

**Религиозная организация «Тамбовская Епархия
Русской Православной Церкви (Московский Патриархат)**

**Общеобразовательная автономная некоммерческая организация
«Тамбовская православная гимназия имени святителя Питирима,
епископа Тамбовского»**

Рассмотрена на заседании
педагогического совета
«27» июня 2022г.
Протокол № 8



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

технической направленности

«Студия мультипликации «Фокус»

(базовый уровень)

Возраст обучающихся: 11-15 лет

Срок реализации: 2 года

Составитель:

**Шутов Владимир Ильич,
педагог дополнительного образования**

Информационная карта программы

1. Учреждение	Общеобразовательная автономная некоммерческая организация «Тамбовская православная гимназия имени святителя Питирима, епископа Тамбовского»
2. Полное наименование программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «Студия мультипликации «Фокус»
3. Сведения об авторах:	
3.1. Ф.И.О., должность	Шутов Владимир Ильич, Педагог дополнительного образования общеобразовательной автономной некоммерческой организации «Тамбовская православная гимназия имени святителя Питирима, епископа Тамбовского»
4. Сведения о программе:	
4.1. Нормативная база	Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»; Приказ Министерства просвещения РФ от 09.11.2018г. № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»; Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015г. № 09-3242); Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 года (распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015г. № 996-р); паспорт регионального проекта «Успех каждого ребенка» национального проекта «Образование» (утвержден главой администрации Тамбовской области 23.01.2020); постановление Главного государственного санитарного врача РФ 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»; устав Тамбовской православной гимназии
4.2. Область применения	Дополнительное образование
4.3. Направленность	Техническая
4.4. Уровень освоения	Базовый
4.5. Вид программы	Дополнительная общеразвивающая
4.6. Тип программы	Модифицированная
4.7. Возраст обучающихся по программе	11-15 лет
4.8. Продолжительность обучения	2 года
4.9. Заключение педагогического совета	Протокол заседания от «27» июня 2022 г. №8

Блок № 1. «Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной программы»

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Студия мультипликации «Фокус» имеет **техническую** направленность, основана на практико-ориентированном подходе к обучению.

Благодаря новым компьютерным технологиям искусство мультипликации стало делом, доступным многим. А проводимые на различных уровнях смотры, конкурсы и фестивали, посвященные этому увлекательному виду деятельности, вызывают большой интерес, как у детей, так и у взрослых.

Мультипликация представляет большие возможности для развития творческих способностей, сочетая практические и теоретические занятия, результатом которых является продукт самостоятельного творческого труда.

Содержание программы соотносится с **базовым** уровнем сложности.

Актуальность программы заключается в развитии сенсомоторных качеств, в раскрытии индивидуальных способностей обучающихся, расширении кругозора, повышении эмоциональной культуры, культуры и креативности мышления, формировании умения работать в коллективе и, как следствие, создании условий, способствующих развитию мотивации личности к познанию и самореализации, подготовке к выбору предпрофиля или профиля дальнейшего обучения и развития востребованных в настоящее время качеств личности.

Вместе с тем, актуальность программы обусловлена технической значимостью. Обучающиеся приобретают опыт работы с информационными объектами с использованием возможностей специальных компьютерных инструментов, обучаются планированию и осуществлению процесса видеосъемки, аудиозаписи, монтажу отснятого материала.

Отличительные особенности программы, новизна.

Программа построена на основе авторской программы технической направленности «Мультфильм своими руками» Татьяны Альбертовны Бажилиной, педагога дополнительного образования МБУ ДО «Центр дополнительного образования детей» г. Тамбова, успешно апробированной на базе учреждения дополнительного образования.

Программа Т.А. Бажилиной была разделена на два модуля по 72 часа и оптимизирована для работы с детьми разных возрастов.

Данная программа основана на личностно-ориентированном и деятельностном подходах к обучению, принципе вариативности, гибкости, мобильности.

Образовательный процесс организуется на применении технологии сотрудничества и направлен на обеспечение системы процессов обучения, развития и воспитания. Осваивая программу, обучающиеся не только развивают образное и абстрактное мышление, но и осваивают практические

приемы работы на компьютере, приобретают пользовательские навыки использования персональных компьютеров для создания и обработки цифровых изображений, видеоматериалов.

Программа основана на применении метода проектов, что обеспечивает интеграцию образовательных областей искусства (художественная направленность) и технического творчества.

Блочная система организации содержания учебного материала дает возможность ребенку включиться в работу на любом этапе. После каждой темы предусмотрен групповой или индивидуальный проект, в котором учащиеся самостоятельно создают мультфильмы в различных техниках.

Концентрируя педагогическое внимание на индивидуальных интересах учащихся, программа позволяет своевременно идентифицировать проблемы обучения и осуществлять реальную педагогическую поддержку ребенка в достижении им поставленных образовательных целей, в реализации права каждого на выбор содержания, способов и темпа освоения программы.

Содержание позволяет выстроить индивидуальную траекторию развития каждого ребенка в процессе овладения практическими навыками создания мультипликационного фильма от идеи до ее воплощения.

Адресат программы.

Программа адресована детям 11-15 лет.

Возрастные характеристики адресата программы

Подростковый возраст – это время, когда формируется осознание себя в социуме, познание норм поведения и общения, закладывается жизненная позиция. Подросток достигает успехов в конкретной сфере деятельности, определяющей его дальнейшую жизнь. В этот период укрепляются качества, которые становятся фундаментом для его мировоззрения, наблюдается направленность на себя, стремление к признанию окружающими своих заслуг. Подросток слишком чувствителен и раним. Данная программа поможет подростку почувствовать себя уверенным в увлекательном процессе создания мультфильмов, удовлетворить потребности в познании, общении, эмоциональных проявлениях.

Для обучения по программе принимаются учащиеся, владеющие практическими навыками работы на компьютере.

Количество учащихся: 11 человек.

Обучение проводится в очной форме, в группе постоянного состава учащихся. Группы формируются из обучающихся разного возраста 11-15 лет.

Объем и срок освоения программы

Программа рассчитана на 2 года обучения. Общее количество учебных часов, запланированных на весь период обучения и необходимых для освоения программы – 144 часа (по 72 часа в год).

Форма обучения очная.

Уровень программы – базовый.

Особенности организации образовательного процесса

Программа представляет собой линейную последовательность освоения содержания в течение двух лет обучения.

Режим занятий: по 2 академических часа в день 1 раз в неделю. Продолжительность академического часа – 45 минут, перерыв между академическими часами – 10 минут.

1.2. Цель и задачи программы

Цель: формирование нравственной и творческой личности через развитие у обучающихся среднего школьного возраста первоначальных навыков по созданию мультфильмов в различных техниках.

Задачи первого года обучения

Образовательные:

- познакомить с основными сведениями по истории мультипликации;
- познакомить с ПК повышенной производительности – графической станцией и обучить основным навыкам работы для создания мультфильмов;
- учить использовать компьютерные программы Adobe Animate, Krita Pencil 2D для создания графических объектов;
- познакомить с основами работы с фотоаппаратом для съемки мультфильма;
- учить соблюдать правила безопасности труда и личной гигиены при обработке различных материалов;
- обучать различным видам декоративного творчества в анимации;
- учить создавать сценарный план, сценарий к мультфильму;
- познакомить со значением фона и экспозиции при создании мультфильма и обучать подбирать фоны к героям;
- познакомить с профессиями в мультипликации;
- познакомить с программами для монтажа и обучать монтажу с использованием звуковой дорожки и программ Киностудия, VideoPad, Lightworks;
- учить основам пластилиновой и кукольной анимации;
- обучать созданию титров и названия мультфильма;
- познакомить с основами установки освещения, съемки кадров, озвучивания и сведению видео и звукорядов;
- познакомить с основными технологиями создания мультфильмов с использованием графической станции.

Развивающие:

- развивать образное мышление;
- развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое мышление и пространственное воображение;
- формировать умение планировать свою деятельность;
- формировать умение оценивать свою деятельность по предложенным критериям;
- развивать мелкую моторику, глазомер;

развивать внимание, аккуратность, целеустремленность.

Воспитательные:

формировать нравственные качества личности и эмоционально-эстетическое восприятие мира;

формировать этические нормы в межличностных отношениях;

содействовать воспитанию творческой личности, способной к самосовершенствованию;

формировать у детей установку на позитивную социальную деятельность;

воспитывать интерес к познанию, ответственность и уважительное отношение к труду;

формировать мотивацию активного участия в творческой деятельности.

Задачи второго года обучения

Образовательные:

познакомить с техникой сыпучей анимации, повторить ранее изученные техники анимации;

продолжить совершенствование умений в написании сценария и сценарного плана;

обучать технологии изготовления бумажных персонажей с подвижными конечностями;

продолжить совершенствование умения подбирать фоны и учить изготавливать фоны для общего, крупного и «длинного» плана;

совершенствовать умение снимать кадры и переносить отснятый материал в ПК;

совершенствовать умение работать со звуком: озвучивание героев, подбор музыкального сопровождения, перемещение звуковых файлов на ПК, кадрирование звуковой информации;

познакомить с техникой компьютерной анимации, с программой Pivot Animator;

обучать созданию мультфильмов в программе Pivot Animator;

познакомить с программами для создания графических объектов;

обучать созданию графических объектов, героев мультфильмов;

обучать поиску графических объектов в сети Интернет или имеющегося фонда;

обучать созданию и изменению фоновых изображений;

обучать созданию многостраничного документа, модернизации и перемещению графических объектов;

обучать экспорту изображений и созданию анимации;

научить особенностям 2D и 3D мультипликации и видеомонтажа;

познакомить с понятием пикселизация и возможностями пикселизации в создании мультфильма;

совершенствовать навыки работы с графической станцией для создания мультфильмов;

совершенствовать умение создавать мультфильмы в различных

техниках.

Развивающие:

продолжить работу над развитием внимания, аккуратности, творческих способностей, целеустремленности, ответственности;

продолжить формировать у детей установку на позитивную социальную деятельность и мотивацию к активному участию в творческой деятельности;

развивать образное мышление;

развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое мышление и пространственное воображение.

Воспитательные:

продолжить формирование нравственных качеств личности;

воспитывать интерес к познанию, уважительное отношение к труду;

совершенствовать этические нормы в межличностных отношениях.

Содержание программы Учебный план первого года обучения

№ п/п	Наименование разделов и тем	Всего часов	В том числе		Формы аттестации/ контроля
			Теория	Практика	
	Введение	2	1	1	Тестирование
1	Теоретические основы мультипликации	16	8	8	Наблюдение, контроль выполнения
1.1	История мультипликации	2	1	1	
1.2	Применение компьютера в современной мультипликации	2	1	1	
1.3	Основы работы с компьютером в программах Adobe Animate , Krita Pencil2D	2	1	1	
1.4	Основы работы с фотоаппаратом. Органы управления, настройки фотоаппарата для съёмки мультипликации	2	1	1	
1.5	Понятие сценарного плана и сценария	2	1	1	
1.6	Понятие фона, экспликации	2	1	1	
1.7	Профессии в мультипликации	2	1	1	
1.8	Монтаж	2	1	1	
2	Технология создания кукольных мультфильмов	26	9	17	
2.1	Создание сценария мультфильма	4	2	2	
2.2	Технология изготовления героев кукольных мультфильмов	4	1	3	
2.3	Оформление фона	2	1	1	
2.4	Технология работы со звуком	4	1	3	

№ п/п	Наименование разделов и тем	Всего часов	В том числе		Формы аттестации/ контроля
			Теория	Практика	
2.5	Создание кадров мультфильма	2	1	1	
2.6	Основы видеомонтажа	4	1	3	
2.7	Технология использования переходов. Технология работы со звуком	2	1	1	
2.8	Последовательность создания титров и вывод мультфильма	4	1	3	
3	Творческий проект «Я - мультипликатор» (создание кукольного мультфильма)	6	1	5	Творческий отчет
4	Технология создания пластилиновых мультфильмов	12	6	6	
4.1	Создание сценария мультфильма	2	1	1	
4.2	Создание героев пластилинового мультфильма	2	1	1	
4.3	Создание кадров мультфильма	2	1	1	
4.4	Работа со звуком	2	1	1	
4.5	Монтаж мультфильма	4	2	2	
5	Творческий проект «Я мультипликатор» (создание пластилинового мультфильма)	8	1	7	Творческий отчет
	Итоговое занятие	2	1	1	Творческий отчет
	Всего часов	72	27	45	

Содержание учебного плана первого года обучения

Введение

Теория. Ознакомление детей с программой, с целями и содержанием программы, с правилами поведения в объединении, расписанием занятий.

Санитарно-гигиенические и эргономические требования к компьютерному рабочему месту. Техника безопасности в компьютерном классе. Правила организации рабочего места. Техника пожарной безопасности.

Компьютерная техника в современной мультипликации.

Практика. Демонстрация творческих работ, выполненных учащимися Центра дополнительного образования детей города Тамбова и работам победителей детского конкурса кинематографистов «Десятая муза». Диагностика знаний, умений в области компьютерных технологий.

Раздел 1. Теоретические основы мультипликации

Тема 1.1. История мультипликации

Теория. Понятие мультипликации. Анимация. Первые приспособления для мультипликации. Первые мультфильмы и мультипликаторы. Фазы движения.

Практика. Создание мультфильма с помощью блокнота и карандаша. Просмотр и обсуждение мультфильма «Юмористические фазы смешных лиц», 1906г.

Тема 1.2. Применение компьютера в современной мультипликации

Теория. История развития компьютера. Компьютер. Знакомство с ПК повышенной производительности – графической станцией. Основные части и дополнительные устройства. Применение компьютера в мультипликации.

Практика. Изготовление Тауматропа. Просмотр и обсуждение мультфильмов: «Фантасмогория», 1908г., «Феликс», 1928г., «Фиксики», 2018.

Тема 1.3. Основы работы с компьютером в программах Adobe Animate, Krita Pencil2D

Теория. Кинеограф – не простое название обычного блокнота.

Почему компьютер и кинеограф так близки между собой – ищем общие признаки. Основные навыки при работе с графической станцией.

Практика. Изготовление кинеографа. Перенос задач выполняемых кинеографом на компьютер. Программа для рисования картинок и программа для анимирования картинок. Объединяем два понятия в программе Adobe Animate. Основы работы с компьютером в программах анимации.

Тема 1.4. Основы работы с фотоаппаратом. Органы управления, настройки фотоаппарата для съёмки мультипликации

Теория. Правила съёмки. Режимы съёмки. Освещение. Штатив.

Практика. Ручная съёмка. Установка фотоаппарата на штатив. Настройки фотоаппарата. Съёмка. Макросъёмка. Перенос материала в компьютер. Обсуждение результатов.

Тема 1.5. Понятие сценарного плана и сценария

Теория. Идея. Синописис. Сценарный план. Сценарий. Раскадровка.

Практика. Просмотр мультфильма «Ох и Ах идут в поход». Составление синописиса и сценарного плана к мультфильму. Составление рассказа по 2-3 картинкам. Создание, переименование, удаление папок на рабочем столе.

Тема 1.6. Понятие фона, экспликации

Теория. Фон. Игра света. Экспликация. Ракурс. Понятие файла. Виды файлов. Отличия файлов по расширению.

Практика. Подбор фона к заданным героям. Сочинение продолжения неоконченными рассказам. Упражнения на развитие внимания, воображения, движения. Работа с файлами.

Тема 1.7. Профессии в мультипликации

Теория. Режиссер, монтажер, оператор, художник по свету, композитор, аниматор, художник, сценарист, продюсер и их роли при работе над мультфильмом.

Практика. Тренинг на сплочение коллектива. Коллективное сочинение по теме. Распределение ролей и инсценировка сказки. Фотографирование и перенос фотографий на компьютеры в созданные папки.

Тема 1.8. Монтаж

Теория. Программы для монтажа. Таймлайн. Звуковая дорожка. Время показа кадра. Принцип повторения.

Практика. Монтаж анимации «Клоун» из готовых кадров. Прослушивание и отбор мелодий для музыкального сопровождения. Сочинение сказки с повторами. Коллективное сочинение.

Раздел 2. Технология создания кукольных мультфильмов

Тема 2.1. Создание сценария мультфильма

Теория. Этапы выполнения работ при создании мультфильма. Функции сценариста, режиссера, звукооператора, художника-аниматора. Главная и второстепенная роли. Выбор образа. Качества героев и способы передачи их в мультфильме. Покадровый план. Принцип «Буратино» в мультипликации. Как выйти из тупика. Путешествие в будущее и прошлое.

Практика. Тренинг на развитие воображения. Генерация идей. Составление синопсиса. Написание сценария (своего или взятого из литературы). Чтение, осмысление, рассуждение, выделение главного, сокращение, придумывание, составление, фантазирование. Коллективное сочинение. Изготовление раскадровки.

Тема 2.2. Технология изготовления героев кукольных мультфильмов

Теория. Куклы-актёры. Использование пластиковых фигур животных, людей, машинок, подручных предметов. Использование Lego-конструктора. Основы моделирования из конструктора Lego. Иллюзия движения. Организация рабочего места. Виды подручных материалов, способы их крепления. Сочетания цветов. Композиция. Одушевленные и неодушевленные герои. Магия превращения.

Практика. Просмотр и обсуждение кукольных мультфильмов. Съемка движения машинки. Съемка движения человечка. Перенос материала в компьютер. Просмотр и обсуждение результатов. Использование готовых кукол или изготовление героев из подручного материала, подбор персонажей.

Тема 2.3. Оформление фона

Теория. Роль фона в мультипликации. Правила создания фона. Материалы для создания фона.

Практика. Подбор готовых фонов или изготовление фона из подручного материала.

Тема 2.4. Технология работы со звуком

Теория. Понятие фоновой музыки. Принципы подбора музыкального сопровождения мультфильма. Техника речи и понятие дикции. Технология записи звука с использованием микрофона напрямую в компьютер. Технология записи звука с использованием диктофона. Необходимые условия озвучивания мультфильма. Программы для записи и обработки звука. Настройка параметров звукового редактора. Наложение голоса на фоновую музыку.

Практика. Подбор музыкального сопровождения мультфильма.

Распределение ролей. Чтение по ролям. Запись голоса на компьютер с использованием микрофона. Чтение по ролям. Запись голоса на диктофон. Перемещение звуковых файлов с диктофона на компьютер. Кадрирование звуковой информации.

Тема 2.5. Создание кадров мультфильма

Теория. Крупный план. Общий план. Оборудование и настройка рабочего пространства.

Практика. Съемка кадров мультфильма. Перенос отснятого материала в компьютер.

Тема 2.6. Основы видеомонтажа

Использование программ Киностудия, VideoPad, Lightworks.

Теория. Обзор видео редактора. Видеодорожка. Звуковая дорожка. Настройка времени показа слайда. Черновой монтаж. Режиссерский монтаж. Способы перемещения по шкале времени. Блокировка дорожек. Работа со сценами.

Практика. Перенос материалов на таймлайн. Монтаж мультфильма.

Тема 2.7. Технология использования переходов. Технология работы со звуком

Теория. Визуальные эффекты и анимация. Технология использования переходов между сценами. 2d и 3d переходы. Градиентные переходы. Регулировка времени перехода. Использование переходов при монтаже мультфильма. Настройка регулятора громкости.

Практика. Вставка переходов между сценами. Наложение фоновой музыки.

Подбор и наложение звуковых эффектов. Наложение дикторской записи на видеофильм.

Тема 2.8. Последовательность создания титров и вывод мультфильма

Теория. Создание титров из готовых шаблонов. Использование титров поверх изображения и отдельно. Редактирование титров. Установка кернинга, интервала и отклонения. Стили текста. Работа с цветом, заливка текстурой.

Практика. Вставка титров и названия в мультфильм. Рендеринг мультфильма.

Раздел 3. Творческий проект «Я - мультипликатор» (создание кукольного мультфильма)

Теория. Формирование творческих групп. Генерация идей. Выстраивание сюжета.

Практика. Подготовка действующих лиц. Подготовка фона. Установка оборудования. Съемка. Перенос материала в компьютер. Монтаж. Создание титров и названия. Подбор музыкального сопровождения. Вывод мультфильма. Подготовка к защите. Защита работ.

Раздел 4. Технология создания пластилиновых мультфильмов

Тема 4.1. Создание сценария мультфильма

Теория. Качества героев и способы передачи их в мультфильме. Приемы превращения. Покадровый план.

Практика. Тренинг на развитие воображения. Генерация идей. Составление синопсиса. Написание сценария (своего, или взятого из литературы). Чтение, осмысление, рассуждение, выделение главного, сокращение, придумывание, составление, фантазирование. Коллективное сочинение. Изготовление раскадровки.

Тема 4.2. Создание героев пластилинового мультфильма

Теория. Правила техники безопасности при работе с пластилином. Организация рабочего места. Основы пластилинографии. Особенности создания пластилиновых героев. Отработка основных приемов лепки. Трансформирующиеся объекты. Каркасные пластилиновые куклы.

Практика. Просмотр и обсуждение пластилиновых мультфильмов. Перемещение готового героя по мультстанку. Трансформирование объектов.

Тема 4.3. Создание кадров мультфильма

Теория. Оборудование и настройка рабочего пространства.

Практика. Съемка кадров мультфильма. Перенос отснятого материала в компьютер.

Тема 4.4. Работа со звуком

Теория. Гротеск в музыке.

Практика. Подбор музыкального сопровождения мультфильма. Запись голоса на компьютер с использованием микрофона и на диктофон. Перемещение звуковых файлов с диктофона на компьютер. Кадрирование звуковой информации.

Тема 4.5. Монтаж мультфильма

Теория. Использование видео переходов для создания акцента.

Практика. Перенос материалов на таймлайн. Монтаж, создание названия и титров. Вывод мультфильма.

Раздел 5. Творческий проект «Я – мультипликатор» (создание пластилинового мультфильма)

Теория. Формирование творческих групп. Генерация идей. Выстраивание сюжета.

Практика. Подготовка действующих лиц. Подготовка фона. Установка оборудования. Съемка. Перенос материала в компьютер. Монтаж. Создание титров и названия. Подбор музыкального сопровождения. Вывод мультфильма. Подготовка к защите. Защита работ.

Итоговое занятие

Творческий отчет. Обсуждение и анализ результатов работы. Награждение учащихся.

Учебный план второго года обучения

№ п/п	Наименование разделов и тем	Всего часов	В том числе		Формы аттестации/ контроля
			Теория	Практика	
	Введение	2	1	1	Тестирование
1	Сыпучая анимация	4	1	3	Наблюдение
2	Технология создания мультфильмов методом перекладки	12	6	6	Наблюдение
2.1	Создание сценария мультфильма	2	1	1	
2.2	Подготовка персонажей	2	1	1	
2.3	Технология изготовления фона для создания мультфильма методом перекладки	2	1	1	
2.4	Создание кадров мультфильма	2	1	1	
2.6	Работа со звуком	2	1	1	
2.6	Монтаж мультфильма	2	1	1	
3	Творческий проект «Я - мультипликатор» (создание мультфильма методом перекладки)	8	1	7	Творческий отчет
4	Компьютерная анимация	6	2	4	Наблюдение
4.1	Виды компьютерной анимации	2	1	1	
4.2	Анимация в Pivot Animator	4	1	3	
5	Компьютерная покадровая анимация	18	6	12	
5.1	Технология создания графических объектов	4	2	2	
5.2	Технология работы в графическом редакторе	4	1	3	
5.3	Создание героев мультфильма	4	1	3	
5.4	Создание фоновых изображений	2	1	1	
5.5	Анимация героев	4	1	3	
6	Творческий проект «Я - мультипликатор» (создание покадрового компьютерного мультфильма)	10	1	9	Творческий отчет
7	Использование пикселизации в мультипликации	2	1	1	
8	Творческий проект «Я - волшебник»	8	1	7	Творческий отчет
	Итоговое занятие	2	1	1	Творческий отчет
	Всего часов	72	21	51	

Содержание учебного плана второго года обучения

Введение

Теория. Санитарно-гигиенические и эргономические требования к компьютерному рабочему месту. Техника безопасности в компьютерном классе. Правила организации рабочего места. Техника пожарной безопасности.

Практика. Демонстрация творческих работ, выполненных учащимися Центра дополнительного образования детей города Тамбова и работами победителей детского конкурса кинематографистов «Десятая муза» Диагностика знаний, умений в области компьютерных технологий полученных в первый год обучения.

Раздел 1. Сыпучая анимация

Теория. Материалы, используемые в технике сыпучей анимации. Ожившая живопись. Принцип работы со столом для рисования песком.

Практика. Просмотр и обсуждение мультфильмов, сделанных в технике сыпучей анимации. Закрепление фотоаппарата на штативе. Рисование песком, крупой и другими сыпучими материалами. Покадровая съемка. Перенос в компьютер. Монтаж. Подбор музыкального сопровождения.

Раздел 2. Технология создания мультфильмов методом перекладки

Тема 2.1. Создание сценария мультфильма

Теория Анимация неодушевленных предметов. Главный герой. Работа с мультстанком. «Тайминг» передвижения. Многоуровневая анимация.

Практика. Просмотр и обсуждение мультфильмов, снятых в технике «перекладка». Тренинг на развитие воображения. Генерация идей. Составление синопсиса. Написание сценария (своего или взятого из литературы). Чтение, осмысление, рассуждение, выделение главного, сокращение, придумывание, составление, фантазирование. Коллективное сочинение. Изготовление раскадровки.

Тема 2.2. Подготовка персонажей

Теория. Техника безопасности при работе с ножницами. Свойства бумаги. Разница между бумагой и картоном. Материалы и инструменты, необходимые для работы. Организация рабочего пространства. Правила работы с принтером. Способы скрепления деталей.

Практика. Выбор персонажей из коллекции изображений. Масштабирование рисунка. Дублирование рисунка. Вывод на печать. Наклейка на картон деталей фигуры данного образца. Вырезание деталей. Изготовление персонажей из бумаги и картона по шаблону. Изготовление бумажных персонажей с подвижными конечностями.

Тема 2.3. Технология изготовления фона для создания мультфильма методом перекладки

Теория. Декорации и их роль в мультипликации. Смена декораций. Иллюзия движения с помощью перемещения фона.

Практика. Выбор фонового изображения из коллекции изображений или изготовление фонов для общего и крупного планов. Вывод на печать.

Составление «длинного» фона для создания иллюзии движения. Обработка стыковых линий.

Тема 2.4. Создание кадров мультфильма

Теория. Величина сдвига. Ракурс. Перемещение готового героя по мультстанку. Сцена-макет. Движение фона для иллюзии движения объекта.

Практика. Съёмка кадров мультфильма. Перенос отснятого материала в компьютер.

Тема 2.5. Работа со звуком

Теория. Характер героев. Передача настроения героя голосом.

Практика. Подбор музыкального сопровождения мультфильма, запись голоса на компьютер с использованием микрофона, запись голоса на диктофон. Перемещение звуковых файлов с диктофона на компьютер. Кадрирование звуковой информации.

Тема 2.6. Монтаж мультфильма

Теория. Роль звукового и музыкального сопровождения. Звуковые спецэффекты.

Практика. Перенос материалов на таймлайн. Монтаж, создание названия и титров. Наложение звука или музыкального сопровождения. Вывод мультфильма.

Раздел 3. Творческий проект «Я – мультипликатор» (создание мультфильма методом перекладки)

Теория. Формирование творческих групп. Генерация идей. Выстраивание сюжета.

Практика. Подготовка действующих лиц. Подготовка фона. Установка оборудования. Съёмка. Перенос материала в компьютер. Монтаж. Создание титров и названия. Подбор музыкального сопровождения. Вывод мультфильма. Подготовка к защите. Защита работ.

Раздел 4. Компьютерная анимация

Тема 4.1. Виды компьютерной анимации

Теория. Двухмерная и трёхмерная мультипликация. Покадровая мультипликация. Обзор программного обеспечения. Принципы работы. Знакомство с программой Pivot Animator.

Практика. Просмотр и обсуждение мультфильмов, снятых в различных техниках компьютерной мультипликации. Создание кадров в программе Pivot Animator.

Тема 4.2. Анимация в Pivot Animator

Теория. Жестовая анимация. Размер рабочей площади. Изменение размера персонажа. Работа с готовым персонажем. Загрузка персонажей из библиотеки. Использование фона. Редактирование персонажей. Использование нескольких главных героев.

Практика. Создание анимации в программе Pivot Animator.

Раздел 5. Компьютерная покадровая анимация

Тема 5.1. Технология создания графических объектов

Теория. Обзор программного обеспечения для создания графических объектов. Инструменты выделения и рисования.

Практика. Просмотр и обсуждение мультфильмов в технике компьютерной покадровой анимации. Создание изображений с помощью инструментов «окружность», «прямоугольник», «линия».

Тема 5.2. Технология работы в графическом редакторе

Теория. Создание графических примитивов. Масштабирование, вращение, отражение, позиционирование объектов. Соединение, пересечение, объединение и обрезка. Работа с цветом. Копирование и вставка объектов. Работа с текстом. Технология преобразования объектов. Инструменты выделения и рисования. Операции над вершинами.

Практика. Формирование изображений из простых фигур. Изменение формы графических примитивов. Трансформация с привязкой объектов. Перекрывание части изображения. Отражение по вертикали и горизонтали. Использование направляющих для точного позиционирования объектов. Заливка текстурой, узором.

Тема 5.3. Создание героев мультфильма

Теория. Форматы графических объектов. Технология поиска графических объектов в сети интернет. Технология удаления фона графического объекта. Преобразование в кривые. Технология трансформации объектов. Создание сложных рисунков.

Практика. Выбор «героев» (графических объектов) из Интернета или имеющегося фонда. Удаление фона. Импорт изображений в графический редактор. Рисование по образцу.

Тема 5.4. Создание фоновых изображений

Теория. Размер и формат кадра. Разрешение графического объекта.

Практика. Подбор фоновых изображений. Кадрирование. Создание многостраничного документа. Блокировка фона. Рисование фона.

Тема 5.5. Анимация героев

Теория. Многостраничные документы. Модернизация и перемещение объектов. Смена фона. Экспорт кадров. Крупный план.

Практика. Создание нескольких страниц и перемещение по ним готовых объектов. Экспорт изображения и создание анимации.

Раздел 6. Творческий проект «Я – мультипликатор» (создание покадрового компьютерного мультфильма)

Теория. Формирование творческих групп. Генерация идей. Выстраивание сюжета.

Практика. Подготовка действующих лиц. Фона. Монтаж. Создание титров и названия. Подбор музыкального сопровождения. Вывод мультфильма. Подготовка к защите. Защита работ.

Раздел 7. Использование пикселизации в мультипликации

Теория. Понятие пикселизация. Возможности пикселизации.

Практика. Создание волшебных действий методом пикселизации (прохождение сквозь стену, превращение человека в предмет, катание на стуле и т.п.).

Раздел 8. Творческий проект «Я – волшебник»

Теория. Формирование творческих групп. Генерация идей.

Выстраивание сюжета.

Практика. Подготовка костюмов, фона. Съемка. Перенос материала в компьютер. Монтаж. Создание титров и названия. Подбор музыкального сопровождения. Вывод мультфильма. Подготовка к защите. Защита работ.

Итоговое занятие

Творческий отчет. Обсуждение и анализ результатов работы. Награждение учащихся.

1.4. Планируемые результаты

В результате освоения учебного плана учащиеся должны иметь необходимый объем результатов.

Личностные результаты:

- стремиться выражать свои чувства средствами искусства;
- проявлять самостоятельность и ответственность, сопричастность общему делу;
- уметь излагать мысли в четкой логической последовательности;
- уметь отстаивать свою точку зрения, анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений;
- работать в коллективе, уважительно относиться к труду других;
- работать в группе и под руководством педагога, уважительно относиться к педагогу и друг к другу;
- проявлять трудолюбие, выполнять сложную и трудоемкую работу, необходимую для получения творческого результата;
- проявлять творческую активность, участвовать в групповых и индивидуальных проектах, в конкурсных мероприятиях;
- выполнять правила поведения на занятиях, соблюдать гигиену труда и отдыха.

Метапредметные результаты:

- определять порядок действий, планировать этапы своей работы;
- понимать причины своего неуспеха и находить способы выхода из этой ситуации;
- договариваться и приходить к общему решению в совместной трудовой и творческой деятельности, задавать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнером;
- презентовать свои проекты;
- оценивать собственные работы и работы одноклассников по предложенным педагогом критериям.

Предметные результаты:

по завершению первого года обучения учащиеся

будут знать:

- факты из истории возникновения и развития мультипликации;
- профессии, необходимые для создания профессионального мультфильма: сценарист, режиссер, художник-аниматор, оператор съемки, звукооператор, монтажер;

виды мультфильмов (по жанру, по метражу, по технике исполнения);
технологии создания мультипликационных фильмов в технике кукольной, пластилиновой анимации;

этапы создания мультфильма;

название и назначение инструментов и материалов, используемых для создания персонажей, фонов, декораций;

название и назначение технического оборудования: видеокамера, штатив, монтажный стол, монтажная программа;

назначение программ Adobe Animate, Krita Pencil2D;

о возможности применения различных видов изобразительного и декоративного творчества в анимации: рисунок, лепка, природный и другие материалы;

будут уметь:

изготавливать персонажей мультфильмов из пластилина, бумаги и т.п.;

устанавливать штатив с видеокамерой, проводить съемку под наблюдением педагога;

применять различные виды изобразительного и декоративного творчества (рисунок, лепка, природный и другие материалы) для изготовления фонов, декораций;

делать простейшую раскадровку с помощью педагога;

использовать средства художественной изобразительности: свет и тень;

озвучивать героев;

по завершению второго года обучения учащиеся

будут знать:

технологии создания мультипликационных фильмов в технике сыпучей анимации;

профессиональные анимационные термины: монтаж, хронометраж, озвучка, раскадровка, съёмка, кадр;

правила и подходы к созданию сценария;

назначение программы Pivot Animator;

будут уметь:

создавать сценарий к мультфильму;

анимировать героев, озвучивать и делать монтаж мультфильма;

комбинировать различные приемы работы для достижения поставленной художественно-творческой задачи;

пользоваться инструментами и графическими материалами, программой Pivot Animator;

выполнять простейшую раскадровку самостоятельно;

использовать средства художественной изобразительности;

проводить покадровую съемку самостоятельно.

Блок № 2. «Комплекс организационно-педагогических условий реализации дополнительной общеобразовательной программы»

2.1. Календарный учебный график

Режим организации занятий по данной дополнительной общеобразовательной программе определяется календарным учебным графиком и соответствует нормам, утвержденным «СанПин к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей» № 41 от 04.07.2014 (СанПин 2.4.43172 - 14, пункт 8.3).

Учебный год по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Студия мультипликации «Фокус» начинается 1 сентября и заканчивается 31 мая.

Всего учебных недель: 72, в том числе в 1-ый год – 36 недель (Приложение 1), во 2-ой год – 36 недель (Приложение 2).

Количество учебных дней: 144 дня, в том числе в 1-ый год – 72 дня, во 2-ой год – 72 дня.

Объем учебных часов: 144.

Режим работы: 1 раз в неделю по 2 часа.

2.2. Условия реализации программы

Программа реализуется на русском языке.

Материально-техническое обеспечение

Занятия проводятся в помещении, которое соответствует всем санитарно-гигиеническим нормам (температура воздуха, проветриваемость, освещенность естественная и искусственная и т.д.), и позволяет проводить занятия со сменой деятельности, организовывать открытые занятия, коллективный просмотр детских работ.

Для успешного освоения программы необходимы: классная доска, столы и стулья для обучающихся и педагога, шкафы, стеллажи для хранения дидактических пособий, учебных материалов, детских работ (герои, фоны и т.п., канцелярские принадлежности, материалы для выполнения творческих работ: пластилин, цветная бумага, картон и т.п.)

Оборудование для проведения занятий:

- графическая станция (ПК повышенной производительности) – 4 шт.;
- мультистанок;
- графические планшеты – 2 шт.;
- принтер;
- видеопроектор;
- цифровой фотоаппарат;
- микрофон;
- штатив;

монтажный стол;
 софиты – 2 шт.;
 пластилин;
 ножницы;
 бумага белая писчая;
 бумага цветная;
 картон белый и цветной;
 пластиковые фигурки животных, машин и т.п.;
 лего-конструкторы – 5 шт.

Кадровое обеспечение

Педагог, работающий по данной программе, должен иметь среднее специальное или высшее образование в области, соответствующей профилю детского объединения без предъявления требований к стажу работы.

2.3. Формы аттестации

При подведении итогов реализации программы действует безотметочная система. Основными видами отслеживания результатов усвоения учебного материала являются входная диагностика, текущий контроль, промежуточный и итоговый контроли.

Время проведения	Цель проведения	Форма контроля
<i>Входной контроль</i>		
Начало учебного года	Определение уровня развития учащихся, их творческих способностей	Тестирование
<i>Текущий контроль</i>		
В течение учебного года	Определение степени усвоения учащимися учебного материала. Выявление учащихся, отстающих и опережающих обучение. Подбор наиболее эффективных методов и средств обучения для корректировки результатов	Устный опрос, педагогическое наблюдение, творческий отчет
<i>Промежуточная аттестация</i>		
По окончании изучения раздела	Определение степени усвоения учебного материала. Определение результатов обучения	Устный опрос, педагогическое наблюдение, творческий отчет
В конце завершения	Определение результатов обучения. Получение	Творческий отчет

освоения программы	сведений для совершенствования образовательной программы и методов обучения	
--------------------	---	--

2.4. Оценочные материалы

Результативность контролируется на протяжении всего процесса обучения. Используются следующие формы контроля: устный опрос (в начале занятия); практические задания; наблюдение; творческие проекты, где усвоенный материал предлагается воплотить в оригинальные авторские работы.

При прохождении обучения по программе, у каждого обучающегося накапливается электронная папка с выполненными заданиями и продуктами проектами.

Критерии оценки творческого продукта проектной деятельности (мультфильма)

№ п/п	Наименование показателя	Максимальное кол-во баллов
1.	Оригинальность названия мультфильма	3
2.	Соответствие содержания названию	3
3.	Эмоциональный эффект от просмотра мультфильма	5
4.	Использование спецэффектов	3
5.	Дизайн (цветовая гамма, стиль, шрифт, качество графических объектов, фон)	3
6.	Законченность темы	3
ИТОГО		20

Оценочная шкала

Количество баллов	Оценка продукта проектной деятельности
16-20	Проектной группе удалось создать замечательный мультфильм, который может претендовать на участие в конкурсах и фестивалях
10-15	Мультфильм очень хороший, но проектной группе есть что исправить
5-9	Мультфильм есть, но проектной группе не удалось договориться о концепции мультфильма или способах его создания
0-4	А был ли мультфильм?

Конечным результатом освоения программы является результативное участие в конкурсах различных уровня.

2.5. Методические материалы

В процессе обучения используются различные методы подачи информации. Выбор метода зависит от содержания занятий, уровня подготовки и опыта учащихся.

Освоение материала происходит по «восходящей спирали», то есть периодическое возвращение к определенным темам на более высоком и сложном уровне. Все задания соответствуют по сложности возрасту учащихся.

Для реализации программы используются следующие методы:

словесный: рассказ, беседа, дискуссия;

наглядный: иллюстрация, образец, дидактический и т.п.;

практический – показ;

репродуктивный;

проблемный;

проектный (разработка проектов, создание творческих работ), игровой.

Программа предусматривает использование различных педагогических технологий, применяемых в системе дополнительного образования: индивидуального обучения, группового обучения, коллективного взаимообучения, дифференцированного и разноуровневого обучения, ТРИЗ, критического мышления, проектного (или исследовательского) обучения, здоровьесберегающие, информационные (или ИКТ).

Приоритетная технология обучения по программе «Студия мультипликации «Фокус» – проектная деятельность. Обучающиеся выполняют творческие проект, как итоговую зачетную работу, интегрирующую знания и умения по всему изученному материалу.

Методы организации учебного процесса

Работа по данной программе сочетает в процессе вариативной деятельности групповые и коллективные формы занятий.

При этом используются разнообразные *формы* проведения занятий: практическая работа с компьютером, творческие задания, конструирование и моделирование.

Выбор методов и форм для реализации программы определяются целью и задачами занятия;

принципами обучения: от практической деятельности к внутреннему развитию всех качеств личности;

возможностями учащихся на данном этапе (возраст, уровень подготовки, мотивации и др.);

наличием соответствующей материальной базы.

Методическое обеспечение программы первого года обучения

№ п/п	Название разделов и тем	Материально-техническое оснащение	Форма учебного занятия, методы, приемы обучения. Педагогические технологии	Дидактико-методический материал	Формы подведения итогов
	Введение	Ноутбук; мультимедийный проектор; настенный экран.	Занятие – погружение. Словесный, наглядный. Групповое обучение	Инструкция по технике безопасности. Введение в программу	Тестирование
1.1.	Теоретические основы мультипликации. История мультипликации	Ноутбук; мультимедийный проектор; настенный экран, блокнот, карандаш	Комбинированное занятие. Словесный, наглядный, практический. Групповое, индивидуальное обучение	Методическая литература. Лекционный материал для занятий	Устный опрос, выполнение практических заданий
1.2.	Применение компьютера в современной мультипликации	Ноутбук; мультимедийный проектор; настенный экран, ПК, белый картон, циркуль или тарелочка круглой формы, ножницы, карандаши или фломастеры, клей, шпатель или: толстая иглолка или шило, 2 веревочки или резинки	Комбинированное занятие. Словесный, наглядный, репродуктивный, практический. Групповое, индивидуальное, разноуровневое обучение, ИКТ-технологии, здоровьесберегающие технологии	Методическая литература. Лекционный материал для занятий, инструкция по изготовлению тауматропа	Устный опрос, выполнение практических заданий
1.3.	Основы работы с компьютером в программах Adobe Fnimat, Krita Pencil 2D	Ноутбук; мультимедийный проектор; настенный экран, ПК, маленький блокнотик или стопка скрепленных бумаг, карандаш или ручка, лист бумаги, компьютерная программа Adobe Animate	Комбинированное занятие. Словесный, наглядный, репродуктивный, практический. Групповое, индивидуальное, разноуровневое обучение, ИКТ-технологии, здоровьесберегающие технологии	Методическая литература. Лекционный материал для занятий, инструкция по изготовлению кинеографа	Устный опрос, выполнение практических заданий
1.4.	Основы работы с фотоаппаратом	Ноутбук; мультимедийный проектор; настенный экран, ПК, фотоаппарат,	Комбинированное занятие. Словесный, наглядный, практический. Групповое,	Методическая литература. Лекционный материал для занятий, инструкции	Устный опрос, выполнение практических заданий

		штатив	индивидуальное, коллективное обучение, взаимообучение, ИКТ-технологии, здоровьесберегающие технологии		
1.5.	Понятие сценарного плана и сценария	Ноутбук; мультимедийный проектор, настенный экран, ПК	Комбинированное занятие. Словесный, наглядный, практический. Групповое обучение, здоровьесберегающие технологии	Методическая литература. Лекционный материал для занятий. Мультфильм «Ох и Ах идут в поход»	Устный опрос, выполнение практических заданий
1.6.	Понятие фона, экспозиции	Ноутбук; мультимедийный проектор; настенный экран, ПК	Комбинированное занятие. Словесный, наглядный, практический. Групповое, индивидуальное, коллективное обучение, взаимообучение, ИКТ-технологии, здоровьесберегающие технологии	Методическая литература. Лекционный материал для занятий. Тексты неоконченных рассказов, набор фонов и героев	Устный опрос, выполнение практических заданий
1.7.	Профессии в мультипликации	Ноутбук; мультимедийный проектор; настенный экран, ПК, фотоаппарат	Комбинированное занятие. Словесный, наглядный, практический, игровой. Групповое, индивидуальное, коллективное обучение, взаимообучение, ИКТ-технологии, здоровьесберегающие технологии	Методическая литература. Лекционный материал для занятий. Тексты неоконченных рассказов, набор фонов и героев	Устный опрос, выполнение практических заданий
1.8.	Монтаж	Ноутбук; мультимедийный проектор; настенный экран, ПК. Программы для монтажа. Таймлайн	Комбинированное занятие. Словесный, наглядный, практический, проектный. Групповое, индивидуальное, коллективное обучение, взаимообучение, ИКТ-технологии, здоровьесберегающие технологии	Методическая литература. Лекционный материал для занятий. Готовые кадры «Клоун», подборка мелодий	Устный опрос, выполнение практических заданий

2.1.	Раздел 2. Технология создания кукольного мультфильма. Создание сценария мультфильма	Ноутбук; мультимедийный проектор; настенный экран, ПК	Комбинированное занятие. Словесный, наглядный, практический, проектный. Групповое, коллективное взаимообучение, ИКТ-технологии, здоровьесберегаю щие технологии	Методическая литература. Лекционный материал для занятий. Тренинг на развитие воображения	Устный опрос, выполнение практических заданий
2.2.	Технология изготовления героев кукольных мультфильмов	Ноутбук; мультимедийный проектор; настенный экран, ПК, фотоаппарат. Лего- конструктор, пластиковые фигуры животных, людей, машинок и пр.	Комбинированное занятие. Словесный, наглядный, практический, проектный. Групповое, индивидуальное обучение, ИКТ- технологии, здоровьесберегаю щие технологии	Методическая литература. Лекционный материал для занятий. Инструкции. Кукольный мультфильм	Устный опрос, выполнение практических заданий
2.3.	Оформление фона	Ноутбук; мультимедийный проектор; настенный экран, ПК. Материалы для создания фона	Комбинированное занятие. Словесный, наглядный, практический. Групповое, индивидуальное, дифференцирован ное обучение, ИКТ-технологии, здоровьесберегаю щие технологии	Методическая литература. Лекционный материал для занятий. Правила создания фона. Подборка готовых фонов	Устный опрос, выполнение практических и творческих заданий
2.4	Технология работы со звуком	Ноутбук; мультимедийный проектор; настенный экран, ПК, микрофон, диктофон. Программы для записи и обработки звука	Комбинированное занятие. Словесный, наглядный, практический, проектный. Коллективное обучение, индивидуальное, дифференцирован ное обучение, ИКТ-технологии, здоровьесберегаю щие технологии	Методическая литература. Лекционный материал для занятий. Инструкции. Подборка фоновой музыки. Подборка небольших литературных произведений для аудиоспектакля	Устный опрос, выполнение практических и творческих заданий
2.5.	Создание кадров мультфильма	Ноутбук; мультимедийный проектор; настенный экран, ПК, фотоаппарат	Комбинированное занятие. Словесный, наглядный, практический,	Методическая литература. Лекционный материал для занятий.	Устный опрос, выполнение практических и творческих заданий

			проектный. Коллективное обучение, индивидуальное, дифференцированное обучение, ИКТ-технологии, здоровьесберегающие технологии	Инструкции	
2.6.	Основы видеомонтажа	Ноутбук; мультимедийный проектор; настенный экран, ПК. Программы Киностудия, VideoPad, Lightworks, Таймлайн	Комбинированное занятие. Словесный, наглядный, практический, проектный. Групповое и индивидуальное обучение, разноуровневое, ИКТ-технологии, здоровьесберегающие технологии	Методическая литература. Лекционный материал для занятий. Инструкции. Фото, аудио материал с предыдущих занятий	Устный опрос, выполнение практических и творческих заданий
2.7.	Технология использования переходов. Технология работы со звуком	Ноутбук; мультимедийный проектор; настенный экран, ПК. Программы Киностудия, VideoPad, Lightworks, Таймлайн	Комбинированное занятие. Словесный, наглядный, практический, проектный. Групповое и индивидуальное обучение, разноуровневое, ИКТ-технологии, здоровьесберегающие технологии	Методическая литература. Лекционный материал для занятий. Инструкции. Фото, аудио материал с предыдущих занятий	Устный опрос, выполнение практических и творческих заданий
2.8.	Последовательность создания титров и вывод мультфильма	Ноутбук; мультимедийный проектор; настенный экран, ПК. Программы Киностудия, VideoPad, Lightworks, Таймлайн	Комбинированное занятие. Словесный, наглядный, практический, проектный. Групповое и индивидуальное обучение, разноуровневое, ИКТ-технологии, здоровьесберегающие технологии	Методическая литература. Лекционный материал для занятий. Инструкции. Фото, аудио материал с предыдущих занятий	Устный опрос, выполнение практических и творческих заданий
3.	Раздел 3. Творческий проект «Я – мультипликатор» (создание кукольного мультфильма)	Ноутбук; мультимедийный проектор; настенный экран, ПК. Программы	Мастерская. Проектный метод. Коллективная творческая деятельность, проектная деятельность, ТРИЗ, коллективное	Алгоритм создания кукольного мультфильма	Творческий отчет

			взаимообучение, ИКТ-технологии, здоровьесберегающие технологии		
4. – 4.1.	Раздел 4. Технология создания пластилиновых мультфильмов. Создание сценария мультфильма	Ноутбук; мультимедийный проектор; настенный экран, ПК. Программы	Комбинированное занятие. Словесный, наглядный, практический, проектный. Групповое и индивидуальное обучение, разноуровневое, ИКТ-технологии, здоровьесберегающие технологии	Методическая литература. Лекционный материал для занятий. Подборка литературных произведений	Устный опрос, выполнение практических и творческих заданий
4.2.	Создание героев пластилинового мультфильма	Мультстанок, пластилин	Комбинированное занятие. Словесный, наглядный, практический, проектный. Групповое и индивидуальное обучение, разноуровневое, ИКТ-технологии, здоровьесберегающие технологии	Методическая литература. Лекционный материал для занятий. Правила техники безопасности при работе с пластилином. Пластилиновый мультфильм для просмотра	Устный опрос, выполнение практических и творческих заданий
4.3.	Создание кадров мультфильма	Ноутбук; мультимедийный проектор; настенный экран, ПК, фотоаппарат, штатив, софиты	Практическое занятие. Практический, проектный. Групповое и индивидуальное обучение, разноуровневое, ИКТ-технологии, здоровьесберегающие технологии	Подготовленный материал с предыдущего занятия	Устный опрос, выполнение практических и творческих заданий
4.4.	Работа со звуком	Ноутбук; мультимедийный проектор; настенный экран, ПК, микрофон, диктофон	Практическое занятие. Практический, проектный. Групповое и индивидуальное обучение, разноуровневое, ИКТ-технологии, здоровьесберегающие технологии	Подборка музыкальных фонов	Устный опрос, выполнение практических и творческих заданий
4.5.	Монтаж мультфильма	Ноутбук; мультимедийный проектор; настенный экран, ПК. Программы	Практическое занятие. Практический, проектный. Групповое и	Материал с предыдущих занятий	Устный опрос, выполнение практических и творческих заданий

			индивидуальное обучение, разноуровневое, ИКТ-технологии, здоровьесберегающие технологии		
	Раздел 5. Творческий проект «Я – мультипликатор» (создание пластилинового мультфильма)	Ноутбук; мультимедийный проектор; настенный экран, ПК. Программы	Мастерская. Проектный метод. Коллективная творческая деятельность, проектная деятельность, ТРИЗ, коллективное взаимообучение, ИКТ-технологии, здоровьесберегающие технологии	Алгоритм создания кукольного мультфильма	Творческий отчет

Методическое обеспечение программы второго года обучения

№ п/п	Название разделов и тем	Материально-техническое оснащение	Форма учебного занятия, методы, приемы обучения. Педагогические технологии	Дидактико-методический материал	Формы подведения итогов
	Введение	Ноутбук; мультимедийный проектор; настенный экран	Занятие – погружение. Словесный, наглядный. Групповое обучение	Инструкция по технике безопасности. Повторение и обобщение ранее изученного материала	Тестирование
1.	Сыпучая анимация	Ноутбук; мультимедийный проектор; настенный экран, ПК, стол для рисования песком, фотоаппарат, штатив	Комбинированное занятие. Словесный, наглядный, практический. Групповое и индивидуальное обучение, разноуровневое, ИКТ-технологии, здоровьесберегающие технологии	Методическая литература. Лекционный материал для занятий. Мультфильмы, сделанные в технике сыпучей анимации. Подборка музыкальных фонов	Устный опрос, выполнение практических заданий
2.1.	Раздел 2. Технология создания мультфильмов методом перекладки. Создание сценария	Ноутбук; мультимедийный проектор; настенный экран, ПК, мультстанок	Комбинированное занятие. Словесный, наглядный, практический, проектный. Групповое и индивидуальное обучение, разноуровневое,	Методическая литература. Лекционный материал для занятий. Тренинг на развитие воображения. Мультфильмы, снятые в технике	Устный опрос, выполнение практических заданий

			ИКТ-технологии, здоровьесберегающие технологии	перекладной анимации. Подборка литературных произведений для создания мультфильма	
2.2.	Подготовка персонажей	Ноутбук; мультимедийный проектор; настенный экран, ПК, программы. Цветная бумага и картон, ножницы, клей, кисточка, фломастеры, цветные карандаши	Комбинированное занятие. Словесный, наглядный, практический, проектный. Групповое и индивидуальное обучение, разноуровневое, ИКТ-технологии, здоровьесберегающие технологии	Методическая литература. Лекционный материал для занятий. Техника безопасности при работе с ножницами. Инструкции. Подборка персонажей из коллекции изображений, шаблоны	Устный опрос, выполнение практических заданий
2.3.	Технология изготовления фона для создания мультфильма методом перекладки	Ноутбук; мультимедийный проектор; настенный экран, ПК, цветной принтер. Материалы для создания фона	Комбинированное занятие. Словесный, наглядный, практический. Групповое и индивидуальное обучение, разноуровневое, ИКТ-технологии, здоровьесберегающие технологии	Методическая литература. Лекционный материал для занятий. Правила создания фона. Подборка готовых фонов из коллекции изображений	Устный опрос, выполнение практических и творческих заданий
2.4.	Создание кадров мультфильма	Ноутбук; мультимедийный проектор; настенный экран, мультстанок, ПК, фотоаппарат, штатив, софиты	Комбинированное занятие. Словесный, наглядный, практический, проектный. Групповое и индивидуальное обучение, разноуровневое, ИКТ-технологии, здоровьесберегающие технологии	Методическая литература. Лекционный материал для занятий. Инструкции	Устный опрос, выполнение практических и творческих заданий
2.5.	Технология работы со звуком	Ноутбук; мультимедийный проектор; настенный экран, ПК, микрофон, диктофон. Программы для записи и обработки звука	Комбинированное занятие. Словесный, наглядный, практический, проектный. Групповое и индивидуальное обучение, разноуровневое, ИКТ-технологии,	Методическая литература. Лекционный материал для занятий. Инструкции. Подборка фоновой музыки. Подборка небольших	Устный опрос, выполнение практических и творческих заданий

			здоровьесберегающие технологии	литературных произведений для аудиоспектакля	
2.6.	Монтаж мультфильма	Ноутбук; мультимедийный проектор; настенный экран, ПК, программы	Практическое занятие. Практический, проектный. Групповое и индивидуальное обучение, дифференцированное обучение, ИКТ-технологии, здоровьесберегающие технологии	Методическая литература. Лекционный материал для занятий. Инструкции. Фото, аудио материал с предыдущих занятий	Устный опрос, выполнение практических и творческих заданий
3.	Раздел 3. Творческий проект «Я – мультипликатор» (создание мультфильма методом перекладки)	Ноутбук; мультимедийный проектор; настенный экран, ПК, мультстанок, фотоаппарат, штатив, диктофон, микрофон. Программы. Канцтовары для изготовления героев и фонов	Мастерская. Проектный метод. Коллективная творческая деятельность, проектная деятельность, ТРИЗ, коллективное взаимообучение, ИКТ-технологии, здоровьесберегающие технологии	Алгоритм создания мультфильма методом перекладки	Творческий отчет
4.1.	Раздел 4. Компьютерная анимация. Виды компьютерной анимации	Ноутбук; мультимедийный проектор; настенный экран, ПК. Программа Pivot Animator, графический планшет	Комбинированное занятие. Словесный, наглядный, практический, проектный. Групповое и индивидуальное обучение, дифференцированное обучение, ИКТ-технологии, здоровьесберегающие технологии	Методическая литература. Лекционный материал для занятий. Мультфильмы, снятые в технике компьютерной анимации	Устный опрос, выполнение практических и творческих заданий
4.2.	Анимация в Pivot Animator	Ноутбук; мультимедийный проектор; настенный экран, ПК. Программа Pivot Animator, графический планшет	Комбинированное занятие. Словесный, наглядный, практический, проектный. Групповое и индивидуальное обучение, дифференцированное обучение, ИКТ-технологии, здоровьесберегающие технологии	Методическая литература. Лекционный материал для занятий. Подборка готовых персонажей	Устный опрос, выполнение практических и творческих заданий

5. – 5.1.	Компьютерная покадровая анимация. Технология создания графических объектов	Ноутбук; мультимедийный проектор; настенный экран, ПК, программы, графический планшет	Комбинированное занятие. Словесный, наглядный, практический, проектный. Групповое и индивидуальное обучение, дифференцирован ное обучение, ИКТ-технологии, здоровьесберегаю щие технологии	Методическая литература. Мультфильмы в технике компьютерной покадровки	Устный опрос, выполнение практических и творческих заданий
5.2.	Технология работы в графическом редакторе	Ноутбук; мультимедийный проектор; настенный экран, ПК, программы, графический планшет	Комбинированное занятие. Словесный, наглядный, практический, проектный. Групповое обучение	Методическая литература	Устный опрос, выполнение практических и творческих заданий
5.3.	Создание героев мультфильма	Ноутбук; мультимедийный проектор; настенный экран, ПК. Программы, графический планшет	Комбинированное занятие. Словесный, наглядный, практический, проектный. Групповое и индивидуальное обучение, дифференцирован ное обучение, ИКТ-технологии, здоровьесберегаю щие технологии	Методическая литература. Доступ в Интернет	Устный опрос, выполнение практических и творческих заданий
5.4.	Создание фоновых изображений	Ноутбук; мультимедийный проектор; настенный экран, ПК. Программы	Комбинированное занятие. Словесный, наглядный, практический, проектный. Групповое и индивидуальное обучение, дифференцирован ное обучение, ИКТ-технологии, здоровьесберегаю щие технологии	Методическая литература. Доступ в Интернет	Устный опрос, выполнение практических и творческих заданий
5.5.	Анимирование героев	Ноутбук; мультимедийный проектор; настенный экран, ПК. Программы	Комбинированное занятие. Словесный, наглядный, практический, проектный. Групповое и	Методическая литература	Устный опрос, выполнение практических и творческих заданий

			индивидуальное обучение, дифференцированное обучение, ИКТ-технологии, здоровьесберегающие технологии		
6.	Раздел 6. Творческий проект «Я – мультипликатор» (создание компьютерного покадрового мультфильма)	Ноутбук; мультимедийный проектор; настенный экран, ПК. Программы	Мастерская. Проектный метод. Коллективная творческая деятельность, проектная деятельность, ТРИЗ, коллективное взаимообучение, ИКТ-технологии, здоровьесберегающие технологии	Алгоритм создания компьютерного покадрового мультфильма	Творческий отчет
7.	Раздел 7. Использование пикселизации в мультипликации	Ноутбук; мультимедийный проектор; настенный экран, ПК. Программы	Комбинированное занятие. Словесный, наглядный, практический, проектный. Групповое обучение	Методическая литература. Доступ в Интернет	Устный опрос, выполнение практических и творческих заданий
8.	Раздел 8. Творческий проект «Я – волшебник»	Ноутбук; мультимедийный проектор; настенный экран, ПК. Программы	Мастерская. Проектный метод. Коллективная творческая деятельность, Технология проектной деятельности, ТРИЗ, коллективное взаимообучение, ИКТ-технологии, здоровьесберегающие технологии	Алгоритм создания компьютерного покадрового мультфильма	Творческий отчет
	Итоговое занятие	Ноутбук; мультимедийный проектор; настенный экран, ПК. Программы	Фестиваль. Практический.		

2.6. Рабочая программа воспитания

Цель: воспитание гармоничной развитой социально-активной личности посредством обучения по программе «Студия мультипликации «Фокус».

Формы и содержание деятельности:

беседы об истории возникновения и развития мультипликации, в том числе в России с привлечением средств ИКТ технологий;

коллективный просмотр и обсуждение видео материалов;

участие в конкурсах, смотрах, фестивалях разного уровня;

совместный просмотр и обсуждение мультфильмов, созданных в разных техниках, как профессиональных, так и любительских;

совместный анализ и подбор литературных произведений для создания мультфильмов;

проведение анализа творческих работ, уделяя внимание каждому ребенку, учитывая его индивидуальные особенности;

обмен опытом и творческая помощь друг другу при создании творческого проекта.

Планируемые результаты:

развитие самостоятельности, ответственности;

формирование коллективизма, взаимопомощи и взаимовыручки;

развитие коммуникабельности;

приобретение навыков здорового образа жизни;

формирование духовно-нравственных качеств личности;

формирование мировоззрения, внутренней культуры личности;

приобретение способностей работы в команде, подчинять свои действия интересам команды в достижении общей цели.

Календарный план воспитательной работы

№ п/п	Название мероприятия, события	Форма проведения	Сроки проведения
1.	Участие в Дне открытых дверей	Открытое занятие	По отдельному плану ОО
2.	Праздник Рождества Христова в объединении	Праздник	Январь
3.	Создание мультипликационных фильмов к православным праздникам, по библейским сюжетам, по мотивам жития святых	Показ на мероприятиях	В течение учебного года
4.	Создание мультипликационных фильмов духовно-нравственного содержания по литературным	Показ на тематических мероприятиях	В течение учебного года

	произведениям		
5.	Праздник «Пасху радостно встречаем!»	Праздник	Апрель
6.	Создание тематических мультфильмов в соответствии с Положением (конкурса, смотра, фестиваля)	Участие в смотрах, конкурсах, фестивалях	В течение учебного года
7.	Создание мультипликационных фильмов патриотического содержания к государственным праздникам	Показ на тематических мероприятиях, классных часах	В течение учебного года
8.	Создание мультипликационных фильмов по проблеме безопасности жизнедеятельности, охране природы и т.п.	Показ на тематических мероприятиях, классных часах	В течение года

2.7. Список литературы

Для педагога

1. Подосенина Т.А. Искусство компьютерной графики для школьников // Т.А. Подосенина – БХВ-Петербург, 2004.– 488с.
2. Энциклопедия отечественной мультипликации /авт.-сост. С.В.Капков. – М.: Алгоритм, 2006.- 838с.
3. Асенин С.В. Мудрость вымысла: Мастера мультипликации о себе и своем искусстве /С.В.Асенин. – М.: Искусство, 1983. – 207 с.
4. Хитрук Ф.С. «Профессия – аниматор»/ Ф.С.Хитрук.(В 2 тт., т.1) – М.:Гаятри, 2007.–304
5. Гарольд Уайтекер Тайминг в анимации / Гарольд Уайтекер, [Джон Галас](#)
6. Норштейн Ю. Снег на траве /Юрий Норштейн./ М.: Красный пароход, 2016.-624с.
7. Индик У. Психология для сценаристов: Построение конфликта в сюжете / Уильям Индик. Пер. с англ. – М.: Альпина нон-фикшн, 2014.- 326с

Интернет источники:

1. <http://www.softportal.com/software-4548-chebrik-po-adobe-premiere-pro.html>
2. (Учебник по Adobe Premiere Pro 1.5)
3. <https://www.youtube.com/watch?v=e2A9yIqWpA>
(Видеолекция «Мультипликация вчера, сегодня и завтра»)

Для учащихся

1. Тозик, В.Т. Компьютерная графика и дизайн: Учебник для нач.

проф. образования / В.Т. Тозик, Л.М. Корпан. – М.: ИЦ Академия, 2013. – 208 с.

2. Иванова Ю. Мультфильмы. Секреты анимации /Ю.Иванова. – М.: Настя и Никита 2017. – 24с.

3. Орлова Ю.Л. Скетчбук аниматора от Pixar /Ю.Л. Орлова.– М.:Экмо, 2019. – 176с.

4. П. Мультипликация / Престон Блэр.- М.: Книга по требованию, 2012 – 42с.

Интернет источники:

1. <https://newtonew.com/culture/kak-sozdayut-multfilmy>
(Как создают мультфильмы)
2. https://multtov.net.ua/article/70_pivot.html

(Все гениальное просто, программа PIVOT STICKFIGURE ANIMATOR)

Используемые образовательные платформы:

Официальный сайт МБУДО ЦДОД

Соц. сеть «ВКонтакте»

Мессенджеры:

Zoom

WhatsApp

**Календарный учебный график
Первый год обучения**

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Формы контроля
1.				Комбинированное занятие	2	Введение		Тестирование
2.				Комбинированное занятие	2	История мультипликации		Практическое задание
3.				Комбинированное занятие	2	Применение компьютера в современной мультипликации		Практическое задание
4.				Комбинированное занятие	2	Основы работы с компьютером в программах Adobe Animate , Krita Pencil2D		Практическое задание
5.				Комбинированное занятие	2	Основы работы с фотоаппаратом. Органы управления, настройки фотоаппарата для съёмки мультипликации		Практическое задание
6.				Комбинированное занятие	2	Понятия сценарного плана и сценария		Практическое задание
7.				Комбинированное занятие	2	Понятие фона, экспликации		Практическое задание
8.				Комбинированное занятие	2	Профессии в мультипликации		Практическое задание
9.				Комбинированное занятие	2	Монтаж		Практическое задание
10.				Комбинированное занятие	2	Создание сценария мультфильма		Практическое задание

11.				Комбинированное занятие	2	Создание сценария мультфильма		Практическое задание
12.				Комбинированное занятие	2	Технология изготовления героев кукольных мультфильмов		Практическое задание
13.				Комбинированное занятие	2	Технология изготовления героев кукольных мультфильмов		Практическое задание
14.				Комбинированное занятие	2	Оформление фона		Практическое задание
15.				Комбинированное занятие	2	Технология работы со звуком		Практическое задание
16.				Комбинированное занятие	2	Технология работы со звуком		Практическое задание
17.				Комбинированное занятие	2	Создание кадров мультфильма		Практическое задание
18.				Комбинированное занятие	2	Основы видеомонтажа		Практическое задание
19.				Комбинированное занятие	2	Основы видеомонтажа		Практическое задание
20.				Комбинированное занятие	2	Технология использования переходов. Технология работы со звуком		Практическое задание
21.				Комбинированное занятие	2	Последовательность создания титров и вывод мультфильма		Практическое задание
22.				Комбинированное занятие	2	Творческий проект «Я – мультипликатор» (создание кукольного мультфильма)		Наблюдение
23.				Комбинированное занятие	2	Творческий проект «Я – мультипликатор» (создание кукольного мультфильма)		Наблюдение
24.				Комбинированное занятие	2	Творческий проект «Я – мультипликатор» (создание кукольного мультфильма)		Наблюдение

25.				Комбинированное занятие	2	Творческий проект «Я – мультипликатор» (создание кукольного мультфильма)		Творческий отчет
26.				Комбинированное занятие	2	Технология создания пластилиновых мультфильмов Создание сценария мультфильма		Наблюдение
27.				Комбинированное занятие	2	Создание героев пластилинового мультфильма		Наблюдение
28.				Комбинированное занятие	2	Создание кадров мультфильма		Наблюдение
29.				Комбинированное занятие	2	Работа со звуком		Наблюдение
30.				Комбинированное занятие	2	Монтаж мультфильма		Наблюдение
31.				Комбинированное занятие	2	Монтаж мультфильма		Наблюдение
32.				Комбинированное занятие	2	Творческий проект «Я – мультипликатор» (создание пластилинового мультфильма)		Наблюдение
33.				Комбинированное занятие	2	Творческий проект «Я – мультипликатор» (создание пластилинового мультфильма)		Наблюдение
34.				Комбинированное занятие	2	Творческий проект «Я – мультипликатор» (создание пластилинового мультфильма)		Наблюдение
35.				Комбинированное занятие	2	Творческий проект «Я – мультипликатор» (создание пластилинового мультфильма)		Творческий отчет
36.				Комбинированное занятие	2	Итоговое занятие		Творческий отчет

**Календарный учебный график
Второй год обучения**

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Формы контроля
1.				Комбинированное занятие	2	Введение		Практическое задание
2.				Комбинированное занятие	2	Сыпучая анимация		Практическое задание
3.				Комбинированное занятие	2	Сыпучая анимация		Практическое задание
4.				Комбинированное занятие	2	Создание сценария мультфильма		Практическое задание
5.				Комбинированное занятие	2	Подготовка персонажей		Практическое задание
6.				Комбинированное занятие	2	Технология изготовления фона для создания мультфильма методом перекладки		Практическое задание
7.				Комбинированное занятие	2	Создание кадров мультфильма		Практическое задание
8.				Комбинированное занятие	2	Работа со звуком		Практическое задание
9.				Комбинированное занятие	2	Монтаж мультфильма		Практическое задание
10.				Комбинированное занятие	2	Творческий проект «Я – мультипликатор» (создание мультфильма методом		Практическое задание

						перекладки)		
11.				Комбинированное занятие	2	Творческий проект «Я – мультипликатор» (создание мультфильма методом перекладки)		Практическое задание
12.				Комбинированное занятие	2	Творческий проект «Я – мультипликатор» (создание мультфильма методом перекладки)		Практическое задание
13.				Комбинированное занятие	2	Творческий проект «Я – мультипликатор» (создание мультфильма методом перекладки)		Творческий отчёт
14.				Комбинированное занятие	2	Виды компьютерной анимации		Практическое задание
15.				Комбинированное занятие	2	Анимация в Pivot Animator		Практическое задание
16.				Комбинированное занятие	2	Анимация в Pivot Animator		Практическое задание
17.				Комбинированное занятие	2	Технология создания графических объектов		Практическое задание
18.				Комбинированное занятие	2	Технология создания графических объектов		Практическое задание
19.				Комбинированное занятие	2	Технология работы в графическом редакторе		Практическое задание
20.				Комбинированное занятие	2	Технология работы в графическом редакторе		Практическое задание
21.				Комбинированное занятие	2	Создание героев мультфильма		Практическое задание

22.				Комбинированное занятие	2	Создание героев мультфильма		Практическое задание
23.				Комбинированное занятие	2	Создание фоновых изображений		Практическое задание
24.				Комбинированное занятие	2	Анимация героев		Практическое задание
25.				Комбинированное занятие	2	Анимация героев		Практическое задание
26.				Комбинированное занятие	2	Творческий проект «Я – мультипликатор» (создание покадрового компьютерного мультфильма)		Наблюдение
27.				Комбинированное занятие	2	Творческий проект «Я – мультипликатор» (создание покадрового компьютерного мультфильма)		Наблюдение
28.				Комбинированное занятие	2	Творческий проект «Я – мультипликатор» (создание покадрового компьютерного мультфильма)		Наблюдение
29.				Комбинированное занятие	2	Творческий проект «Я – мультипликатор» (создание покадрового компьютерного мультфильма)		Наблюдение
30.				Комбинированное занятие	2	Творческий проект «Я – мультипликатор» (создание покадрового компьютерного мультфильма)		Творческий отчет
31.				Комбинированное занятие	2	Использование пикселизации в мультипликации		Наблюдение
32.				Комбинированное занятие	2	Творческий проект «Я –		Наблюдение

						волшебник»		
33.				Комбинированное занятие	2	Творческий проект «Я – волшебник»		Наблюдение
34.				Комбинированное занятие	2	Творческий проект «Я – волшебник»		Наблюдение
35.				Комбинированное занятие	2	Творческий проект «Я – волшебник»		Творческий отчёт
36.				Комбинированное занятие	2	Итоговое занятие		Творческий отчет