

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа №2 г. Никольское»

ПРИНЯТА

на Педагогическом совете
МБОУ «СОШ №2 г. Никольское»
Протокол от «29» 08 2023 г. №1

УТВЕРЖДЕНА

Приказ №223/16-од от 31.08.2023 г.
Директор МБОУ «СОШ №2 г.
Никольское»

_____ Л. И. Менделуцева

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**
технической направленности
«Animation Lab»

Возраст обучающихся 14-16 лет
Срок реализации: 1 года
64 академических часов

Разработчики-

Приймак Анна Владимировна,
педагог дополнительного
образования

г. Никольское
2023

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Animation Lab» разработана на основе:

1. Федеральным законом от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ (в ред. от 14.07.2022 г.) «Об образовании в Российской Федерации» (с изм. и доп., вступ. в силу с 25.07.2022 г.);
2. Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. N 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
3. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 г. № 678-р «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года»;
4. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 г. № 996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;
5. Распоряжение Правительства РФ от 12.11.2020 N 2945-Р «Об утверждении плана мероприятий по реализации в 2021-2025 годах Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;
6. Приказ 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»;
7. Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. N 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»
8. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей» (в ред. от 02.02.2021 г.);
9. Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020г. №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
10. Письмо Министерства образования и науки РФ № 09- 3242 от 18.11.2015 «О направлении информации» (с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы»;
11. Письмо Министерства образования и науки РФ от 11.12.2006 N 06-1844 "О Примерных требованиях к программам дополнительного образования детей";
12. Письмо Минпросвещения России от 31.01.2022 № ДГ-245/06 «О направлении методических рекомендаций по реализации дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий»;
13. Письмо Минобразования РФ от 18 июня 2003 № 28-02-484/16 "Требования к содержанию и оформлению образовательных программ дополнительного образования детей" (вместе с "Требованиями...", утв. Минобразованием РФ 03 июня 2003);
14. Областной закон Ленинградской области от 24.02.2014 № 6-оз «Об образовании в Ленинградской области»;
15. Уставом и локальными актами МБОУ «СОШ №2 г.Никольское».

Направленность –техническая
Уровень сложности – стартовый.

Актуальность

Программа «Animation LAB» актуальна, т. к. направлена на развитие художественно-образного мышления, без которого творчество невозможно.

Также, по мнению ведущих исследователей искусства мультипликации, это искусство впитывает и перерабатывает все, что несут все важнейшие области искусства: литература, живопись, музыка, театр и другие. Мультфильм – это своего рода сводный курс общеобразовательных знаний. Краткость фильма, соответствующая особенностям детского восприятия, занимательный его характер – это главные предпосылки сильного впечатления, производимого искусством «мультика» на детей. Движение, действие, быстрая смена эпизодов в наибольшей мере соответствуют психологической потребности детей младшего и среднего школьного возраста. Мультфильм - представляет собой совокупность представлений и идей, взглядов, мнений и убеждений, а также навыков и приемов развития, воспитания и обучения подрастающего поколения.

Отличительные особенности программы состоят в том, что

В ходе освоения программы «Animation LAB» обучающиеся работают с такими видами искусства, как живопись, графика, скульптура, театр, киноискусство, а так же изучают компьютерные программы, перекладку, лепку и stop-motion, фотографию.

Процесс освоения данной программы дадут возможность любому учащемуся побывать в роли идейного вдохновителя, сценариста, актера, художника, аниматора, режиссера и монтажера. То есть, они смогут познакомиться с разными видами творческой деятельности, получают много новой необыкновенно интересной информации. Это прекрасный механизм для развития учащегося, реализации его потребностей и инициатив, раскрытия внутреннего потенциала, социализации через сочетание теоретических и практических занятий, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда. В процессе создания мультипликационного фильма у учащихся развиваются сенсомоторные качества, восприятие цвета, ритма, движения, раскрываются коммуникативные способности личности.

Адресат программы – учащиеся 10 -15 лет.

Объем и срок реализации программы: Программа рассчитана на 1 год.

Занятия проводятся: 1 раз в неделю по 2 часа (64 часа в год) в компьютерном кабинете.

Цели программы:

Цель программы – Ознакомить с теоретическими и практическими основами мультипликации посредством создания мультфильмов в различных техниках.

Задачи программы:

1. *Обучающие:*

* *Личностные:*

- * воспитать вкус ребенка, расширение объема знаний и представлений об искусстве, в том числе экранном искусстве, научить детей грамотно воспринимать произведения экрана, уметь их анализировать;
- * развивать в детях творческие способности, умение выразить оригинальную авторскую позицию, личностные качества;
- * воспитать внимание, аккуратность, трудолюбие, доброжелательное отношение друг к другу;

2. *Развивающие:*

- * формировать умение планировать, контролировать и оценивать учебные действия, выстраивать оптимальную технологическую последовательность для достижения результата;
- * способствовать освоению способов решения задач творческого и поискового характера.

3. *Воспитательные:*

- * формирование речевой культуры, этики общения;
- * воспитание самостоятельности и ответственности;
- * воспитание уважения к своим мыслям и мнению других людей;
- * формирование принципов общественного поведения;
- * формирование мотивации к обучению и интереса к самому процессу обучения;
- * формирование положительного отношения к педагогам и коллективу обучающихся;

Условия реализации программы:

Условия набора в коллектив: в группу принимаются все желающие.

Условия формирования групп: в группе допускаются разновозрастные дети.

Количество детей в группе: 15-20 человек;

Особенности образовательной программы:

Программа разработана с учётом современных тенденций в образовании по принципу блочно-модульного освоения материала, что максимально отвечает запросу социума на возможность выстраивания ребёнком индивидуальной образовательной траектории и **имеет 4 модуля**. Отличительной особенностью программы является комплексное взаимодействие блоков программы. Программа соответствует **«ознакомительному» уровню сложности**.

В занятия включены физкультминутки, которые позволяют детям расслабиться, а педагогу разграничить занятие на структурно-смысловые части.

Формы проведения занятий:

1. занятие – лекция, беседа
2. практическое занятие
3. занятие- мастер классы

Формы организации деятельности детей на занятии:

- фронтальная – при беседе, обсуждении;
- коллективная – во время проведения обмена опытом усвоенного материала;
- групповая - при выполнении практических заданий;
- индивидуальная – при выполнении практических заданий.

Материально-техническое обеспечение программы

1. Помещение, отводимое для занятий, должно отвечать санитарно-гигиеническим требованиям: быть сухим, светлым, тёплым, с естественным доступом воздуха, хорошей вентиляцией, с площадью, достаточной для проведения занятий группы в 10-14 человек.
2. Для проветривания помещений должны быть предусмотрены форточки. Проветривание помещений происходит в перерыве между занятиями. Общее освещение кабинета и индивидуальное освещение на рабочих местах должно соответствовать требованиям СНиП.
3. Рабочие столы и стулья должны соответствовать ростовым нормам.
4. Материально-техническая база должна обеспечивать проведение занятий в соответствии с характером проводимых занятий согласно модулям программы.

Перечень оборудования, необходимого для проведения занятий (из расчета 15-20 человек в группе):

- Рабочие ученические места с персональными компьютерами;
- Приборы для освещения;

- Носители информации.
- Бумага, клей, скотч, ножницы, пластилин, художественные материалы (карандаши, фломастеры, краски)
- **Перечень технических средств обучения:**
- Цифровой фотоаппарат;
- Мультимедиа - проектор;
- Интерактивная доска, колонки, принтер.
- Мульт-станок.
- Для работы в рамках данной программы требуется следующее программное обеспечение: Adobe Photoshop; Видеоредактор -VSDC;

Планируемые результаты:

В результате реализации программы учащиеся:

Личностные

- навыки продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми в разных социальных ситуациях;
- умение слушать и слышать партнера, признавать право на собственное мнение и принимать решение с учетом позиции всех участников.

Межпредметные

- познавательный интерес, внимание, память;
- логическое, абстрактное, пространственное и образное мышление;
- коммуникативные навыки, умение взаимодействовать в группе;
- социальная активность и ответственность;

Предметные

Знать:

- иметь представление об особенностях компьютерной анимации
- иметь знание принципов и последовательности организации процесса создания мультфильма;
- иметь понимание особенностей компьютерной анимации и особенностей работы на всех этапах съемки анимационного фильма;

Уметь:

- решать художественно–творческие задачи при помощи эскизов, раскадровки и сценария;
- рисовать и редактировать изображения в графических программах;
- иметь представление об особенностях компьютерной анимации;

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№	Модули	Теория	Практика	Всего	Форма аттестации
1	Введение в Мир анимации	5	10	10	зачет
2	Основные этапы создания мультфильма, техники анимации: <i>(как рождается мультфильм)</i>	9	9	18	зачет
3	Общие сведения о компьютерной анимации <i>(программное обеспечение)</i>	9	9	18	зачет
4	Техника создания компьютерной анимации; Видеомонтаж в Видеоредакторе- VSDC	9	9	18	зачет
	Итого	64	32	32	

№	Название раздела, темы	Количество часов	Формы контроля
---	------------------------	------------------	----------------

п/п		всего	практик	теория	
		о	а	ия	
Введение					
1.1	Введение в образовательную программ	2	1	1	Опрос. Наблюдение педагога
	Итого	2	1	1	
Модуль №1 Введение в мультипликацию					
2.1	Введение в историю мировой и отечественной анимации. Оптические иллюзии. Оптические иллюзии: волшебный фонарь, зоотроп, тауматроп.	2	1	1	Самоанализ. Наблюдение педагога
2.2	Оптические иллюзии: волшебный фонарь, зоотроп, тауматроп.	2	1	1	Практическая работа
2.3	Мультфильмы народов мира. Известные мультипликаторы мира. (Уолт Дисней, Иван Аксенчук, Мэри Блэр и пр.).	2	1	1	Практическая работа
2.4	Формирование представления о профессии. Работа художника-постановщика и режиссера. Что такое компьютерная анимация? Общие сведения.	2	1	1	Практическая работа. Самоанализ. Наблюдение педагога
	Итого	8	4	4	
Модуль №2. Основные этапы создания мультфильма.					
3.1	Этапы развития анимации, виды анимации: Краткая информация о развитии анимации, виды анимации на примере просмотра мультфильмов.	4	2	2	Обсуждение основных принципов работы аниматора материал.
3.2	«Живые картинки». Различные техники создания мультфильмов: рисованные, кукольные, пластилиновые и пр.	10	5	5	Практическая работа.
3.3	Выполнение упражнений Практика. Создание мини-мультфильма.	4	2	2	Самоанализ. Контрольные задания. Опрос. Наблюдение педагога
	Итого	18	9	9	
Модуль №3 Общие сведения о компьютерной анимации (программное обеспечение)					
4.1	Программы для компьютерной анимации.	4	2	2	Практическая работа
4.2	Знакомство с графическим редактором Adobe Photoshop	10	5	5	Практическая работа
4.3	Создание пробных роликов. Правила работы в программах для компьютерной анимации, инструменты, необходимые для создания компьютерного мультфильма.	4	2	2	Практическая работа. Самоанализ. Наблюдение педагога
	Итого	18	9	9	
Модуль 4. Техника создания компьютерной анимации. Видеомонтаж и озвучивание.					
5.1	Разработка сценария по выбранной истории. Раскадровка.	4	2	2	Практическая работа
5.2	Создание персонажей, фона, движения элементов в выбранной программе. Съемка кадров. Монтаж Видеоредакторе - VSDC	10	5	5	Практическая работа
5.3	Просмотр, корректировка. Пост-продакшн. Мультпоказ. Защита творческого проекта	4	2	2	Практическая работа
5.5	Итого	18	9	9	
	Итого часов:	64	32	32	

УТВЕРЖДЕН
приказом директора
от «31» августа 2023 г. № 223/16-од

Календарный учебный график
реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы
«Animation LAB»
на 2023/2024 учебный год

Год обучения	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год	01.10.2023 г.	31.05.2023 г.	28	64 акад. часа	1 раз в неделю по 2 акад. часа

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

Вводное занятие

Введение в Программу. Инструктаж по технике безопасности.

Модуль 1. Мир анимации.

Мультфильмы народов мира. Известные мультипликаторы мира.
(Уолт Дисней, Иван Аксенчук, Мэри Блэр и пр.).

Что такое компьютерная анимация? Общие сведения.

Модуль 2. Основные этапы создания мультфильма.

Этапы создания компьютерного мультика, отличительные особенности. 2D и 3D анимация.

Анимационная технология – комплекс технических приёмов, которые основаны на последовательном чередовании изображений (рисунков, фотографий), сменяющих друг друга с заданной частотой, создающих тем самым эффект движения предметов, оживления персонажей.

Основные техники анимации:

рисованная классическая (плоскостная) анимация

кукольная (объемная) анимация

пластилиновая анимация

перекладная (плоскостная) анимация

живопись на стекле

компьютерная 2D анимация

компьютерная 3D анимация

комбинированная анимация

песочная анимация

LEGO анимация

коллажная анимация

предметная анимация

Модуль 3. Программное обеспечение.

Программы для компьютерной анимации

Сравнение программ для создания компьютерных мультфильмов, характеристики, особенности, интерфейсы программ.

Правила работы в программах для компьютерной анимации, инструменты, необходимые для создания компьютерного мультфильма.

Работа в графических редакторах.

Знакомство с графическим редактором Adobe Photoshop

Модуль 4. Техника создания компьютерной анимации. Видеомонтаж и озвучивание.

Знакомство с материалами и инструментами.

Инструктаж по технике безопасности при работе с различными материалами, используемыми для создания мультфильма, и необходимыми техническими средствами.

Разработка сценария по выбранной истории.

Раскадровка. Создание сценария по выбранной истории.

Основные инструменты и приемы для работы в графических программах

Создание персонажей. Создание фонов.

Монтаж отснятого материала. Монтаж в Видеоредакторе - VSDC

Монтаж звука. Пост-продакшн.

Запись анимационных фильмов на электронные носители, сохранение в нужном формате, оптимизация размера видео.

Творческий проект: Мультпоказ.

УТВЕРЖДЕН

приказом директора от «31» августа 2023 г. №223/16-од

Календарно-тематический план на 2023/2024 учебный год

«Animation LAB»

Группа № _____, 1 год обучения, количество часов в год 64

№	Дата проведения		Тема занятий	Кол-во часов	Содержание	Уровень подготовки	Форма контроля	Оснащение
	план	факт						
1			Вводное занятие	1/1	Охрана труда, правила поведения и компьютерном классе. Понятия моделирования и конструирования. Знакомство с этапами выполнения проекта.	Знать: правила поведения, организации рабочего места	Опрос	Бумага, клей, ножницы, карандаш, линейка
Модуль №1 Введение в мультипликацию								
2			История мультипликации. Секреты мультипликации	1/1	Ведение в историю мировой и отечественной анимации. Оптические иллюзии: волшебный фонарь, зоетроп, тауматроп. Понятия «анимация» и «мультипликация», оптический эффект движения, первые анимационные игрушки: волшебный фонарь, тауматроп, фенакистископ, зоетроп, стробоскоп.	Уметь: рассуждать, быть внимательным	Выполнение практического задания	Компьютер, видеопроектор, видеоматериалы
3			История мультипликации. Секреты	1/1	Краткая биография Уолта Диснея и Аба Айверкса, создание персонажа кролика Освальда. Трансформация	Уметь: рассуждать, быть внимательным	Выполнение практического задания	Компьютер, видеопроектор, видеоматериалы

			мультипликации		кролика в мышонка Микки. Демонстрация мультфильмов разных лет с персонажем Микки Маус. Обсуждение характера персонажа.			
4			Функционал аниматора.	1/1	Формирование представления о профессии. Функционал аниматора. Работа художника-постановщика и режиссера. Задачи, способы самовыражения. Особенности сотрудничества. Лекция на тему особенностей сотрудничества режиссера анимационного кино и художника постановщика анимационного кино. С. Хитрук. Просмотр анимационного фильма «Винни Пух идет в гости»	Уметь: рассуждать, быть внимательным	Выполнение практического задания	Компьютер, видеопроектор, видеоматериалы
5			Компьютерная анимация.	1/1	Краткая информация о развитии анимации, виды анимации на примере просмотра мультфильмов. Обсуждение основных принципов работы аниматора.	Уметь: рассуждать, быть внимательным	ыполнение практического задания	
Модуль 2. Основные этапа создания мультфильма.								
6			Этапы развития анимации. Виды анимации	1/1	Виды анимации: двухмерная, трехмерная, рисованная, перекладка, кукольная, пластилиновая, сыпучие материалы.	Уметь: быть внимательным	Выполнение практического задания Самостоятельная работа	Компьютер, видеопроектор, видеоматериалы

7			Особенности языка анимации». Рисованная классическая (плоскостная)	1/1	Техники рисованной мультипликации определяются тем: - из какого материала сделана основа картинки (целлулоид, ткань, стекло, бумага, дерево и т.д.) из выбора живописной техники (масло, акварель, гуашь, тушь, пастель и т.д.) - из выбора инструментов, с помощью которых создаётся изображение (кисть, перо, мелок, фломастер, губка, карандаш, палец, острый предмет и т.д.) Рисование и вырезание дополнительных объектов, которые будут двигаться в кадре.	Уметь: быть внимательным	Самостоятельная работа	Компьютер, видеопроектор, видеоматериалы
8			Особенности языка анимации». Кукольная анимация	1/1	Развитие кукольной анимации в России и за рубежом. Влияние театра на мультипликационное искусство.	Уметь: рассуждать, быть внимательным	Выполнение практического задания Самостоятельная работа	Компьютер, видеопроектор, видеоматериалы
9			Перекладная пластилиновая анимация	1/1	Краткая информация о развитии пластилиновой анимации, виды пластилиновой анимации на примере просмотра мультфильма «Падал прошлогодний снег» режиссера Александра Татарского.	Уметь: быть внимательным	Выполнение практического задания Самостоятельная работа	ПК, проектор, интерактивная доска
10			Особенности языка анимации». Рисованная классическая (плоскостная)	1/1	Самый во всех смыслах живописный пример мультфильма, выполненного в этой технике просмотр фильма — «Старик и море» (1999 год) режиссера Александра Петрова. Этот	Уметь: рассуждать, быть внимательным	Выполнение практического задания Самостоятельная работа	ПК, проектор, интерактивная доска

			живопись на стекле		фильм стал первым в истории кино мультфильмом для кинотеатров большого формата IMAX, а в 2000 году был удостоен премии Американской киноакадемии "Оскар".			
11			Компьютерная 2D и 3 D анимация	1/1	Компьютерные программы для создания 2D и 3 D анимация	Уметь: рассуждать, быть внимательным	Самостоятельная работа	Компьютер, видеопроектор, видеоматериалы
12			Комбинированная анимация	1/1	Комбинированная анимация - это совмещение любого из видов анимации с видеофильмом. Ранними примерами такой анимации могут быть: фильм "Кто подставил кролика Роджера", мультфильм "Приключение Капитана Врунгеля" и т. д. С развитием 3д технологии и компьютерных спецэффектов этот вид анимации встречается в художественных фильмах все чаще и чаще. Основной особенностью современной комбинированной анимация заключается в ее полной реалистичности.	Уметь: выделять трансформировать, перемещать фигуры.	Самостоятельная работа. Практическая работа	Компьютер, видеопроектор, видеоматериалы
13			Мой первый рисованный мультфильм	1/1	Создание рисованного мини - мультфильма с помощью блокнота. Определение статичных и подвижных частей персонажей. Подбор вспомогательных материалов. Выбор композиции, постановка камеры, выставление света. Мультпоказ.	Уметь: защищать свой проект		
14			Мой первый	1/1	Лепка персонажей из пластилина.	Уметь: защищать		

			пластилиновый мультфильм		Изготовление декораций, соотношение размеров объектов. Определение статичных и подвижных частей персонажей. Подбор вспомогательных материалов. Выбор композиции, постановка камеры, выставление света. Мультпоказ.	свой проект		
Модуль 3. Программное обеспечение.								
15			Компьютерная анимация	1/1	Компьютерная анимация — последовательный показ (слайд-шоу) Различия 3D - и 2D - анимации.	Уметь: рассуждать, выделять сходства и различия	Практическая работа	Компьютер, видеопроектор, видеоматериалы
16			Программы для компьютерной анимации	1/1	Сравнение программ для создания компьютерных мультфильмов, характеристики, особенности, интерфейсы программ. Adobe Photoshop, Blender, Tupe Tube.	Уметь: рассуждать, быть внимательным	Практическая работа	Компьютер, видеопроектор, видеоматериалы
17			Знакомство с графическим редактором Adobe Photoshop	1/1	Основные приемы работы. Запуск программы Adobe Photoshop . Горячие клавиши.	Уметь: быть внимательным	Практическая работа	Компьютер, видеопроектор, видеоматериалы
18			Знакомство с графическим редактором Adobe Photoshop	1/1	Основные приемы работы. Основные инструменты.	Уметь: быть внимательным	Устный опрос. Практическая работа	Компьютер, видеопроектор, видеоматериалы
19			Работа в графических редакторах.	1/1	Технология создания создание персонажей, фона, движения элементов и т. д. в выбранной программе. Особенности съемки кадров в компьютерной анимации.	Уметь: находить нужную информацию	Практическая работа	Компьютер, видеопроектор, видеоматериалы

20			Базовые инструменты	1/1	Интерфейс Adobe Photoshop Основные инструменты. Практика: Палитра. Слои. Кривая Безье. Кисти.	Уметь: рассуждать и следовать инструкции	Беседа. Практическая работа	Компьютер, видеопроектор, видеоматериалы
21			Навигация и сохранение	1/1	Сохранение, типы файлов сохранения для анимации и других видов графики.	Уметь: быть внимательным	Беседа. Практическая работа	Компьютер, видеопроектор, видеоматериалы
22			Создание пробных роликов.	1/1	Анимация тип файла GIF	Уметь: находить нужную информацию	Беседа. Практическая работа	Компьютер, видеопроектор, видеоматериалы
23			Создание пробных роликов.	1/1	Анимация тип файла GIF	Уметь: рассуждать, делать выводы	Беседа. Практическая работа	Компьютер, видеопроектор, видеоматериалы

Модуль 4. Техника создания компьютерной анимации. Видеомонтаж и озвучивание.

24			Мой первый компьютерный мультфильм	1/1	Сюжет и сценарий. Выбор сюжета. Разработка сценария, ключевых сцен, переходов. Подготовка декораций, персонажей, фона.	Уметь: защищать свой проект	Практическая работа	Компьютер, видеопроектор, видеоматериалы
25			Мой первый компьютерный мультфильм	1/1	Технология создания создание персонажей, фона, движения элементов и т. д. в выбранной программе.	Уметь: защищать свой проект	Практическая работа	Компьютер, видеопроектор, видеоматериалы
26			Мой первый компьютерный мультфильм	1/1	Особенности съёмки кадров в компьютерной анимации. Съёмка кадров на цифровую камеру.	Уметь: защищать свой проект	Самостоятельная работа	Компьютер, видеопроектор, видеоматериалы

27			Знакомство с Видеоредактором - VSDC	1/1	Основы работы в программах для монтажа. Интерфейс программы.	Уметь: рассуждать, быть внимательным	Самостоятельная работа. Практическая работа	Компьютер, видеопроектор, видеоматериалы
28			Основные приемы работы в Видеоредакторе - VSDC	1/1	Работа с эффектами и переходами. Настройка анимации слайда. Основы монтажа звука. Озвучка слайд-шоу. Сохранение проекта.	Уметь рассуждать, быть внимательным	Беседа. Практическая работа	Компьютер, видеопроектор, видеоматериалы
29			Монтаж отснятого материала.	1/1	Монтаж отснятого материала. Монтаж звука.	Уметь использовать функции	Самостоятельная работа. Практическая работа	Компьютер, видеопроектор, видеоматериалы
30			Пост-продакшн.	1/1	Просмотр, корректировка. Сохранение в нужном формате, оптимизация размера видео.	Уметь защищать свой проект	Самостоятельная работа.	Компьютер, видеопроектор, видеоматериалы
31			Пост-продакшн.	1/1	Просмотр, корректировка.	Уметь: защищать свой проект	Самостоятельная работа. Практическая работа	Компьютер, видеопроектор, видеоматериалы
32			Творческий проект	1/1	Мультпоказ. Защита творческого проекта.	Уметь: защищать свой проект	Самостоятельная работа	ПК, проектор, интерактивная доска

ОЦЕНОЧНЫЕ И МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Отличительная особенность данной программы заключается в том, что она объединяет подростков, которые любят рисовать и хотят научиться делать это с помощью компьютера, но не имеют пока необходимых навыков. Программа подойдет и тем, кто уже начал знакомство с графическими редакторами, но изучал работу в них больше с технической, чем с художественной стороны.

Методические материалы

В качестве основных форм работы выбраны следующие:

- беседа;
- демонстрация материала; мастер-класс;
- круглый стол для анализа результатов деятельности;
- практические занятия за компьютерами;
- работа в парах и малых группах.
- На занятиях активно используется игровая форма деятельности. Участвуя в играх, обучающиеся помимо теоретических знаний и практических навыков, приобретают уверенность в себе, артистичность, становятся более свободными в самовыражении, у них развивается фантазия, а также применяются методы ТРИЗ.

Дидактические материалы

- Цель дидактических пособий на занятиях объединения – использование современных цифровых и образовательных технологий, способствующих более эффективному усвоению учащимися материала программы, для реализации профильного обучения, подготовки воспитанников к проектной и исследовательской деятельности, освоению информационных технологий.
- Роль дидактических материалов для успешного освоения программы заключается в том, что он максимально облегчает учащимся входение в достаточно сложную профессиональную программную среду и позволяет использовать ее широкий спектр возможностей при помощи специального цифрового программного обеспечения.
- Дидактические материалы включают в себя:

Комплект памяток.

- Памятки служат для запоминания большого объема информации, который нужно знать для свободной работы в изучаемых программах. Это документ, в котором в краткой форме представлен пройденный теоретический материал. Памятки не являются самостоятельным справочным ресурсом, но они позволяют понять информацию и выучить ее за счет регулярного использования. Они представляют собой одну страницу с крупными иллюстрациями и лаконичными подписями, которые помогают освежить знания, полученные ранее.
- Памятки используются в течении всего курса, для изучения, а после и повторения материалов предыдущих лет обучения.
- Для самостоятельной работы над практическими заданиями в объединении используются печатные инструкции и видео-уроки. Инструкции представляют собой описание действий, четко разделённое на шаги с обязательной иллюстрацией и выделенными важными моментами. Они результативны для начального этапа работы, когда обучающиеся еще не успели освоить работу с новым материалом и требуется практический опыт для его закрепления.
- Пошаговые инструкции с подписями для заданий начальной сложности. Они удобны четко выделенными опорными точками в инструкции, крупными и яркими иллюстрациями, но ограничены по объему. Используются в самом начале освоения различных методов моделирования, и служат для их изучения и закрепления знаний.
- Инструкции без подписей способствуют формированию умения самостоятельно подбирать методы моделирования из спектра изученных возможностей. Используются на

этапе упражнений, когда инструкции изменяются для развития навыков и самостоятельности учащихся. Они переходят в игровую форму, где есть только иллюстрация, а ребенок должен сам определить, как добиться изменений, произошедших с примером.

- Видео-инструкции. Они служат для выполнения более сложных заданий. С усложнением материала количество этапов работы увеличивается, что привело бы к расширению объема печатных инструкций. В них для одного действия потребовалось бы 3-4 шага в печатной инструкции и по самым скромным расчетам даже наименее сложные задания в печатном виде занимали бы от пяти страниц и более. В этом случае логичным шагом является использование формата видео, так как на нем четко видна вся последовательность действий. Видео-инструкции позволяют сохранить структуру пошагового выполнения задания без ограничения на подробность описания.
- Использование видео-инструкций играет важную роль при освоении программы. Во-первых, работа с ними осуществляется самостоятельно. Во-вторых, использование наглядно-образных инструкций чрезвычайно эффективно, так как показывает весь процесс выполнения упражнения. В-третьих, в ходе работы учащийся решает конкретную проблему, используя для этого свои знания, умения и навыки.
- Большую роль так же играет высвобождение учебного времени за счет наглядной демонстрации учебного материала. Это время отводится на более глубокое повторение и закрепление изученного материала, создание индивидуальных проектов учащихся.

Система контроля результативности обучения (аттестации)

Формы аттестации

Аттестация обучающихся является неотъемлемой частью образовательного процесса. Выявить основные знания, умения и навыки, а также компетенции, личностные, метапредметные результаты освоения программы. Определить уровень теоретической и практической подготовки обучающихся в конкретной образовательной области;

Текущий контроль (в течение всего учебного года) – проводится в процессе усвоения программы после прохождения каждой темы (модуля). Используются различные формы проверки знаний: игры, кроссворды, тесты, загадки, выставки, конкурсы.

Промежуточная аттестация (декабрь) – проводится в середине учебного года, чтобы выявить пробелы в усвоении материала и развитии учащихся. Форма проведения: выполнение практических заданий (Приложение 1).

Итоговый контроль – проводится в конце учебного года (май) и позволяет оценить уровень результативности усвоения программы за год. Форма проведения: выполнение практических заданий (Приложение 2).

В течение учебного года лучшие работы учащихся участвуют в районных и городских олимпиадах и конкурсах.

Информационные источники

Литература для педагога

- Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л. И. Курдюкова. – М, 2007;
- Е. Г. Макарова. В 3 т. Т.1. Освободите слона. – М.: Самокат, 2011;
- Е. Г. Макарова. Движение образует форму. – М.: Самокат, 2012;
- А. А. Мелик-Пашаев, З. Н. Новлянская. Ступеньки к творчеству. – М.: Издательство: Бином. Лаборатория знаний, 2012;
- Хитрук Ф.С. Профессия - аниматор / (в 2 т.) - М.: Гаятри, 2007 (<http://bookre.org>)
- Цифровая фотография: практические советы профессионала (Питер К. Баранин 2006г.)

Литература -источники для детей

- Кристофер Харт. Мультки для начинающих. Издательство: [Попурри](#), 2002
- Марк Саймон. Как создать собственный мультфильм. Издательство: НТ Пресс 2006
- Т.Е.Лаптева. Пластилиновые чудеса. Забавные человечки. Издательство: [Просвещение](#) 2011г.
- [Наталья Кривуля](#). Лабиринты анимации. Исследование художественного образа российских анимационных фильмов второй половины XX века Издательство: [Грааль](#), 2002 г.
- Джесси Рассел. Мультипликация (технология) Издательство: [Книга по Требованию](#), 2012г.
- С.В. Асенин. Мир мультфильма. Издательство: [Книга по Требованию](#), 2012г
- [Дмитрий Кирьянов](#), [Елена Кирьянова](#). Видеомонтаж, анимация и DVD-авторинг для всех. Издательство: [Книга по Требованию](#), 2013г.
- Печатные пособия: «Искусство рисования в PAINT», Москва 2007 год, «Учитель»
- «Как нарисовать все, что вы узнали о мультяшках», Е.Мартинкевич 2001, «Попурри»

Интернет-источники для педагога

- Кратко о процессе создания рисованного мультфильма. <http://www.diary.ru>
- Клуб сценаристов <http://forum.screenwriter.ru>
- Правила работы с фотоаппаратом и штативом <http://www.profotovideo.ru>
- Что такое сценарий <http://www.kinotime.ru/>
- Раскадровка <http://www.kinocafe.ru/>
- Как делают мультфильмы – технология <http://ulin.ru/whatshow.htm>
- Мультипликационный Альбом <http://myltyashki.com/multiphoto.html>

Интернет-источники для детей

- <http://www.toondra.ru/>
- <http://www.progimp.ru/>
- http://www.lostmarble.ru/help/art_cartoon/
- <http://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/206921>
- Лаборатория компьютерной графики и мультимедиа: [Электронный ресурс]
- URL: <http://graphics.cs.msu.ru/> (Дата обращения: 21.10.2020). – Текст.
- Изображение : электронные.
- «Мультатор» - онлайн - конструктор мультфильмов: [Электронный ресурс]
- URL: <http://multator.ru/draw/> (дата обращения: 21.10.2020). – Текст.
- Изображение : электронные.
- Планета мультфильмов: [Электронный ресурс]
- URL: <https://ulin.ru/whatshow.htm> (дата обращения: 23.04.2020). – Текст.
- Изображение : электронные.
- Про фото и видео простым языком: [Электронный ресурс]

- URL: <https://profotovideo.ru/> (дата обращения: 21.10.2020). – Текст.
- Изображение : электронные.
- Сценарист.ру: [Электронный ресурс] - URL: <http://www.screenwriter.ru/>
(дата обращения: 21.10.2020). – Текст. Изображение : электронные.
- 6 Уроки Photoshop: [Электронный ресурс] - URL: <https://photoshop.demiart.ru/>
(дата обращения: 21.10.2020). – Текст. Изображение : электронные.

ПРОМЕЖУТОЧНАЯ АТТЕСТАЦИЯ

обучающихся за I полугодие 20__-20__ учебного года
«Animation LAB»

Педагог Приймак А.В. **Формы аттестации**

Промежуточная аттестация обучающихся проводится после освоения дополнительной общеразвивающей программы, как оценка результатов обучения.

Формы проведения промежуточной аттестации:

–тест, выполнение практического задания.

Все баллы по теоретическим вопросам и практическим заданиям заносятся в диагностическую карту, складываются и выводится среднеарифметическая сумма, которая соответствует уровню ЗУН обучающихся:

0-1,5 баллов низкий уровень

1,6-2,3 балла средний уровень

2,4-3,0 балла высокий уровень

Оценочные материалы**Тест №1**

1. Кинематограф в том виде, который есть сейчас? изобрели:

а) братья Люмьер

б) братья Фарадеи

в) братья Райт

2. В какой стране был изобретен кинематограф:

а) во Франции

б) в России

в) в США

3. Чьи мультипликационные фильмы до сих пор остаются самыми популярными в мире? Выберите правильный ответ.

а) «Союзмультфильм»;

б) «Пилот»;

в) Уолт Дисней;

г) «Мельница».

4. Сколько длились первые фильмы:

а) 54 минуты

б) 1 час

в) 1 минуту

5. Какая крупнейшая в СССР студия мультипликационных фильмов основана в Москве 10 июня 1936 года? Выберите правильный ответ.

а) «Союзмультфильм»;

б) «Пилот»;

в) Уолт Дисней;

6. Название какой кинематографической профессии переводится на русский язык как «дающий жизнь»:

а) сценарист;

б) аниматор;

в) режиссер.

7. Установите порядок действий при создании мультфильмов (г; а; б; в)

а) создание персонажей;

б) «оживление» персонажа;

в) озвучивание мультфильма;

г) создание окружающего мира;

8. Перечислите способы рисования в технике песочная анимация.

(Светлым по темному, темным по светлому)

9. Перечислите техники рисования в песочной анимации. (Техники: закидывания, засыпания, насыпания, вытирания, процарапывания, отпечатка)

10. Какие материалы можно использовать вместо песка (манка, соль, рис, пшено, греча, овсяные хлопья, кофе, чай)

Промежуточная аттестация обучающихся
за I полугодие 20__-20__ учебного года

Объединение –«Animation LAB» Группа –

№	Что оцениваем	Оценка от 0 до 3 баллов
1	Оригинальность названия	
2	Соответствие содержания названию, выбранной теме	
3	Эмоциональный эффект от просмотра фильма	
4	Логичность, понятность излагаемого материала	
5	Сложность и качество выполненной работы	
6	Качество звукового оформления фильма	
7	Качество оформления и оригинальность титров	
	ИТОГО:	

Продолжительность выполнения – 40 мин.

Оценка результатов проводится по бальной системе, за каждый правильный ответ обучающийся получает один балл.

Суммируя результаты выполнения всех заданий, определяется общая сумма результатов:

1 балл- низкий уровень	2 балла- средний уровень	3 балла- высокий уровень
От 1 до 3 правильных ответов	4- 6 правильных ответов	7-9 правильных ответов

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ РЕЗУЛЬТАТИВНОСТИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Опыт освоения теории и практической деятельности – вписываются задачи ОП, и каждая оценивается от 0 до 1 (можно дробно: 0,3)

Опыт творческой деятельности – оценивается по пятибалльной системе (от 0 до 5 баллов, например, 3,2).

Пограничные состояния:

- освоены элементы репродуктивной, имитационной деятельности;
- приобретён опыт самостоятельной творческой деятельности (оригинальность, индивидуальность, качественная завершенность результата).

Опыт эмоционально-ценностных отношений – оценивается по пятибалльной системе (от 0 до 5 баллов).

Пограничные состояния:

- отсутствует позитивный опыт эмоционально-ценностных отношений (проявление элементов агрессии, защитных реакций, негативное, неадекватное поведение);
- приобретён полноценный, разнообразный, адекватный содержанию программы опыт эмоционально-ценностных отношений, способствующий развитию личностных качеств учащегося.

Опыт социально-значимой деятельности – оценивается по пятибалльной системе (от 0 до 5 баллов).

Пограничные состояния:

- мотивация и осознание перспективы **отсутствуют**;
- у ребёнка **активизированы** познавательные интересы и потребности **сформировано** стремление ребёнка к дальнейшему совершенствованию в данной области

Общая оценка уровня результативности:

21-25 баллов – программа в целом освоена на высоком уровне;

16-20 баллов – программа в целом освоена на хорошем уровне;

11-15 баллов – программа в целом освоена на среднем уровне;

5-10 баллов – программа в целом освоена на низком уровне