужна;
- последовательность создания раскадровки;
- что такое дальний, средний, крупный и детальный план;
- как записывается звук и делается компьютерный монтаж.
- как работать с анимационной программой Flipa Clip;
- как работать с графическим редактором Krita;
- что такое лимитированная анимация;
- что такое 12 принципов анимации от студии Дисней.
- для чего ученикам делать сборники анимационных этюдов.

Будут уметь:

- самостоятельно создавать анимационную сцену в технике классической анимации;
- рисовать раскадровки;
- рисовать анимационных персонажей;
- создавать при помощи технологии классической анимации разные виды движения (рост цветка, полет птицы, прыжки, бег и ходьба животных и человека);
- создавать спецэффекты в технике рисованной анимации;
- пользоваться редакторами звука и видео для создания сцены фильма;
- включать и настраивать фотоаппарат для съемки;
- делать сборники анимационных этюдов(шоурил).

Комплекс организационно-педагогических условий

Календарный учебный график

Год обучения	1 полугодие	ОП	Зимние праздники	2 полугодие	ОП	Летние каникулы	Всего в год
1	01.09-31.12	16 нед.	01.01.-08.01	09.01-31.05	20 нед.	01.06-31.08	36 нед.
2	01.09-31.12	16 нед.	01.01.-08.01	09.01-31.05	20 нед.	01.06-31.08	36 нед.

Условия реализации программы

Образовательный процесс - очный.

Организация образовательного процесса предполагает создание для обучающихся такой среды, в которой они полнее раскрывают свой внутренний мир и чувствуют себя комфортно и свободно. Этому способствует комплекс методов, форм и средств образовательного процесса. Исходя из психофизических особенностей детей школьного возраста, были выбраны методы и формы работы, которые отвечают принципам развивающей педагогики.

Методами обучения, применяемые в образовательном процессе:

- словесный (устное изложение, беседа, рассказ);
- наглядный практический (выполнение работ по образцу педагога, по схемам);
- объяснительно-иллюстративный (показ презентаций, слайдов, иллюстраций);
- репродуктивный (работа по образцу);
- частично-поисковый (коллективном поиск идей, решение поставленной задачи совместно с педагогом);
- исследовательский проблемный (самостоятельная творческая работа обучающихся);
- игровой (создание игровых ситуаций);
- дискуссионный (вовлечение обучающихся в обсуждение);
- проектный (проектная деятельность).

Методы воспитания, применяемые в обучении:

- убеждение,
- поощрение,
- упражнения,
- стимулирование,
- мотивация.

Формы организации образовательного процесса.

Фронтальная форма образовательного процесса предполагает:

- просмотр фильмов разных видов и жанров;
- участие в обсуждениях фильмов;
- предоставление возможности выразить своё отношение к увиденному сюжету на экране;
- освоение знаний о языке кино и выразительных средствах экрана.

Групповая форма образовательного процесса предполагает:

- выполнение творческого задания, помогающего совершенствовать навыки восприятия и анализа экранных произведений;
- работа над созданием анимационного фильма (замысел, сценарий, раскадровка);
- фотосъемка анимационной сцены, озвучение фильма, подбор музыкального сопровождения.

Индивидуальная форма образовательного процесса предполагает:

- совершенствование знаний выразительных возможностей экранных искусств;
- выполнение практических заданий по освоению языка анимации в процессе фотосъемки;
- овладение процессом покадровой анимации;
- овладение редакторами звука и видеомонтажа на компьютере.

Формы организации образовательного процесса:

- беседа,
- лекция,
- мастер – класс,
- дискуссия,
- мозговой штурм,
- практическое занятие,
- экскурсия,
- творческая мастерская,
- презентация.

Педагогические технологии:

- технология учебного занятия;
- технология группового обучения;
- технология проблемно-развивающего обучения (применяется в виде упражнений направленных на поиск идей, развитие креативности);
- технология проектной деятельности (основная технология на занятиях при создании анимационных фильмов);
- технология личностно-ориентированной деятельности (обучение проходит на основе детских инициатив и интересов);
- КТ технология (применяется при съемке, монтаже, озвучении фильмов, мультимедийном сопровождении урока);
- технология игровой деятельности;
- здоровьесберегающая технология (чередование различных видов деятельности на занятии, проведение физкультминуток, использование элементов арт-терапевтических методик).

Алгоритм учебного занятия - краткое описание структуры занятия и его этапов:

<i>Организационный момент:</i>
подготовка обучающимися своих рабочих мест. (3 мин.)
<i>Введение в задание:</i>
мотивация обучающихся к деятельности, создание положительного настроения. (3 мин.)

<i>Постановка целей и задач занятия. (2 мин.)</i>
<i>Этап изучения новых знаний:</i> (закрепление материала) и способов деятельности. (10-15 мин.)
<i>Этап деятельностный:</i> творческая работа. Выполнение обучающимися практической работы. Просмотр. Анализ и исправление допущенных ошибок по ходу работы. (45-50 мин)
<i>Физкультминутка:</i> проводится в ходе всего учебного занятия через каждые 15-20 мин (2 мин.)
<i>Заключительный этап:</i> - этап рефлексии. Просмотр. Подведение итогов занятия. Показ достижений обучающихся. Сообщение домашнего задания. (5 мин.)
<i>Организационный момент. Уборка рабочих мест (3 мин.)</i>
Учебное занятие длится 1 час 30 мин. и состоит из двух уроков по 40 минут каждый. Учебное занятие включает в себя перемену 10 минут между уроками.

Виды занятий по программе

Азбука мультипликации. На таких занятиях знакомятся с основными понятиями и терминами мультипликации, просматриваются и обсуждаются мультипликационные фильмы различных жанров, видов, выполненные в различных техниках; знакомятся с основными выразительными приёмами мультфильма, планами (дальний, общий, средний, крупный, сверхкрупный, деталь); узнают о том, кто изобрел мультипликацию, приобщаются к опыту известных мультипликаторов.

Занятия по изобразительной деятельности – это создание набросков, поиски образов героев, изготовление фонов и декораций, в различных техниках декоративно-прикладного творчества.

Анимация. На анимационных занятиях дети знакомятся с основными приёмами анимации, осуществляют оживление персонажей, снимают этюды в различных техниках (рисованная техника, перекладка, пластилиновая анимация, stop-motion и пр.), а также просматривают и обсуждают проделанную работу.

Азбука актёрского мастерства и звука.

Такие занятия предполагают не только само озвучивание созданного мультфильма, но и знакомство с природой и разновидностью звуков (музыка, речь, голоса животных, шумовые и звуковые эффекты, паузы), а также упражнения по сценической речи, правильной артикуляции, выразительному чтению, этюды на одушевление и перевоплощение, изучение эмоций, чувств, мимики, жестов, особенностей движения.

Диагностические занятия

Диагностические занятия необходимы для того, что отследить динамику развития и состояния детей в процессе прохождения данной программы.

Обеспечение программы методическими видами продукции

Дидактические материалы:

Мультимедийные презентации:

- виды анимации;
- уроки мультипликации;
- секреты анимации:

- создание персонажей;
- липсинг персонажей;
- зрительные иллюзии.

Фильмотека:

- «Виды анимации»,
- «История анимации».

Графические материалы:

- «Эмоции»,
- «Движение в анимации».

Дидактические материалы по сценарному мастерству.

Комплект учебно-методической литературы по основам сценического мастерства и анимации в электронном виде.

Материально-техническое обеспечение

Оборудование:

Цифровой фотоаппарат, цифровой планшет, световой планшет, штатив, микрофон, специальные софиты или фонари для постановки света, компьютер с необходимым программным обеспечением, видеопроектор для просмотра готовых работ.

Инструменты:

Карандаши, фломастеры, линеры.

Художественные материалы:

Бумага, калька, краски, уголь, восковые мелки;

Кадровое обеспечение

Реализацию данной программы обеспечивает педагог дополнительного образования первой категории с высшим профессиональным образованием и стажем работы с детьми дошкольного возраста.

Формы аттестации, виды контроля и способы определения результативности

Виды контроля	Цель контроля	№ приложения
Начальный (входной контроль)	Проводится с целью определения интересов и потребностей детей	Приложение №1
Текущий контроль	Проводится с целью определения знаний, умений и наиболее важных личностных качеств, сформированных в результате обучения, для определения интересов и потребностей детей, сформированных на основании этих знаний. Задания составлены в соответствии с реализуемой программой и направлены на проверку знаний и практических умений в области анимации	Приложение №2 Приложение №3 Приложение №5 Приложение №7

Итоговый контроль	Итоговая аттестация обучающихся проводится с целью определения степени достижения результатов обучения, закрепления знаний, ориентации обучающихся на дальнейшее самостоятельное обучение. Тесты и задания составлены в соответствии с реализуемой программой и направлены на проверку знаний теоретического материала, знаний терминологии, технологических умений. На итоговой аттестации обучающиеся не выполняют специального практического задания. Оценки выставляются в результате просмотра и анализа итогового тематического анимационного фильма. Отслеживание изменений по конкретным техническим навыкам и умениям, а также по наиболее важным параметрам личностного развития.	Приложение №4 Приложение №7 Приложение №8
	С целью педагогической помощи в вопросах профориентации в итоговую аттестацию обучающихся второго года обучения добавлены анкеты по самопознанию	Приложение №9 Приложение №10

Формы аттестации подведения итогов 1-го года обучения:

- открытые занятия для родителей;
- просмотр, анализ и обсуждение созданных за время обучения анимационных этюдов;
- портфолио личных достижений обучающихся;
- сборник анимационных этюдов(шоурил).
- Тестирование (Приложение№2).
- публикации готовых сборников и мини фильмов в сети Интернет;

Способы определения результативности

Диагностические материалы:

Диагностика в образовательном процессе проводится при помощи педагогического наблюдения и педагогического анализа результатов анкетирования, тестирования, выполнения обучающимися диагностических заданий, участия конкурсах различного уровня, активности обучающихся на занятиях (см. Приложения).

Созданная система оценочных средств позволяет самостоятельно проконтролировать каждый заявленный уровень обучения, измерить его и оценить.

Список литературы

Нормативные документы:

1. Федеральный Закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273 «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
3. Санитарные требования 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (утверждено постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28);
4. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ, направленных письмом Минобрнауки России от 18 ноября 2015 № 09-3242;
5. Устав муниципального автономного образовательного учреждения дополнительного образования «Дом детского творчества» от 01.06.2021г. № 450;
6. Локальные нормативные акты МАОУ ДО «ДДТ».

Литература для педагога:

1. Айхингер А., Холл В. Психодрама в детской групповой терапии. Генезис, 2003
2. Амонашвили Ш.А. Здравствуйте, дети! Просвещение, 2006
3. Барабаш Ж., Мойзер Ж. Фантазариум. Рисовать может каждый. Манн, Иванов и Фербер, 2015
4. Грецов А.Г. Тренинг креативности для старшеклассников. Питер, 2007
5. Красный Ю.Е., Курдюкова Л.И. Мультфильмы руками детей: Книга для учителя. Владос, 2002
6. Кордонский М., Кожаринов М. Очерки неформальной социотехники. Net2Net, 2008
7. Логвиненко Г.М. Декоративная композиция. Владос, 2008
8. Микалко М. Рисовый штурм и еще 21 способ мыслить нестандартно. Манн, Иванов и Фербер, 2015
9. Митта А. Кино между раем и адом. ГИТР, 2014
10. Никитин В.Н. Арт-терапия. Учебное пособие. Когито-центр, 2014
11. Норштейн Ю.Б. Снег на траве. Лекции по искусству анимации, ВГИК, 2015
12. Ракитина В.И. Цветущее чудо. Астрель-АСТ, 2006
13. Ремезова Л.А. Играем с цветом. Школьная Пресса, 2006
14. Родари Д. Грамматика фантазии. Самокат, 2011
15. Сарабьян Э. Научитесь говорить так, чтобы вас услышали. АСТ, 2012
16. Субботина Л.Ю. Детские фантазии. У-Фактория, 2006
17. Фатеева А.А. Рисуем без кисточки. Академия развития, 2006
18. Харрисон Х. Энциклопедия техник рисунка. АСТ-Астрель, 2005
19. Хитрук Ф. Профессия - аниматор. Гаятри, 2007
20. Шутценбергер А.А. Психодрама. Психотерапия, 2007
21. Литература для детей:
22. Алиева Н.З. Зрительные иллюзии. Феникс, 2006
23. Запаренко В. Как рисовать мультики. Фордевинд, 2011
24. Милборн А. Я рисую мультики. Росмэн, 2003

25. Саймон М. Как создать собственный мультфильм. Анимация двухмерных персонажей. НТ-Пресс, 2006
26. Уайтекер Г. Тайминг в анимации. Файбер, 2002
27. Уильямс Р. Набор для выживания аниматора. Файбер, 2002
28. Уорд П. Композиция кадра в кино и на телевидении, ГИТР, 2005
29. Фостер У. Основы Анимации. Астрель, 2003

Литература для родителей и обучающихся:

1. Бабушкина Т. Что хранится в карманах детства. Речь, 2013
2. Корчак Я. Несерьезная педагогика. Самокат, 2016
3. Макарова Е. Как вылепить отфыркивание. Вначале было детство. Самокат, 2014
1. Мурашова Е. Экзамен для родителей. Самокат, 2014
2. Стрелкова Л. Эмоциональный букварь от Ах до ай-яй-Яй. Интерпракс, 1995
3. Шер Б. О чем мечтать. Как понять, чего хочешь на самом деле, и как этого добиться. Манн, Иванов и Фербер, 2015
4. Яфальян А.Ф. Школа самовыражения: книга для педагогов и родителей по развитию, оздоровлению и взрослению детей. Феникс, 2011

Интернет-источники:

1. <http://dop-obrazovanie.com/>
2. <http://multazbuka.ru/shestaya>
3. https://www.youtube.com/watch?v=psUy_ApfbkE&feature=emb_logo
4. <http://dopedu.ru/>
5. <http://tehnology-ydod.narod.ru/>
6. <http://future4you.ru/>
7. <http://demiart.ru/forum/journal.php?user=79652&comm=11880>
8. <http://animatics.ru/master-class.html>
9. <http://nbazanovainfo.narod.ru/mult.htm>
10. http://www.hhg.ru/index.php?pg=imdb&action=how_p&p=invention_of_love_how
11. <http://animasfera.narod.ru/school/itkin.html>
12. <http://scool-multik.blogspot.ru/2011/09/blog-post.html>
13. <http://plast.me/manuals/1430-kak-sozdavat-multy-iz-plastilina.html>
14. <https://letidor.ru/obrazovanie/a56-studiya-animacii-da-shkola-dlya-detey-i-vzroslyh-9460.shtml>
15. http://www.spletnik.ru/blogs/kruto/66810_sekrety-lyubimykh-multikov
16. <http://flash-animated.com/12-printsipov-animatsii-po-disneyu>
17. <http://www.bl-school.com/events/animation/kurs-risovannoy-animatsii.html>
18. <http://www.аниматор.ru/>

Текущая диагностика обучающихся Практическое задание

Для отслеживания уровня владения практическими умениями и навыками обучающимся предлагается снять анимационный фрагмент, используя готовых персонажей. Тема выбирается педагогом.

Инструкция: Вам необходимо «оживить героя».

Задание нужно выполнять индивидуально.

Этапы работы:

1. Продумать движения героя и сделать схему (на 12-24 кадра).
2. Отрисовать движение героя. Вручную на бумаге или при помощи компьютерных программ.
3. Съемка фрагмента.
4. Монтаж фрагмента (с голосовым или музыкальным сопровождением).

Отслеживание результативности выполнения практического задания.

Критерии оценки уровня овладения приемами получения движущихся объектов

Низкий уровень (-) не владеет приемами получения движущихся объектов, (этапы работы перепутаны, задание не понято – прослеживается небрежность. Уровень творчества – низкий.

Средний уровень (+): обучающийся умеет применять приемы получения движущихся объектов на практике. С заданием справился, но работу выполняет с частичной помощью педагога. Уровень творчества - средний.

Высокий уровень (++)): обучающийся уверенно применяет знания на практике, качество выполненной работы на высоком уровне. Уверенно владеет оборудованием и материалами. Применяет различные приемы получения движущихся объектов. Уровень творчества – высокий.

**Итоговая аттестация обучающихся
Тестирование по вопросам теоретической части**

Инструкция: тест выполняется на отдельном листе.

В верхнем правом углу листа напишите свою фамилию и имя.

Далее, согласно номеру вопроса, поставьте цифру и из предложенных вариантов ответа выберите только один правильный.

1. Вид киноискусства, произведения которого создаются методом покадровой съёмки последовательных фаз движения рисованных или объёмных объектов, называется...
 - а) Мультипликация
 - б) Фотосессия
 - в) Киносъемка
2. Слово анимация обозначает...
 - а) Приумножение
 - б) Одушевление
 - в) Вдохновение
3. Какие технические средства помогают обеспечить надежную фиксацию фотокамеры при съемке мультфильмов?
 - а) штангенциркуль
 - б) штатив
 - в) фотозакрепитель
4. Выберите мультфильм, снятый УОЛТОМ ДИСНЕЕМ
 - а) Ну, погоди!
 - б) Микки Маус
 - в) Винни Пух
5. Чем занимается художник по персонажам?
 - а) Съёмкой движения персонажа
 - б) Разработкой образа персонажа
 - в) Озвучиванием персонажа
6. Содержание будущего фильма с подробным описанием действия, с указанием порядка и времени появления всех персонажей это...
 - а) Сценарий
 - б) Программа
 - в) План
7. Искусство создания истории это-
 - а) Живопись
 - б) Драматургия
 - в) Архитектура
8. Чем занимается художник-мультипликатор?
 - а) Рисует портреты
 - б) Копирует рисунки
 - в) Создает движение (одушевляет) персонажа
9. Что такое раскадровка?
 - а) Комиксы нарисованные после просмотра фильма

- б) Раскраски для мультипликаторов
 - в) Серия рисунков всего сюжета будущего фильма
10. Выбери, что относится к видам стоп-моушн анимации
- а) Пластилиновая перекладка
 - в) flash - анимация
11. Выбери название программы, в которой мы делаем монтаж мультфильма
- а) Ulead Video Studio
 - б) PowerPoint
 - в) Adobe Acrobat Reader
12. С чего лучше начать монтаж мультфильма?
- а) С дорожки видео или изображения
 - б) С голосовой дорожки
 - в) С музыкальной дорожки
13. Кого по праву можно назвать пионером российской мультипликации?
- а) У. Диснея
 - б) С.М. Эйзенштейна
 - в) В.А. Старевича
14. Посмотрите предложенный фрагмент и определите, какая из техник анимации была вам представлена?
- а) рисованная анимация
 - б) стоп-моушн анимация
 - в) компьютерная анимация

Ключ к тесту

№ вопроса	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
Вариант ответа	а	б	б	б	б	а	б	в	а	а	б	в	б	б

Отслеживание результативности выполнения тестового задания.

Тест состоит из 14 вопросов. За каждый правильный ответ выставляется один балл. Максимально возможное количество 14 баллов.

Низкий уровень (0 – 4 баллов): обучающийся обладает недостаточным уровнем знаний, допускает значительные ошибки, путается в терминологии.

Средний уровень (4 – 10 баллов): обучающийся проявляет поверхностные знания по отдельным темам программы, знает основные термины и понятия.

Высокий уровень (10 – 14 баллов): обучающийся свободно владеет теоретическим материалом по программе, допускает незначительные ошибки, либо не допускает вообще.

Текущая и итоговая диагностика

Диагностическая карта №1

«Творческие способности, художественные и технические навыки»

Программа «Детская анимационная студия», группа № _____

Фамилия Имя обучающегося	Творческие способности		Технические навыки		
	Интерес к занятиям	Творческая активность самостоятельность	Создание персонажа	Анимация	Монтаж

Критерии оценок:

«-» -низкий уровень

«+» -средний уровень

«++»- высокий уровень

Выраженность интереса к занятиям

Высокий уровень: Проявляет постоянный интерес и творческое отношение к предмету, стремится получить дополнительную информацию

Средний уровень: Устойчивый учебно-познавательный интерес, но он не выходит за пределы изучаемого материала

Низкий уровень: Интерес возникает лишь к новому материалу, но не к способам решения.

Творческая активность самостоятельность

Высокий уровень: Ребенок любознателен, активен, изобретателен в деятельности, в играх, в использовании материалов и идей. Задания выполняет с интересом, самостоятельно, не нуждаясь в дополнительных внешних стимулах, находит новые способы решения заданий.

Средний уровень: Ребенок недостаточно активен и самостоятелен, но при выполнении заданий требуется внешняя стимуляция, круг интересующих вопросов довольно узок.

Низкий уровень: Уровень активности, самостоятельности ребенка низкий, при выполнении заданий требуется постоянная внешняя стимуляция, интерес к внешнему миру не обнаруживается, любознательность не проявляется.

Создание персонажа

Высокий уровень: Персонаж имеет характер. Высокая культура исполнения. Высокая культура исполнения.

Средний уровень: Персонаж имеет характер. Недостаточно высокая культура исполнения. Фон отражает настроение сцены. Недостаточно высокая культура исполнения.

Низкий уровень: Данные задания выполняются только на репродуктивном уровне.

Анимация

Высокий уровень: Анимация сложная плавная. Высокий уровень самостоятельности.

Средний уровень: Анимация плавная. Ученику требуется частичная помощь педагога.

Низкий уровень: Анимация резкая. Работа осуществляется при постоянной помощи педагога.

Монтаж.

Высокий уровень: Обучающийся самостоятельно монтирует свою сцену, вставляет звук и накладывает титры.

Средний уровень: Обучающемуся требуется в работе частичная помощь педагога.

Низкий уровень: Работа осуществляется при постоянной помощи педагога.

Самодиагностика
Анкета для обучающихся *стартового уровня*

1. Как считаешь, какие пять слов лучше всего описывают тебя?
2. Какое занятие делает тебя счастливым?
3. Чему бы ты хотел научить других людей?
4. Каким должен быть самый счастливый твой день?
5. Из всех вещей, которым ты сейчас учишься, что будет самым полезным для тебя, когда ты вырастешь?
6. Если бы ты мог путешествовать во времени, и встретить себя три года назад, какой совет ты бы себе дал?
7. Если бы ты сейчас отправился в кругосветное путешествие, кого из друзей ты бы хотел взять с собой?
8. Есть вероятность, что ты станешь известным и знаменитым человеком. Кем бы ты хотел стать?
9. Если бы ты мог изменить мир, что бы ты сделал?
10. Кому ты сегодня помог?

Инструкция для детей:

В правом верхнем углу листа запишите имя и фамилию.

Ответьте на вопросы.

Выбери наиболее понравившийся вопрос ответь на него и сделай иллюстрацию.

Самодиагностика
Анкета для подростков базового уровня
«Цель в жизни»

Определить жизненную цель можно с помощью семи вопросов

1. Чем вам нравится заниматься?

Ваша цель неразрывно связана с тем, что вы любите. Самые целеустремленные люди занимаются именно любимым делом: Биллу Гейтсу нравятся компьютеры, Опра Уинфри любит помогать людям, а Эдисон предпочитал изобретать что-то новое. А что нравится вам? Может, вы любите читать, писать произведения, заниматься спортом, петь, рисовать или готовить? А может вам по душе бизнес, продажи, общение, ремонт каких-либо вещей? Может, у вас получается хорошо слушать человека? В любом случае, ваша жизненная цель будет связана с любимым делом.

2. Чем вы занимаетесь в свободное время?

То, чем вы занимаетесь в свободное время, поможет вам определить вашу цель в жизни. Если вы любите рисовать, значит «рисование» — это своеобразный знак, в каком направлении вам следует двигаться. То же можно сказать о любом хобби и увлечении, будь то приготовление пищи, пение или переговоры. Вы только должны не пропустить эти знаки. Как же рассматривать эти знаки? Например, кому-то очень нравится учиться и познавать все новое, значит, возможно, его жизненной целью может стать преподавание. Обязательно продумайте, что вы делаете в свободное время, или, что бы вы хотели делать.

3. На что вы обращаете внимание?

Продавец с легкостью отличит, будет ли товар пользоваться спросом или нет; парикмахер, обратит внимание на внешний вид прически человека, дизайнер отметит нелепое одеяние, а механик лишь по звуку от машины сможет установить возможные неполадки в ней. А на что вы обращаете внимание? И что вас раздражает? Все ваши ответы и будут теми знаками, которые помогут вам в установлении вашей жизненной цели.

4. О чем вам нравится узнавать, и что вы предпочитаете изучать?

Какие книги и журналы вам нравится читать? Может, вам интересна литература о бизнесе, кулинарии или рыбалке? В любом случае, вы должны расценивать свои предпочтения как намек на то, какую проблему вы должны решить в своей жизни. Подумайте, если бы вы создавали свою библиотеку, какие бы книги вы выбрали для нее? А может вам по душе книги по саморазвитию?

5. Что пробуждает в вас желание заниматься творчеством?

Может, для вас процесс продажи – это целое искусство? Или вы хотите немедленно начать готовить, увидев в журнале новые оригинальные рецепты блюд? А быть может какая-либо пережитая ситуация является толчком к написанию картины? Продумайте, что заставляет вас двигаться вперед.

6. Что другим людям нравится в вас?

У вас есть «поклонники», которые по достоинству оценивают вашу стряпню? Ведь, если ваши блюда никому не нравятся, то и шеф-поваром вам, скорее всего не быть. Или некоторые восторгаются вашим пением, умением танцевать? А может, кого-то

покорил ваш талант писателя или продавца? Согласитесь, у каждого из нас есть способность, которая по нраву другим людям.

7. А если бы вы знали заранее, что вы добьетесь успеха, чем бы вы занялись?

Один бы создал собственный салон красоты, другой бы решил попробовать свои силы в музыкальном проекте, а третьего прельстила бы перспектива быть владельцем магазина. Любой ваш ответ будет еще одним знаком вам для поиска жизненной цели.

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 447200959609934981311677372486379060188671997366

Владелец Караульщикова Людмила Юрьевна

Действителен с 05.09.2024 по 05.09.2025