

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
"Кривошеинская средняя общеобразовательная школа имени Героя Советского  
Союза Фёдора Матвеевича Зинченко"

Рассмотрена на педагогическом совете  
Протокол № 1 от 31.08.2023

УТВЕРЖДЕНО  
Директор МБОУ «Кривошеинская СОШ  
им. Героя Советского Союза Ф.М.  
Зинченко»  
Зуева Т.А.  
Приказ № 284 от «31» августа 2023 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
технической направленности**  
*«Пластилиновая анимация»*

**Возраст обучающихся:** 8-12  
**Срок реализации:** 1 год  
**Уровень программы:** *стартовый*

Разработчик программы:  
*Педагог дополнительного образования  
Панов Олег Анатольевич*

село Кривошеино, 2023 г.

## Содержание

<b>1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ .....</b>	<b>3</b>
1.1. Пояснительная записка .....	3
1.2. Цель и задачи программы .....	5
1.3. Планируемые результаты освоения программы.....	6
1.4. Учебно-тематический план .....	7
1.5. Содержание учебно-тематического плана.....	9
<b>2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ.....</b>	<b>15</b>
2.1. Календарный учебный график .....	15
2.2. Формы аттестации/контроля .....	17
2.3. Оценочные материалы.....	17
2.4. Методическое обеспечение программы.....	17
2.5. Условия реализации программы .....	17
2.6. Воспитательный компонент.....	19
<b>3. Список литературы .....</b>	<b>20</b>

## 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

### 1.1. Пояснительная записка

#### **Нормативно-правовое обеспечение программы:**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Пластилиновая анимация» разработана в соответствии со следующими нормативно-правовыми документами:

Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (ст. 2, ст. 15, ст.16, ст.17, ст.75, ст. 79);

Концепция развития дополнительного образования до 2030 года, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 года № 678-р;

Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 года № 629 «Об утверждении порядка организации образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ № 09-3242 от 18.11.2015 года;

СП 2.4.3648-20 Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи;

Локальные акты образовательной организации:

Устав образовательной организации МБОУ «Кривошеинская СОШ имени Героя Советского Союза Ф.М. Зинченко»;

Положение о разработке и утверждении дополнительных общеобразовательных общеразвивающих МБОУ «Кривошеинская СОШ им. Героя Советского Союза Ф. М. Зинченко»;

Положение о формах, периодичности, порядке текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся по программам дополнительного образования МБОУ «Кривошеинская СОШ им. Героя Советского Союза Ф. М. Зинченко»; Приказ Министерства образования и науки РФ от 23.08.2017 года № 816 «Порядок применения организациями, осуществляющих образовательную деятельность электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;

Методические рекомендации от 20 марта 2020 г. по реализации образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования, образовательных программ среднего профессионального образования и дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

**Направленность (профиль):** техническая

**Актуальность программы:**

Обусловлена тем, что она позволяет разнообразить организационные формы работы с учащимися с учетом их индивидуальных особенностей, обеспечивает рост творческого потенциала, познавательных мотивов, обогащает формы взаимодействия со сверстниками и взрослыми в познавательной деятельности.

**Отличительные особенности программы:**

Мультипликация предоставляет большие возможности для развития творческих способностей, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда коллектива детей. В процессе создания мультипликационного фильма у ребят развиваются сенсомоторные качества, обеспечивающие быстрое и точное усвоение технических приемов в различных видах деятельности; восприятие пропорций, особенностей объемной и плоской формы, характера линий, пространственных отношений; цвета, ритма, движения. Данная программа обучает умению работать в коллективе, использовать проектные методики, компьютер и фотоаппарат как инструмент творчества. Создание мультфильма предполагает использование преимущественно групповой формы работы с учетом индивидуальности и потенциала каждого ребенка. В процессе работы формируются важнейшие социальные и коммуникативные компетенции: умение работать в команде, умение формулировать свои мысли и выражать их вслух, а также умение внимательно слушать других и ценить их мнение. На этапе разработки сценария и раскадровки перед ребенком ставятся задачи, развивающие наблюдательность и формирующие чуткое отношение к окружающему миру, природе и людям. В процессе разработки персонажей ребенок тренирует моторику и внимание, а также учиться ощущать ответственность за своего героя. На этапах съемки и монтажа учащийся, осваивает основы композиции и правила построения кадра, учится обращаться с техникой, знакомится с компьютерными программами. В процессе озвучивания отснятого мультфильма развиваются актерские способности ребенка, а также умение чувствовать характер музыки и темпоритма.

**Новизна программы:**

Новизна программы «Пластилиновая анимация» заключается в том, что данная программа направлена на развитие творческих способностей младших школьников через рисование и работу с пластилином, которая не только прививает навыки и умение работать с графическими программами, но и способствует формированию эстетической культуры.

**Адресат программы:**

Программа предназначена для обучения детей (подростков) в возрасте 8-12.

Характерные черты этого возраста - подвижность, любознательность, конкретность мышления, большая впечатлительность, подражательность. В эту пору высок естественный авторитет взрослого. Все его предложения принимаются и выполняются очень охотно. Его суждения и оценки, выраженные эмоциональной и доступной для детей форме, легко становятся суждениями и оценками самих детей. Дети этого возраста весьма дружелюбны, легко вступают в общение. Для них все большее значение начинают приобретать оценки их поступков не только со стороны старших, но и сверстников. Их увлекает совместная коллективная деятельность. В этом возрасте ребята склонны постоянно меряться силами, готовы соревноваться буквально во всем.

Чуть позже дети способны сознательно добиваться поставленной цели, готовы к сложной деятельности, включающей в себя и малоинтересную подготовительную работу, упорно преодолевая препятствия.

**Уровень освоения программы:** стартовый

**Наполняемость группы:** 8-12

**Объем программы:** 144 часа

**Срок освоения программы:** 1 год

**Режим занятий:** 2 раза в неделю по 2 часа

**Форма(ы) обучения:** очная, очно-заочная

**Особенности организации образовательного процесса:**

Обучение по программе ведётся с использованием игровых технологии, системно-деятельностного подхода, личностно-ориентированных технологий, здоровьесберегающих технологий, информационно-коммуникационных технологий, дистанционных образовательных технологий.

**1.2. Цель и задачи программы**

**Цель программы:** создание условия для успешного развития у обучающихся художественного вкуса, эстетического развития личности, пробуждение интереса к искусству, развития фантазии с использованием современных инструментов, методов, новой техники, технологий.

**Задачи программы:****Образовательные:**

познакомить учащихся с основными видами, технологиями мультипликации, освоить пластилиновую анимацию, создавать в разных техниках и озвучить мультфильмы;

освоить современные инструменты для реализации анимации (фотоаппарат, компьютер, компьютерные программы, звукозаписывающие устройства);

мотивация детей к познанию;

познакомить учащихся с технологическим процессом создания мультфильмов, планированием собственной индивидуальной и коллективной работы.

***Развивающие:***

развивать способностей, навыков, умений по предмету, интереса, активизация внимания, мышления, пространственного воображения, образно-логического мышления, памяти, эмоциональной сферы;

развивать у обучающихся тонкую моторику рук, глазомер, чувство гармонии и красоты, умение строить композицию, организуя смысловые и композиционные связи между изображаемыми предметами.

***Воспитательные:***

формировать эмоционально-ценностного отношения к миру, воспитание эстетического и художественного вкуса, культуру зрительского восприятия, усидчивость, внимательность, умение работать в коллективе;

воспитать качества личности – самостоятельность, ответственность, коллективизм и взаимопомощь, последовательность и упорство в достижении цели, самокритичность.

### **1.3. Планируемые результаты освоения программы**

**Предметные образовательные результаты:**

умение работать с оборудованием (цифровой фотоаппарат);

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

умение презентовать свои работы учащимся;

умение работать в программах видеомонтажа;

умение записывать и обрабатывать звук.

**Метапредметные результаты:**

умение осуществлять поиск необходимой информации для выполнения заданий с использованием учебной литературы, получит возможность научиться осуществлять расширенный поиск информации с использованием ресурсов из Интернета;

умение решать проблемы творческого и поискового характера;

умение планировать, контролировать и оценивать собственные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации

**Личностные результаты:**

умение определять порядок действий, планировать этапы своей работы; навыки сотрудничества со взрослыми и сверстниками;

умение правильно организовать рабочее место;

умение осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности,

адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

#### 1.4. Учебно-тематический план

№	Наименование учебных дисциплин	Всего час.	Количество часов учебных занятий	
			Теор. занятия	Практ. занятия
	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности. Знакомство с материалом, оборудованием. (Сентябрь) История развития. Понятие мультипликация. Знакомство с историей и видами мультипликации. Герой в мультипликации. Этапы создания м/ф.	4	1	3
1.	Технологии лепки. (Октябрь) Основные приемы: раскатывание, скатывание, сплющивание, прищипывание, оттягивание и заглаживание и др. Овладение ими поможет создавать необходимые формы и придавать фигурам соответствующее положение.	18	1	17
1.	Сценарий. (Ноябрь) Герой в мультипликации Разработка авторских героев. Лепка своих героев. Поиск образа персонажа является самым ответственным и интересным этапом. В выборе образа необходимо учесть не только личные качества героя, но и его гармоничное сочетание с окружающим миром.	18	1	17
1.	Раскадровка. Создание эскиза мульт-героя, фона. (Декабрь). Полное графическое изображение фильма, своего рода, его чертеж, иллюстрация. Некоторые называют раскадровку	17	1	16

	превуализацией. Все что вы видите до создания самого фильма, с первого до последнего эскиза, героев, интерьер, реквизит, расположение камеры – все это раскадровка.			
1.	Знакомство с программой монтажа. (Январь). Программа открывает большие возможности в редактировании этих программ и их монтажа. Программа предлагает пользователям работу с многочисленным числом аудиодорожек, также и видео-элементов. Имеет эффективные инструменты для обработки подобных файлов, с помощью этой программы можно обрабатывать множество файлов, причем они могут быть все разных форматов.	18	1	17
1.	Знакомство с цифровой техникой. Освещение. (Февраль). В мультипликации очень важен свет. Яркий свет привлекает взгляд зрителя. Сцена может быть освещена обычным светом (солнце, луна, простое освещение) или с использованием мощного и дорогостоящего осветительного оборудования. То, как ваша сцена будет освещена, повлияет на эмоциональную реакцию зрителя в вашем мультфильме. Ракурс и направление света даст информацию зрителю о том, какое время суток и где он находится.	17	1	16
1.	Фотографирование сцен мультфильма. (Март). Технология «объемная съемка». Фотографирование персонажей и декораций. Композиция состоит из нескольких слоёв персонажей и декораций, которые располагаются на нескольких стёклах, расположенных	18	1	17

	друг над другом, камера находится вертикально над стёклами.			
1.	Технология «перекладка». (Апрель) Классическая пластилиновая анимация, схожая по принципу с кукольной анимацией — объёмные, «настоящие» персонажи располагаются в объёмной декорации.	17	1	16
1.	Звуковое сопровождение. (Май) Грамотная работа со звуком в фильме любого метра начинается с четкого представления того, какую выразительную роль привнесут речь, шумы, музыка. Выразительность связана и с акустической природой, и ролью в эпизодах, и с опытом зрителя, который сравнивает известное ему с версией в фильме. Создание паспорта мультфильма.	17	1	16
<b>Итого:</b>		<b>144</b>	<b>9</b>	<b>135</b>

**Добавлено примечание ([1]):** Количество часов не соответствует количеству часов по программе. Также не соответствуют темы

### 1.5. Содержание учебно-тематического плана

#### Тема 1 История развития. Виды мультипликации.

Основным аниматором нашей страны являлся В. Старевич – биолог, который задумал создать образовательную ленту про насекомых. В 1912 г. Старевич выполняет документальный кинофильм, в котором были показаны брачные игры жуков. Однако во время съемок он столкнулся с проблемой – когда он устанавливал нужный свет, жуки отказывались двигаться. Тогда для того, чтобы закончить фильм, биолог делает из жуков чучел, крепит к ним ниточки и выполняет съемку киноленты по кадрам. Эта картина была первым кукольным мультфильмом. Старевич выполнил еще несколько подобных кинокартин, на тему насекомых – но теперь он использовал настоящие сценарии (из любовных романов и др.). Данные ленты пользовались бешеной популярностью у зрителей – многие не понимали, как делалась картина, и удивлялись тому, как удалось автору так выдрессировать жуков. Именно Старевич стал автором кинокартины, в которой одновременно использовались и актеры, и анимация.

**Тема 2.** Что такое сценарий. Основные части сценария.

**Экспозиция** - ввод в действие, короткий рассказ о событиях, предшествовавших возникновению конфликта. Экспозиция обычно перерастает в завязку или непосредственное начало действия. Экспозиция и завязка должны быть предельно четкими, лаконичными.

**Завязка** - начало конфликта.

**Кульминация** - наивысшая точка развития конфликта.

**Развязка** - разрешение конфликта.

**Основное действие** - строгая логичность построения и развитие темы.

Каждый эпизод должен быть обусловлен, связан смысловыми «мостиками» с предыдущим и последующим. Классическую структуру программы составляют следующие элементы:

**Пролог** - композиционный прием, показ или демонстрация идей автора, его отношения к событию. Пролог не связан с основным действием, а в экспозиции сюжетное действие берет свое начало.

**Завязка** - начало драматургического конфликта, находит свое развитие в последующих структурных элементах композиционного построения сценария, определяет начало основного действия. Поиск оригинального сюжетного решения завязки - драматургическая проблема. Оригинальное решение завязки во многом определяет последующий ход всей программы.

**Сюжетный ход** - художественный прием, делает драматургическое произведение неповторимым и оригинальным по композиционному построению.

В зависимости от сценарной обработки содержательного материала предполагаются и различаются уровни сценарной записи:

**Сценарный план** - набросок композиционного построения сценария с разработанной темой, идеей, педагогическими задачами, характеристиками аудитории.

**Тема 3.** Технологии лепки.

Основные приемы: раскатывание, скатывание, сплющивание, прищипывание, оттягивание и заглаживание и др. Овладение ими поможет создавать необходимые формы и придавать фигурам соответствующее положение.

**Тема 4.** Сценарий. Герой в мультипликации Разработка авторских героев.

Поиск образа персонажа является самым ответственным и интересным этапом. В выборе образа необходимо учесть не только личные качества героя, но и его гармоничное сочетание с окружающим миром. Также персонаж должен быть выразительным и "не избитым", обладать определенной долей шарма.

Для начала необходимо изучить вводные материалы (ТЗ, сценарий, литературное и режиссерское описание персонажей), пообщаться с режиссером, который попытается как можно точнее донести свои мысли до художника. Ознакомиться с особенностями стилистики проекта, про которую расскажет художник-постановщик, либо режиссер, если на этапе создания персонажей художника-постановщика на проекте еще нет. По результатам знакомства с проектом стоит сделать ряд зарисовок, отметив для себя какие-то наиболее важные моменты, которые пригодятся в дальнейшей работе с персонажем.

**Тема 5.** Раскадровка. Создание эскиза мульт-героя, фона.

Полное графическое изображение фильма, своего рода, его чертеж, иллюстрация. Некоторые называют раскадровку превуализацией. Все что вы видите до создания самого фильма, с первого до последнего эскиза, героев, интерьер, реквизит, расположение камеры – все это раскадровка.

**Тема 6.** Знакомство с программами МультиПульт, Киностудия, АудиоМастер.

МультиПульт – это программа, работающая исключительно с мультимедийными данными – видеофайлами, аудиофайлами. Программа открывает большие возможности в редактировании этих программ и их монтажа. Программа предлагает пользователям работу с многочисленным числом аудиодорожек, также и видео-элементов. Имеет эффективные инструменты для обработки подобных файлов, с помощью этой программы можно обрабатывать множество файлов, причем они могут быть все разных форматов. Для более хорошей обработки звука и видео можно устанавливать на разрывах дорожки эквалайзер с компрессором. Также программа может синхронизировать с помощью Midi Time Code, поэтому получается тридцати двух разрядный звук, его дискредитация составляет 192 кГц.

**Тема 7.** Знакомство с цифровой техникой. Освещение.

В мультипликации очень важен свет. Яркий свет привлекает взгляд зрителя. Сцена может быть освещена обычным светом (солнце, луна, простое освещение) или с использованием мощного и дорогостоящего осветительного оборудования. То, как ваша сцена будет освещена, повлияет на эмоциональную реакцию зрителя в вашем мультфильме. Ракурс и направление света даст информацию зрителю о том, какое время суток и где он находится. Художники уже давно поняли, что качество света может спрятать или выделить разные вещи, а также влияет на реакцию человека. Свет играет большую роль, потому что качество освещения повлияет на впечатление о профессионализме снятого фильма, а следовательно, воздействует на общие впечатления зрителя.

#### **Тема 8.** Фотографирование сцен мультфильма.

Технология «объемная съемка». Фотографирование персонажей и декораций. Композиция состоит из нескольких слоёв персонажей и декораций, которые располагаются на нескольких стёклах, расположенных друг над другом, камера находится вертикально над стёклами.

#### **Тема 9.** Технология «перекладка».

Классическая пластилиновая анимация, схожая по принципу с кукольной анимацией — объёмные, «настоящие» персонажи располагаются в объёмной декорации.

#### **Тема 10.** Технология «комбинированная анимация».

Персонажи анимируются по отдельности и снимаются на фоне синего экрана, после чего «вживляются» в снятые отдельно пластилиновые декорации. В данном виде пластилиновой анимации основной объём работы приходится не на работу с пластилином, а на работу с компьютером. В отличие от непрерывного действия съёмочного аппарата, фиксирующего в натурной съёмке изображение намеченного объекта со скоростью 24 кадр/сек, а в нужных случаях (при съёмке рапидным способом) и с большей скоростью, съёмка сцены или эпизода мультипликационного фильма производится с перерывом для подготовки и экспонирования каждого отдельного кадра фильма.

**Тема 11. Монтаж кадров в видеоредакторе**

Импортируем в видеоредактор кадры первой сцены мультфильма и начинаем собирать мультфильм. Собираем каждую сцену в отдельном проекте, потом мы объединим собранные сцены, в другой общий проект, где и будет создана общая видеочасть мультфильма. Проигрываем сцену. Смотрим, всё ли корректно движется. Если где-то надо сделать, чтобы движение замедлилось, то просто, в этом месте растягиваем видео с двух кадров до трёх или четырёх кадров. Если наоборот надо, чтобы движение ускорилось, то уменьшаем длину с двух до одного кадра и объект станет двигаться в два раза быстрее. Так собираем и клеим каждую сцену отдельно.

**Тема 12. Звуковое сопровождение.**

Грамотная работа со звуком в фильме любого метра начинается с четкого представления того, какую выразительную роль привнесут речь, шумы, музыка. Выразительность связана и с акустической природой, и ролью в эпизодах, и с опытом зрителя, который сравнивает известное ему с версией в фильме. Далее делается ювелирная работа по сочетанию всех компонентов, отточенность каждого из них, соразмерность элементов и их соответствие друг другу, иными словами - единство движущегося изображения со звуковой пластикой. Не сосуществование, а тесное взаимодействие всех компонентов экранной речи может сделать ее насыщенной по смыслу и эмоционально впечатляющей.

**Тема 13. Создание паспорта Мультфильма.*****Подготовительный период.***

1. Сценарий.
2. Подбор материалов.
3. Формирование съемочной сцены.

***II. Съемочный период (рассчитанный)***

1. Количество кадров на каждую сцену.
2. Количество движимых объектов в сцене.
3. Время съемки объектов.

***III. Монтажно-тонировочный период.***

## 1. Монтаж материала.

Формирование активного и пассивного словаря происходит, когда в процессе занятия используются слова, обозначающие свойства, качества того или иного материала, способов действия с ним и т.д. На непосредственно образовательной деятельности широко используются:

- скороговорки,
  - чистоговорки,
  - потешки,
  - прибаутки,
  - рассказывание сказок,
  - слушание русских народных песен.
1. **«Физическое развитие».** Использование некоторых элементов в оформлении к праздникам, развлечениям.
  2. **«Художественно-эстетическое развитие» Музыкальная деятельность.** Использование поделок в оформлении к праздникам, музыкального оформления для создания настроения и лучшего понимания образа, выражения собственных чувств.
  3. **«Познавательное развитие (Ознакомление с окружающим).** Расширение кругозора в процессе различных наблюдений, экскурсий, занятий по ознакомлению с окружающим (люди, природа, мир), а также знакомства со строением предметов, объектов.

### **Требования к минимальному материально-техническому обеспечению**

Реализация программы модуля предполагает наличие:

- рабочее место преподавателя;
- рабочие места обучающихся;
- пластилин: цветной;
- цифровая зеркальная фотокамера;
- штатив;
- канцтовары: переплетный картон, цветные карандаши, стеки (с проволочными наконечниками; с лопатками; гладилки; с большими металлическими наконечниками, царапки прямые и фасонные), Линейка (15,30 см);
- технические средства обучения: мультимедийное оборудование (экран, проектор), ПК с лицензионным программным обеспечением профессионального назначения, акустическая аппаратура для озвучивания мультфильма;
- шкафы для хранения дидактических материалов, пособий и т.д.;
- станок для съемки сцен;
- компьютер (ноутбук) с выходом в сеть Интернет.

## 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-

## ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

## 2.1. Календарный учебный график

**Место проведения: Кабинет № 220 (кабинет медиацентра)**

**Время проведения занятий: пн. 12.00 - 14.00, четверг 12.00 - 14.00**

**Год обучения: 2023-2024**

**Количество учебных недель: 34**

**Сроки учебных периодов: 1 полугодие – 15.09.2023-29.12.2023**

**2 полугодие – 09.01.2024-31.05.2024**

**Добавлено примечание ([2]):** Прописать кабинет и время.  
Если по факту будет отличаться, ничего страшного

№ п/п	Тема занятия	Кол-во часов	Форма занятия	Форма контроля	Месяц	Примечание
1	Вводное занятие, инструктаж по технике безопасности	1	Теоретическое занятие (лекция)	тестирование	сентябрь	
2	История развития. Виды мультипликации.	3	Теоретическое занятие (лекция)	тестирование	сентябрь	
3	Технологии лепки.	18	Теоретическое и практическое занятия	практическая работа	Октябрь	
4	Что такое сценарий. Основные части сценария.	18	Теоретическое и практическое занятия	тестирование, практическая работа	Ноябрь	
5	Раскадровка. Создание эскиза мульт-героя, фона.	18	Теоретическое и практическое занятия	практическая работа	Декабрь	

**Добавлено примечание ([3]):** расписать все темы, используя раздел Учебно-тематическое планирование

6	Знакомство с программой монтажа	18	Теоретическое и практическое занятия	практическая работа	Январь	
7	Знакомство с цифровой техникой. Освещение.	17	Теоретическое и практическое занятия	тестирование, практическая работа	Февраль	
8	Фотографирование сцен мультфильма.	18	Практическое занятие	практическая работа	Март	
9	Технология «перекладка»	17	Теоретическое и практическое занятия	практическая работа	Апрель	
10	Звуковое сопровождение. Создание паспорта Мультфильма.	17	Теоретическое и практическое занятия	практическая работа	Май	

## **2.2. Формы аттестации/контроля**

**Формы аттестации/контроля для выявления предметных и метапредметных результатов:**

практическая работа, творческая работа, творческий проект, фестиваль, конкурс,

**Формы аттестации/контроля формы для выявления личностных качеств:**

наблюдение, беседа,

### **Особенности организации аттестации/контроля:**

В начале обучения проводится входная аттестация с целью выявить навыки ребёнка в работе с пластилином и цифровым оборудованием. В течение года - промежуточная аттестация. И в конце года итоговая аттестация под средством практической работы.

## **2.3. Оценочные материалы**

Трансляция собственного мультипликационного проекта.

## **2.4. Методическое обеспечение программы**

**Методические материалы:** печатные издание, аудио-, видео– материалы, электронные средства обучения и т.д.

### **Методики и технологии:**

Технология личностно-ориентированного обучения; технология коллективной творческой деятельности, игровые технологии, технология проектного обучения.

### **Краткое описание работы с методическими материалами:**

## **2.5. Условия реализации программы**

Для эффективной реализации настоящей программы необходимы определённые условия:

наличие помещения для учебных занятий, рассчитанного на 5-12 и отвечающего правилам СанПин;

наличие ученических столов и стульев, соответствующих возрастным особенностям обучающихся;

шкафы стеллажи для оборудования, а также разрабатываемых и готовых прототипов проекта;

наличие необходимого оборудования согласно списку;

наличие учебно-методической базы: качественные иллюстрированные определители животных и растений, научная и справочная литература, наглядный материал, раздаточный материал, методическая литература.

### Материально-техническое обеспечение программы:

Перечень и количество оборудования, инструментов, материалов, необходимых для реализации программы и область их применения.

Наименование	Количество	Область применения
Пластилин	50-100 наборов по 12-18 цветов каждый	Используется для лепки персонажей мультфильмов и декораций
Стол	1 шт.	Используется, как мультстанок (платформа) для создания мультфильма
Софтбокс	3 шт.	Используется для рабочего освещения в процессе фотографирования сцен мультфильма
Цифровая зеркальная фото - камера	2 шт.	Используется в процессе фотографирования сцен мультфильма
ПК, ноутбук	1 шт. 1 шт.	Используются как для изучения теоретической части программы, так и при видеомонтаже отснятого материала

Добавлено примечание ([4]): Камера, пластилин и тд.

### Информационное обеспечение программы:

Актуальные аудио-, видео -, фото -, интернет-источники, которые обеспечивают достижение планируемых результатов.

Наименование	Ссылка	Область применения
<b>YouTube</b> - видеохостинг	<a href="https://www.youtube.com/">https://www.youtube.com/</a>	Используется для поиска необходимой информации, видео материалов по темам занятий, размещения и публикации итоговых творческих работ обучающихся
<b>RUTUBE</b> - российская видеоплатформа	<a href="https://rutube.ru/">https://rutube.ru/</a>	Используется для поиска необходимой информации, видео материалов по темам занятий, размещения и публикации итоговых творческих работ обучающихся
Яндекс.Дзен - сервис персональных рекомендаций контента, который работает на основе искусственного интеллекта (ИИ), и издательская платформа.	<a href="https://dzen.ru/">https://dzen.ru/</a>	Используется для поиска необходимой информации, видео материалов по темам занятий, размещения и публикации итоговых творческих работ обучающихся

Для обучения с применением дистанционных образовательных технологий используются технические средства, а также информационно-телекоммуникационные сети, обеспечивающие передачу по линиям связи указанной информации (образовательные онлайн-платформы, цифровые образовательные ресурсы, размещенные на образовательных сайтах, видеоконференции, вебинары, VK Мессенджер - общение, E-mail, облачные сервисы и т.д.).

**Кадровое обеспечение программы:**

Для реализации программы требуется педагог дополнительного образования с уровнем образования и квалификации, соответствующим профессиональному стандарту «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».

## **2.6. Воспитательный компонент**

**Цель воспитательной работы**

создание оптимальных условий для развития, саморазвития и самореализации личности учащегося – личности психически и физически здоровой, гуманной, духовной и свободной, социально – мобильной, востребованной в современном обществе.

**Задачи воспитательной работы**

научить обучающихся применять современные инновационные технологии, направленные на успешную социализацию личности в обществе и повышения уровня интеллектуального мышления и креативного воображения;

развивать инициативность, любознательность, произвольность, способность к творческому самовыражению, стимулировать коммуникативную, познавательную, игровую и другую активность обучающихся в различных видах деятельности;

воспитывать социально–личностные качества обучающихся, умеющих мыслить неординарно и творчески.

**Приоритетные направления воспитательной деятельности**

гражданско-патриотическое воспитание, нравственное и духовное воспитание, воспитание семейных ценностей, воспитание положительного отношения к труду и творчеству, здоровьесберегающее воспитание, социокультурное и медиакультурное воспитание

**Формы воспитательной работы**

беседа, фестиваль, конкурс

**Методы воспитательной работы**

рассказ, беседа, дискуссия, пример,

**Планируемые результаты воспитательной работы:**

формировать эмоционально-ценностного отношения к миру, воспитание эстетического и художественного вкуса, культуру зрительского восприятия, усидчивость, внимательность, умение работать в коллективе; воспитать качества личности – самостоятельность, ответственность, коллективизм и взаимопомощь, последовательность и упорство в достижении цели, самокритичность.

**3. Список литературы****для педагога:**

Маэстри Дж. Секреты анимации персонажей. СПб.: Питер, 2002.;  
Халас Д., Уайткер Г. Тайминг в анимации. Пер. с англ. Ф. Хитрук. М.:  
Магазин Искусства, 2000;

Золотарёва, А. В. Дополнительное образование детей: Теория и методика социально-педагогической деятельности [Текст] / А. В. Золотарёва. – Ярославль: Академия развития, 2010. – 304 с.;

Куприянов, Б. В. Организация досуговых мероприятий [Текст] :Б. В. Куприянов. - М: Академия, 2014. – 288 с.;

Анофриков, П.И. Принцип работы детской студии мультипликации [Электронный ресурс]: Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Анофриков. – Новосибирск, 2008. — 24 с.;

Горичева, В.С. Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина [Электронный ресурс] / В.С. Горичева. – Ярославль, 2004. — 16 с.;

Иткин, В.В. Карманная книга мультижюриста. [Электронный ресурс] :Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / В. Иткин. – Новосибирск, 2006. — 52 с.;

Иткин, В.В. Жизнь за кадром [Электронный ресурс]: методическое пособие, Новосибирск, 2008. —64 с.;

Федотов Г.Я. Послушная глина. М., “АСТ-Пресс”, 1997.;

Шкицкая И.О. Аппликации из пластилина. – Ростов: н. /Д: Феникс, 2008.;

Дашкевич Е.В., Жакова О.В. Пластилиновый мир. – Петербург: “Кристалл”, 2001. Кэтрин Дьюи. Учимся лепить животных. Мн.: ООО “Попурри”, 2002. Технология организации досуговых мероприятий в образовательных учреждениях [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.sibvido.ru/-node/91>

**для обучающихся:**

Интернет – ресурсы:

1. Электронная библиотека - Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/366.html>

2. Электронная библиотека - Режим доступа: <http://www.book.ru/activate/htr0hOQffMiruSbdt4Jk>

3. Электронная библиотека образовательных и просветительских изданий

[Электронный ресурс].–Режим доступа: <http://www.iqlib.ru/>.

4. Энциклопедия коллективных творческих дел [Электронный ресурс]. –  
Режим доступа: <http://www.kommunarstvo.ru/biblioteka/bibivaent.html>

**Информация для карточки в****Навигаторе**

**Полное название:** Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Пластилиновая анимация»

**Публичное название:** «Пластилиновая анимация»

**Краткое описание:**

Программа «Пластилиновая анимация», ориентирована на развитие фантазии, воображения, творческих способностей детей и ориентирована на формирование ценностного отношения к мультипликации, как культурному наследию. Именно творчество, умение придумывать, создавать новое наилучшим образом формирует личность ребенка, развивает у него самостоятельность и познавательный интерес.