

АДМИНИСТРАЦИЯ НИЖНЕТАВДИНСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА
ТЮМЕНСКОЙ ОБЛАСТИ
МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ НИЖНЕТАВДИНСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА
«ЦЕНТР ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ»



Утверждаю
Директор МАУ ДО Нижнетавдинского
Муниципального района «ЦДО»
С.Г. Федотова
2023 года

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности
«МУЛЬТИварка 8+»**

Объем обучения: 648 академических часа
Срок реализации: 3 года
Возрастная категория: 8-14 лет

Программа согласована и рекомендована
педагогическим советом МАУ ДО
Нижнетавдинского муниципального района
«ЦДО»
Протокол № 2 от 30 августа 2023 г.
Разработчик программы:
Евстифеева Елена Александровна,
Педагог дополнительного образования

с. Нижняя Тавда, 2023 г.

СОДЕРЖАНИЕ

Паспорт программы	3
Раздел №1 «Комплекс основных характеристик программы».....	6
1.1.Пояснительная записка.....	6
1.2.Цели и задачи программы	11
1.3.Планируемые результаты	12
Раздел №2 «Комплекс организационно-педагогических условий».....	13
2.1.Содержание программы	13
2.1.1.Учебный план	13
2.1.2.Содержание учебного плана стартового уровня сложности.....	15
2.1.2.2.Содержание учебного плана базового уровня сложности.....	21
2.1.2.3.Содержание учебного плана продвинутого уровня сложности	24
2.1.2.4.Рабочая программа стартового уровня обучения.....	29
2.1.2.5.Рабочая программа базового уровня обучения.....	36
2.1.2.6.Рабочая программа продвинутого уровня обучения.....	41
2.1.3.Календарный учебный график.....	63
2.2.Условия реализации программы	63
2.3.Формы аттестации.....	65
2.4.Оценочные материалы.....	66
2.5.Методические материалы.....	69
2.5.1.Методическое обеспечение программы	69
2.6.Рабочая программа воспитания	74
2.6.1.Календарный план воспитательной работы	77
2.7.Требования техники безопасности в процессе реализации программы	79
2.8.Список информационных источников.....	79
Приложение 1	85

1. Паспорт программы

Наименование программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «МУЛЬТИварка 8+»
Разработчики программы	Педагог: Евстифеева Елена Александровна
Исполнители программы	МАУ ДО Нижнетавдинского муниципального района «ЦДО», педагог, учащиеся
Целевая аудитория	Учащиеся в возрасте 8 – 14 лет
Направление деятельности, направленность программы	Медиатехнологии, техническая направленность
Краткое содержание программы	Учащиеся осваивают технологию создания анимационного фильма и участвуют в процессе производства инновационного образовательного продукта.
Цель программы	Развитие творческой деятельности учащихся и моделирование ситуаций успеха в процессе создания собственного медиапродукта (мультфильма).
Задачи программы:	<p>Обучающие:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Познакомить учащихся с основными видами мультипликации: рисованной, пластилиновой, песочной, кукольной и леги анимацией. 2. Познакомить с процессами разработки и изготовления кукол, фонов и декораций, установки освещения, раскадровки сюжета и съёмки кадров, озвучивания и сведения в единый итоговый продукт видео- и звукорядов. 3. Обучить компьютерным технологиям и работе в специальных компьютерных программах. 4. Познакомить с проектно-творческой и проектно-исследовательской деятельностью. 5. Сформировать представление о

	<p>профессиях в мультипликации.</p> <p>Развивающие:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Создать атмосферу свободного творчества, самовыражения, радости созидания, активного участия во всех направлениях творчества. 2. Способствовать раскрытию личностного потенциала, исследовательских, прикладных и конструкторских способностей каждого ребенка. 3. Научить учащихся образно мыслить и концентрировать внимание. <p>Воспитывающие:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Воспитывать культуру зрительского восприятия, эстетический вкус учащихся. 2. Создавать условия для воспитания трудолюбия, самостоятельности, умения контролировать свои действия. 3. Способствовать духовно-нравственному становлению личности, формированию духовной культуры и потребности общения с искусством.
<p>Планируемые результаты</p>	<p>В рамках программы учащиеся изучат основы теории и практики классической и современной анимации и освоят весь технологический процесс создания полноценного мультфильма, включая монтаж картины и запись звуковой дорожки.</p> <p>Предметные результаты:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Обучающиеся владеют основными видами мультипликации: рисованной, пластилиновой, песочной, кукольной и лего анимацией. 2. Обучающиеся знают процесс разработки и изготовления кукол, фонов и декораций, установки освещения, раскадровки сюжета и съёмки кадров, озвучивания и сведения в единый итоговый продукт видео- и звукорядов. 3. Знают основы работы с компьютерными технологиями и работают по специальным компьютерным программам. 4. Обучающиеся разрабатывают, реализуют и защищают исследовательские проекты.

	<p>5. Знают о профессиях в мультипликации и особенностях их трудовых функций.</p> <p>Метапредметные:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Учащиеся свободно самовыражаются и активно участвуют во всех направлениях творчества. 2. Обучающиеся раскрывают личностный потенциал и исследовательские, прикладные и конструкторские способности. 3. Обучающиеся образно мыслят и могут концентрироваться на задании. <p>Личностные результаты:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Обучающиеся обладают эстетическим вкусом. 2. Обучающиеся трудолюбивы, проявляют самостоятельность и умеют контролировать свои действия. 3. Обучающиеся приобщены к искусству.
Сроки реализации программы	3 года
Ресурсное обеспечение реализации	Нормативно-правовые, программно-методические, информационные, кадровые, финансовые и материально-технические ресурсы учреждений и организаций
Контроль за исполнением программы	Директор МАУ ДО Нижнетавдинского муниципального района «ЦДО» - Федотова Светлана Геннадьевна

Раздел №1 «Комплекс основных характеристик программы»

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «МУЛЬТИварка 8+» (далее – программа) является программой технической направленности.

Программа реализуется с 2019 года. Данный текст является редакцией программы.

Нормативно-правовой и документальной основой дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы являются:

1. Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (Собрание законодательства Российской Федерации, 2012, № 53, ст. 7598; 2020, № 9, ст. 1137).

2. Федеральный закон от 31.07.2020 г. № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся».

3. Указ Президента Российской Федерации от 21.07.2020 г. № 474 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года».

4. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р.

5. Федеральный проект «Успех каждого ребенка», утвержденный 07 декабря 2018 г.

6. Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

7. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648–20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

8. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021г. № 2 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания».

9. Приказ Министерства просвещения РФ от 03.09.2019 г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей» (с изменениями и дополнениями).

10. «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)» (приложение к письму Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 г. № 09-3242).

11. Приказ Минобрнауки России от 22 декабря 2014 г. № 1601 «О продолжительности рабочего времени (нормах часов педагогической работы за ставку заработной платы) педагогических работников и о порядке определения учебной нагрузки педагогических работников, оговариваемой в трудовом договоре».

12. Приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 22 сентября 2021 г. № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».

13. Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы), разработанные Минобрнауки России совместно с ГАОУ ВО "Московский государственный педагогический университет", ФГАУ "Федеральный институт развития образования" и АНО дополнительного профессионального образования «Открытое образование» и направленные Письмом от 18 ноября 2015г. № 09-3242.

14. Методология (целевая модель) наставничества обучающихся для организаций, осуществляющих образовательную деятельность по общеобразовательным, дополнительным общеобразовательным и программам среднего профессионального образования, в том числе с применением лучших практик обмена опытом между обучающимися.

15. Устав МАУ ДО Нижнетавдинского муниципального района «ЦДО».

16. Положение о дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе МАУ ДО Нижнетавдинского муниципального района «ЦДО».

17. Положение о порядке организации и осуществлении образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным общеразвивающим программам в МАУ ДО Нижнетавдинского муниципального района «ЦДО».

18. Положение о формах, периодичности и порядке текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся по общеобразовательным общеразвивающим программам в МАУ ДО Нижнетавдинского муниципального района «ЦДО».

Мультипликация – сложный и многоструктурный процесс, построенный на объединении областей различных видов искусств. Как современное искусство, мультипликация обладает чрезвычайно высоким потенциалом художественно-эстетического, нравственно-эмоционального воздействия на детей, а также широкими воспитательно-образовательными возможностями. Главная педагогическая ценность мультипликации заключается, прежде всего, в комплексном развивающем обучении и воспитании. Этому способствует **интеграция** различных видов изобразительного искусства, которые сосуществуют в мультипликации на равных: рисунок, живопись, графика, фотография, лепка, скульптура,

литература, музыка, дизайн, декоративно-прикладное творчество, театр. Данная интеграция достигается за счет использования на занятиях **междисциплинарных связей**.

Многие педагоги проявляют немалый интерес к развивающему потенциалу мультипликации. Под руководством педагога дети получают возможность создавать сюжеты сказок, рисовать и оживлять персонажей с помощью различных анимационных программ. За время создания фильма ребенок не просто осваивает новые для себя виды деятельности, а формирует представление о профессиях в мультипликации, пробуя себя в качестве писателя (сочинителя), сценариста, художника, актера, аниматора, монтажера, что способствует **ранней профориентации и профессиональному самоопределению** обучающихся. В рамках проведения профориентационной работы обучающиеся посещают **мастер-классы и экскурсии** у различных социальных партнеров.

Кроме того, работа над фильмом создает условия для формирования у ребенка личностных качеств, таких как инициативность, настойчивость, трудолюбие, ответственность, коммуникабельность и т.д. Отличаясь доступностью и неповторимостью жанра, мультипликация помогает максимально сближать интересы взрослого и ребенка.

Программа является **разноуровневой** и содержит стартовый, базовый и продвинутый уровни обучения. Освоение каждого уровня программы осуществляется по годам обучения. С каждым уровнем обучения виды и техники мультипликации усложняются. На стартовом уровне обучающиеся осваивают рисованную и пластилиновую техники мультипликации, операторскую работу и основы видеомонтажа. На базовом уровне – кукольную, предметную, теневую и лего- техники мультипликации и совершенствуют навыки в операторской работе и видеомонтаже. На продвинутом уровне обучающиеся осваивают сыпучую и шерстяную техники мультипликации, а также выполняют проекты в рамках комбинированной мультипликации.

На продвинутом уровне обучения обучающиеся имеют возможность примерить на себя роль **наставника** у обучающихся мультстудий детского сада и 1 класса. Наставническая деятельность в данном случае реализуется в соответствии с моделью «ученик – ученик», когда более опытный обучающийся передает свои знания, умения и навыки менее опытному.

Освоение программы базируется на **исследовательской и проектной деятельности** обучающихся, что предполагает:

- на начальном этапе: исследование заданной педагогом или выбранной самим обучающимся темы;
- разработка и написание сценария на основе проведенного исследования и задумки обучающегося;
- подготовка материалов в соответствии с используемой техникой;
- осуществление операторской деятельности;

- осуществление видеомонтажа;
- защита выполненного проекта.

Исследовательская и проектная деятельность могут осуществляться как индивидуально, так и в групповой форме.

Особое внимание в процессе реализации программы уделяется **медиатехнологиям** посредством применения мультипликационного оборудования, специального программного обеспечения, что сопровождается проведением инструктажей по технике безопасности и использованию **здоровьесберегающих технологий** на занятиях.

Также обучающиеся участвуют в **конкурсах**, организуемых не только на уровне образовательной организации, но и на уровне района, что повышает их мотивацию к обучению и способствует выявлению талантливых детей.

Актуальность программы:

- Отсутствие детских студий мультипликации в Нижнетавдинском муниципальном районе.

- Запрос со стороны детей и родителей, полученный на основании проведения опросов, которые показали, что сфера мультипликации является более интересной для детей и подростков от 8 лет, а также способствует развитию их творческих способностей и самореализации в художественных видах творчества.

- Техническая значимость. Обучающиеся приобретают опыт работы с информационными объектами и ресурсами, с помощью которых осуществляется видеосъемка и проводится монтаж отснятого материала с использованием возможностей специальных компьютерных инструментов.

- Использование практико-ориентированного подхода и профессиональных проб (художник, фотограф, аниматор, звукорежиссер, актер, сценарист, педагог-наставник).

- Программа реализуется с привлечением **социальных партнеров** и в **сетевом взаимодействии** с:

- преподавателями художественной направленности Центра Дополнительного образования «Юность» с. Нижняя Тавда - С.Н. Саркисян и Л.В. Шабановой (проведение мастер-классов);

- историко-краеведческим центром с. Нижняя Тавда «Сибирское подворье» (проведение мастер-классов);

- профессиональным фотографом с. Нижняя Тавда - Е. Агишевой (проведение мастер-классов);

- фотосалоном с. Нижняя Тавда (экскурсия);

- МАОУ «Нижнетавдинская СОШ» (выход на учащихся начальной школы с демонстрацией своих работ);

- АУ «Культура» с. Нижняя Тавда (демонстрация своих работ на районных конкурсах и мероприятиях).

Исходя из вышеперечисленных педагогических возможностей мультипликации, деятельность мультипликационной студии в муниципальном образовательном учреждении является одним из перспективных направлений развития дополнительного образования детей в возрасте от 8 до 14 лет.

Новизна программы заключается в наличии в программе профориентационного компонента:

- направленного на формирование у обучающихся представления о профессиях, задействованных в создании в мультипликации, содержании каждой из них;

- способствующего вовлечению обучающихся в процесс ранней профориентации, поддержке профессионального самоопределения;

- реализуемого через внедрение в образовательный и воспитательный процессы сетевого взаимодействия и использования на занятиях приемов и методов, отражающих профессиональную направленность программы, а также методических (дидактических) материалов, разработанных с учетом профессионального ориентирования обучающихся;

- реализуемого через внедрение в содержание программы профессиональных проб, мастер-классов и экскурсий, направленных на формирование у обучающихся представлений о деятельности организаций реального сектора экономики.

Целевая аудитория

Учащиеся от 8 до 14 лет, желающие освоить технологию создания анимационного фильма и участвовать в процессе производства инновационного образовательного продукта.

Срок обучения

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «МУЛЬТИварка 8+» предусматривает 3 года обучения.

Прием осуществляется без предварительного отбора при наличии желания ребенка и на основе личного заявления родителей (законных представителей) учащихся.

Деятельность учащихся по освоению программы осуществляется через объединение одновозрастных детей в учебные группы – студии. Занятия предусматривают как коллективные, так и индивидуальные формы работы.

Численность одной учебной группы составляет 10 человек. Одним из условий реализации программы является необходимость выделения часов на индивидуальную работу с отдельным автором или с микро-группой (3 - 4 человека), при создании мультипликационных фильмов, а также технологические операции: авторское написание сценария, озвучивание мультфильмов, монтаж. Общегрупповые занятия проводятся: 3 раза в неделю по 2 часа.

Режим занятий

Форма обучения: **очная**

Форма реализации: с применением дистанционных технологий.

В основе программы четкое соблюдение режима труда и отдыха.

Совокупное количество часов за весь период обучения: **648** часов.

Количество часов в год: **216** часов.

Количество часов в месяц: **24** часа.

Количество часов в неделю: **6** часов.

Количество часов в день: **2** часа.

При организации обучения по данной программе в очной форме занятия проводятся 3 раза в неделю по 2 академических часа. Время проведения одного занятия – 45 минут. Между занятиями предусмотрена перемена 10-15 минут.

В условиях дистанционного обучения занятие проводится в течение 30 минут с перерывом на 5 минут (при необходимости на 10 минут) для проведения физкультминутки или игры.

Дистанционные образовательные технологии применяются в случае отмены очных занятий из-за погодных условий или эпидемиологической обстановки. В таком случае обучение осуществляется с использованием цифровых образовательных ресурсов, разрабатываемых с учетом требований законодательства. Педагог разрабатывает обучающий курс на основе программы, наполняя его содержимым в виде лекций, звуковых и видео-файлов, презентаций, тестовых заданий и т.д. Материалы для изучения и вспомогательные материалы размещаются в группе социальной сети Вконтакте (<https://vk.com/ecobiocenter72>). Занятия проходят в формате видеоконференцсвязи через сервисы Zoom, Google Meet, Яндекс.Телемост в зависимости от доступных ресурсов обучающихся. Так же при необходимости педагогом проводятся индивидуальные консультации с обучающимися. Видеоуроки могут отправляться обучающимся по электронной почте либо в мессенджерах (Viber, VK, Telegram, WhatsApp). Контроль выполнения заданий фиксируется посредством фотоотчетов, видеоотчетов, размещаемых обучающимися и (или родителями) по итогам занятия в Viber, VK, Telegram, WhatsApp или направленных по электронной почте.

Помимо учебных часов, программа предусматривает выделение по 1 часу в неделю (на 1 группу) для педагога на монтаж и корректировку отснятого фото и видеоматериала.

1.2. Цели и задачи

Цель программы:

Развитие творческой деятельности учащихся и моделирование ситуаций успеха в процесс создания собственного медиапродукта (мультифильма).

Задачи программы:

Обучающие:

1. Познакомить учащихся с основными видами мультипликации: рисованной, пластилиновой, песочной, кукольной и лего анимацией.
2. Познакомить с процессами разработки и изготовления кукол, фонов и декораций, установки освещения, раскадровки сюжета и съёмки кадров, озвучивания и сведения в единый итоговый продукт видео- и звукорядов.
3. Обучить компьютерным технологиям и работе со специальными компьютерными программами.
4. Познакомить с проектно-творческой и проектно-исследовательской деятельностью.
5. Сформировать представление о профессиях в мультипликации.

Развивающие:

1. Создать атмосферу свободного творчества, самовыражения, радости созидания, активного участия во всех направлениях творчества.
2. Способствовать раскрытию личностного потенциала, исследовательских, прикладных и конструкторских способностей каждого ребенка.
3. Научить детей образно мыслить и концентрировать внимание.

Воспитывающие:

1. Воспитывать культуру зрительского восприятия, эстетический вкус детей.
2. Создавать условия для воспитания трудолюбия, самостоятельности, умения контролировать свои действия.
3. Способствовать духовно-нравственному становлению личности, формированию духовной культуры и потребности общения с искусством.

1.3. Планируемые результаты

В рамках учебной программы дети изучат основы теории и практики классической и современной анимации и освоят весь технологический процесс создания полноценного мультфильма, включая монтаж картины и запись звуковой дорожки.

Предметные результаты:

1. Обучающиеся владеют основными видами мультипликации: рисованной, пластилиновой, песочной, кукольной и лего анимацией.
2. Обучающиеся знают процесс разработки и изготовления кукол, фонов и декораций, установки освещения, раскадровки сюжета и съёмки кадров, озвучивания и сведения в единый итоговый продукт видео- и звукорядов.
3. Знают основы работы с компьютерными технологиями и работают по специальным компьютерным программам.

4. Обучающиеся разрабатывают, реализуют и защищают исследовательские проекты.

5. Знают о профессиях в мультипликации и особенностях их трудовых функций.

Метапредметные:

1. Учащиеся свободно самовыражаются и активно участвуют во всех направлениях творчества.

2. Обучающиеся раскрывают личностный потенциал и исследовательские, прикладные и конструкторские способности.

3. Обучающиеся образно мыслят и могут концентрироваться на задании.

Личностные результаты:

1. Обучающиеся обладают эстетическим вкусом.

2. Обучающиеся трудолюбивы, проявляют самостоятельность и умеют контролировать свои действия.

3. Обучающиеся приобщены к искусству.

Раздел №2 «Комплекс организационно-педагогических условий»

2.1. Содержание программы

2.1.1. Учебный план

Уровень	Дисциплины/ модули	Трудоемкость (количество академических часов)			Формы промежуточной (итоговой) аттестации
		всего	теори	практик	
1 год обучения					
Стартовый (Ознакомительный)	Вводное занятие	2	2	0	
	История мультипликации	32	29	3	Проведение викторины об истории мультипликации
	Рисованная мультипликация	36	16	20	Презентация группового и/или индивидуального мультипликационного фильма в рисованной технике
	Пластилиновая мультипликация	36	19	17	Презентация группового и/или индивидуального мультипликационного

				ого фильма в пластилиновой технике	
	Операторская работа	36	26	10	Педагогическое наблюдение
	Основы видеомонтажа	72	26	46	Педагогическое наблюдение
	Итоговое занятие	2	2	0	
		216	120	96	
2 год обучения					
Базовый уровень	Вводное занятие	2	2	0	
	Кукольная мультипликация	34	17	17	Презентация группового и/или индивидуального мультипликационного фильма в кукольной технике
	Предметная мультипликация	34	20	14	Презентация группового и/или индивидуального мультипликационного фильма в предметной технике
	Теневая мультипликация	34	16	18	Презентация группового и/или индивидуального мультипликационного фильма в теневой технике
	Лего-мультипликация	34	18	16	Презентация группового и/или индивидуального мультипликационного фильма в лего-технике
	Операторская работа	36	11	25	Педагогическое наблюдение
	Видеомонтаж	40	19	21	Педагогическое наблюдение
	Итоговое занятие	2	2	0	
		216	105	111	
3 год обучения					

Продвинутый уровень	Вводное занятие	2	2	0	
	Сыпучая мультипликация	26	12	14	Презентация группового и/или индивидуального мультипликационного фильма в сыпучей технике
	Шерстяная мультипликация	26	14	12	Презентация группового и/или индивидуального мультипликационного фильма в шерстяной технике
	Комбинированная мультипликация	26	15	11	Презентация группового и/или индивидуального мультипликационного фильма в комбинированной технике
	Работа над групповым проектом «Азбука в стихах»	36	0	36	Выпуск группового проекта «Азбука в стихах»
	Разработка исследовательского проекта на заданную тему.	36	8	28	Исследовательский проект на заданную тему с итоговым мультфильмом.
	Наставническая деятельность	16	6	10	Педагогическое наблюдение
	Операторская работа.	23	0	23	Педагогическое наблюдение
	Видеомонтаж.	23	0	23	Педагогическое наблюдение
	Итоговое занятие	2	2	0	
	216	59	157		
	648	284	364		

2.1.2.1. Содержание учебного плана стартового уровня сложности 1 год обучения (стартовый уровень) 216 часов

Раздел 1. История мультипликации. (32 часа)

Вводное занятие – 2 часа.

Тема 1. Развитие зарубежной мультипликации в 19 веке (13 часов)

Теория – 12 часов: Важное открытие бельгийского физика Жозефа Плато, ведущее к созданию анимации в 1832г. Фенакистископ. Изобретение в 1832г. стробоскопа австрийским ученым Симон фон Штампфер. Первый кинопроектор в 1853г. Созданный австрийским бароном фон Ухацус. Изобретение праксиноскопа французским изобретателем и художником Эмиль Рейно в 1877г. Создание первой кинокомпании Vitagraph в 1897г. Джеймс Стюарт Блэктон. 1898г. – выпуск первого фильма с кукольной анимацией «Цирк лилипутов». 20 век. Появление плавной анимации. 1900г. Выход мультфильма «Очарованный рисунок». 1906г. Появление комических фаз смешных лиц в технике «Стоп-моушн». 1908г. Первый европейский мультфильм с выраженным сюжетом французского аниматора Эмиль Коль «Фантасмагория». 1914г. Создание мультфильма «динозавр Герт» американским художником Уинзором Маккеем. Анимация по ключевым кадрам. 1915г. Революция в анимации. Фотоперекладка или ротоскопирование. Изобретение Макса Флэйшера. 1930-1960гг. Золотой век анимации. Развитие Уолт Диснея. 1937 г. Просмотр и обсуждение мультфильмов «Микки – Маус», «Белоснежка и 7 гномов». Разработка 12 принципов анимации Олли Джонстон и Фрэнк Томас. Работа «Иллюзия жизни: анимация Диснея». 1980-1990гг. развитие CG. Выпуск дебютного фильма «Приключения Андре и пчелки Уолли». 1995г. Создание студии Pixar. Первый полнометражный CG фильм «История игрушек». 21 век. Современная индустрия анимации. Выход фильма «Последняя фантазия: духи внутри» 2021 год.

Практика - 1 час: Проведение викторины по мультфильмам Диснея.

Тема 2: Развитие Отечественной мультипликации (14 часов)

Теория – 13 часов: 1906г. Выход первого отечественного мультфильма Александра Ширяева «12 танцующих кукол». 1912г. Деятельность Владислава Старевича. Выпуск мультфильма «Прекрасная Лаконида или война рогачей и усачей». 1924г. Появление студии «Культкино». Выпуск огромного количества рисованных мультфильмов. 1935г. Создание технической базы на киностудии архитектором Александром Птушко. Создание мультфильма «Новый Гулливер». 1935г. Реформа. Объединение нескольких студий и создание «Союзмультфильма». 1952г. Создание камеры как на киностудии «Дисней». Выход полнометражного мультфильма «Снежная королева». 1980-1990гг. Выпуск мультфильма «Ежик в тумане», фильма Романа Качанова «Тайна третьей планеты». Деятельность Федора

Хитрука. Выпуск фильма «Винни-пух». 1981г. Первая пластилиновая анимация Александра Татарского. Выход мультфильма «Пластилиновая ворона». 1985г. Первооснователь стеклянных мультфильмов Александр Петров. Выход мультфильма «Сказочка про козявочку». Конец 80-х гг. Эпоха грубой штриховки в рисовке. Появление мультфильма «Следствие ведут Колобки». 2002г. Первое использование компьютера. Появление новых студий «Мельница», «Солнечный дом». Появление студии кинематографии Юрия Меркулова. Просмотр и обсуждение короткометражных мультфильмов Александра Бушкина. Обзор современных анимационных студий «Пилот», «Мастер – фильм», «Паровоз», «Анимос», «Совкино» и др.

Практика - 1 час: Проведение викторины по героям Союзмультфильмов.

Тема 3: Этапы создания мультфильма (5 часов)

Теория – 4 часа. Идея, тема, сценарий, раскадровка, изготовление фонов и персонажей, покaдровая съемка, монтаж, просмотр и обсуждение фильма. Знакомство с профессиями мультипликации (сценарист, художник, аниматор, оператор, актер, монтажер)

Практика - 1 час: Проведение викторины об истории мультипликации.

Раздел 2. Рисованная мультипликация. (36 часов)

Водное занятие. Что такое рисованный мультфильм или классическая мультипликация (нарисованная вручную) – 1 час

Тема 1: Техника работы с цветными карандашами – (5 часов)

Теория – 4 часа: Водное занятие. Что такое рисованный мультфильм или классическая мультипликация (нарисованная вручную). Изучение типов штриховки: округлая, точечная, гладкая, прямолинейная. Изучение метода полировки и наслоения. Три уровня давления на карандаш: легкое, среднее, сильное - влияющее на интенсивность цвета. Использование разных углов карандаша во время рисования (тонкие и широкие штрихи). Изучение многослойного затенения, направленности штриховки.

Практика – 1 час: Изготовление группового или индивидуального фона в карандашной технике.

Тема 2: Техника работы с красками – гуашью (6 часов)

Теория – 5 часов: Техника смешивания красок и получения новых оттенков. Знакомство с видами гуаши: художественная, плакатная, флуоресцентная, акриловая. Выбор формы кисти для рисования (плоские, контурные, веерные, круглые, овальные). Изучение поверхностей, как основ рисунка (бумага,

фанера, стекло, ткань). Секреты работы с краской и гуашью. Использование подручных материалов при рисовании красками – гуашью (ватные палочки, ватные диски, пупырчатая бумага, фольга, железная губка, поролон, трубочки для напитков и др.). Пальцеграфия – рисование пальцами рук. Знакомство с техникой «Живая кисточка» (рисование при помощи листочков дерева). Освоение техники фроттаж, набрызг при помощи зубной щетки. Как эти техники можно использовать при изготовлении фонов для мультфильмов.

Практика – 1 час: Изготовление группового или индивидуального фона в гуашней технике.

Тема 3: Техника работы с фломастерами. (4 часа)

Теория – 3 часа: Изучение видов фломастеров: толстые, средние, тонкие. Подбор бумаги для рисования фломастерами (плотная гладкая бумага). Проведение эксперимента рисования фломастером на рыхлой, мягкой бумаге. Комбинация фломастеров с другими материалами: карандашами, акварелью. Использование спиртовых фломастеров и линеров в мультипликации.

Практика – 1 час: Изготовление группового или индивидуального фона с применением фломастеров. Обоснование выбора типа фломастера.

Тема 4: 12 принципов анимации. (5 часов)

Теория – 4 часа: Сжатие и растяжение. Подготовка или отказное движение; сценичность. Движение «прямо-вперед», «От позы к позе», «захлест», «движение по дугам». «Преувеличение», «утрирование», «ясный рисунок – четкая поза», «Привлекательность».

Практика – 1 час: Просмотр рисованного мультфильма - обнаружение техник рисования и принципов анимации.

Практика – 16 часов: Мастер-класс «Живая кисточка» от преподавателей художественной школы с.Нижняя Тавда С.Н.Саркисян и Л.В.Шабановой. (по приглашению или в качестве экскурсии во 2е здание ЦДО). Создание группового и-или индивидуального мультипликационного фильма в рисованной технике. Просмотр и обсуждение готового мультфильма.

Раздел 3. Пластилиновая мультипликация. (36 часов)

Тема 1: Знакомство с видом изобразительного искусства – лепка. (12 Часов)

Теория - 11 часов: Из чего делают пластилин. Подготовка пластилина к работе. Правила работы с пластилином. Уборка рабочего места после работы. Изучение свойств пластилина и видов пластилина (парафиновый, восковой, флуоресцентный). Фурнитура для работы с пластилином (стеки для лепки, виды стеков). Основные приемы лепки: размазывание, надавливание, раскатывание, сплющивание, вдавливание, сгибание, оттягивание. Изучение способов присоединения деталей: прижатие, примазывание. Виды лепки: предметная, сюжетная, декоративная. Способы лепки: конструктивный, скульптурный (пластический), комбинированный. Лепка с натуры и по представлению знакомых предметов: овощи, грибы, посуда... Нанесение различных рисунков на пластилин: чешуя, шерсть, перья, складки...

Практика – 1 час: Изготовление пластилинового героя. Обоснование приемов лепки.

Тема 2: Рисование пластилином. (6 часов)

Теория - 5 часов: Передача выразительности образа человека и животного. Изготовление лица из пластилина. Методика рисования пластилином. Виды рисования пластилином: прямая, обратная, контурная, мозаичная, многослойная, фактурная, модульная. Плоская пластилиновая анимация. Изготовление плоских фонов и героев. Работа с шаблонами в пластилинографии для изготовления мульт-героев.

Практика – 1 час: Изготовление героя по шаблону.

Тема 3: Объемная пластилиновая анимация. (5 часов)

Теория - 3 часа: Использование объемных фигур и фонов. Использование проволочного каркаса при изготовлении объемного пластилинового героя. Барельефная пластилиновая анимация (частично объемная). Плоский фон + объемные фигуры.

Практика – 2 часа: Просмотр и обсуждение советских мультфильмов в технике пластилиновая анимация («Новогодняя песенка Деда Мороза» - 1980г, «Пластилиновая ворона» - 1981г, «Девочка, которая порезала пальчик» - 2010г, «Сосиска» - 2012г и др.). Выставка пластилиновых мульт-героев.

Практическая работа – 13 часов: Создание группового и-или индивидуального мультипликационного фильма в пластилиновой технике. Просмотр и обсуждение готового мультфильма.

Раздел 4. Операторская работа. (36 часов)

Тема 1: Знакомство с профессией оператор, фотограф. (21 час)

Теория - 20 часов: Изучение технического обеспечения (фотоаппараты, вебкамеры, видеокамера, штативы, ноутбуки). Знакомство с типами мультстанков (для перекладной анимации, для лево анимации, для песочной, для предметной). Инструктаж по технике работы с мультстанками и фотоаппаратами. Три основных фактора визуализации в мультипликации: расположение внутри кадра, перемещение в рамках кадра, движение самого кадра. Композиция кадра. Игра света и теней. Освещение. Влияние света на качество кадра. Как и с помощью чего можно освещать рабочую зону.

Виды планов: общий план (персонажи очень маленькие), дальний план, средний план, крупный (где помещается только голова персонажа), сверхкрупный план (помещаются только глаза).

Установка и закрепление фонов на мультстанке. Работа с подвижной панорамной декорацией. Работа с составными декорациями

Создание необходимого резерва для монтажа картины (многократная статическая съемка начала и конца)

Практика – 1 час: Проведение покадровой съемки на фотоаппарате заготовленного героя. Анализ правильности выполнения работы.

Тема 2: Знакомство с программой AnimaShooter. (7 часов)

Теория - 6 часов: Интерфейс программы. Работа через веб-камеру. Управление с персонального компьютера. Изучение меню. Выставление необходимых размеров кадра. Понятия: виртуальная сетка, калька, тайминг. Экспорт отснятых кадров.

Практика – 1 час: Покадровая съемка заготовленного героя в программе AnimaShooter. Анализ правильности выполнения работы.

Практика – 8 часов: Покадровая съемка подготовленных мультфильмов в разных техниках.

Раздел 5. Основы видеомонтажа. (72 часа)

Тема 1: Первичное знакомство с программой Movavi. (27 часов)

Теория - 26 часов: Знакомство с ноутбуками. Правила работы на цифровых носителях. Горячие клавиши. Топ 5 ошибок при монтаже. Как создать ролик из фотографий. Озвучивание ролика. Закадровый текст. Какой микрофон подходит для записи голоса. Обработка звука. Эквалайзер. Обратное проигрывание. Устранение шумов. Аудиоэффекты. Регулировка громкости. 2 способа создания эффекта плавного появления и затухания звука. Как сделать нормализацию звука вручную. Создание начальных и конечных

титров. Как поменять скорость видео. Понятие реверс. Сохранение. Вывод готового материала. Основные форматы видео. Наложение звукового ряда на видео (голос, музыкальное сопровождение, звуки). Сайты, где можно скачивать фоновую музыку и звуки.

Практика – 1 час: Самостоятельное составление видеоряда из отснятых фотографий. Наложение переходов, запись и наложение голоса.

Практическая работа – 45 часов: Выполнение полного монтажа созданных мультфильмов в разных техниках в течение года.

Итоговое занятие – 2 часа.

2.1.2.2. Содержание учебного плана базового уровня сложности 2 год обучения (базовый уровень) 216 часов

Вводное занятие – 2 часа

Раздел 1. Кукольная мультипликация. (34 часа)

Тема 1. История кукольной анимации (6 часов)

Теория – 5 часов: Ожившие куклы: история Stop-motion анимации. Изобретение Джорш Пала: изготовление 1 тела и множества голов с разными эмоциями. 50-60 гг. «Шоу гамби» - первый телесериал, с использованием кукол. 60-70 гг. появление кукольной анимации в СССР. Мультфильм Романа Качанова «Варежка». Работы Александра Старевича, Александра Птушко. 80-е годы. Золотое время в США для Stop-motion анимации. 90-е годы. Кукольные мультфильмы компании Pixar. «История игрушек», «Побег из курятника».

Практика – 1 час: Викторина по кукольной анимации: назвать автора работы и год выпуска.

Тема 2. Современная кукольная анимация, принципы и приемы (18 часов)

Теория – 12 часов: Современная кукольная анимация, принципы и приемы. Использование кукольной анимации в музыкальных видеоклипах и рекламе. Использование готовых кукол в мультипликации (плюсы, минусы). Как заставить куклу правильно ходить на съемках. Виды кукол: жесткая, мягкая, шарнирная, проволочная. Техника создания куклы (от эскиза до готового образа). Использование проволочного скелета при изготовлении куклы.

Шарнирная кукла. Как изготовить шарнирную куклу. Костюм анимационной куклы. Особенности пластилиновой, тканевой одежды.

Практика – 6 часов: Мастер-класс по изготовлению куклы-мотанки от специалиста историко-краеведческого центра «Сибирское подворье» (по приглашению или в качестве экскурсии). Зарисовка в альбом эскизов кукол (эффектных образов героев, которые будут использоваться в мультфильме.) Создание кукол по готовому эскизу, выставка мультипликационных кукол.

Раздел 2. Предметная мультипликация. (34 часа)

Теория – 20 часов: Знакомство с понятием предметная мультипликация.

Просмотр и обсуждение мультфильмов зарубежных авторов в технике предметной мультипликации. Просмотр и обсуждение мультфильмов советских авторов в технике предметной мультипликации. Разбор материалов, подходящих для предметной мультипликации. Как сделать мультик дома, используя любые предметы. Технология создания мультфильма из кухонных принадлежностей (вилки, ложки, тарелки, стаканы...). Технология создания мультфильма из предметов канцелярии (ручки, кисти, скрепки, линейки...). Технология создания мультфильма из предметов одежды (шапки, брюки, футболки, сапоги...). Технология создания мультфильма из продуктов питания (печенье, конфеты, сахар, яблоки, чипсы...). Разбор предметов, подходящих для предметного мультфильма.

Практика – 14 часов. Изготовление мульт-этюда в любой предметной технике. Создание группового и-или индивидуального мультипликационного фильма в предметной технике. Просмотр и обсуждение готового мультфильма.

Раздел 3. Теневая мультипликация. (34 часа)

Тема 1. История теневой анимации. (8 часов)

Теория – 4 часа: История появления теневой или силуэтной мультипликации. Европа 18 век. Немецкий режиссер Лотта Райнигер. Успех фильма «Приключение принца Ахмеда» 1926 год.

Практика – 4 часа: Просмотр и обсуждение теневых мультфильмов: «Золушка» - 1922г., «Украденное сердце» - 1934г., «Галатее» - 1935 г., «Гензель и Гретель» -1955г.

Тема 2. Технология создания теневого мультфильма. (14 часов)

Теория – 12 часов: Создание героев и декораций из бумаги для теневой мультипликации. Создание героев и декораций из картона для теневой

мультипликации. Использование в фонах и одежде персонажей дополнительные материалы: (кружево, прозрачная ткань, калька, ветки...)
Самостоятельный подбор дополнительных материалов. Принципы теневого мультфильма: конструкция для съемок, как создать съемочное поле. Роль правильного освещения в теневом мультфильме.

Практика – 2 часа: Изготовление теневых героев.

Практика – 12 часов: Создание группового и-или индивидуального мультипликационного фильма в предметной технике. Просмотр и обсуждение готового мультфильма.

Раздел 4. Лего-мультипликация. (34 часа)

Тема 1. История возникновения лего-анимации. (12 часов)

Теория – 10 часа: История возникновения лего-мультипликации. 1916г. Город Биллунн. Образование компании Лего. Что означает в переводе «играйте хорошо». Организация британской фирмы «Minibrix» в 1930г., «Kiddicraft» - 1939г. Первые производители пластмассовых игрушек в Европе. 1958год прорыв в лего экспорте. 1966г. Появление первых наборов. 1975г - появление фигурок человека. Какие они. Чем отличаются.

Практика – 2 часа: Просмотр и обсуждение мультфильмов из Лего.

Тема 2: Принципы создания лего – мультфильма. (10 часов)

Теория – 8 часов: Техника работы с лего-человеком при движении. Правильное движение рук и ног. Передвижка лего-героев в 1 шаг, в 2 шага. Принципы создания лего-города.

Практика – 2 часа: Создание мульт-этюда в лего анимации с движением человека.

Практика – 12 часов: Создание группового и-или индивидуального мультипликационного фильма в лего технике. Просмотр и обсуждение готового мультфильма.

Раздел 5. Операторская работа. (34 часа)

Теория – 11 часов: Инструктаж по технике работы с мультстанками и фотоаппаратами. Повторение пройденного материала. Факторы визуализации, композиция кадра, Игра света и теней. Повторение пройденного материала. Виды ракурсов, работа с подвижными панорамами и составными декорациями. Виды планов относительно героя: одиночный, двойной, тройной, групповой. Изучение правила третьей. Расположение

объектов в местах пересечений визуальных линий. Проведение анализа композиции кадров.

Практика – 5 часов: Проведение мастер-класса профессиональным фотографом с.Нижняя Тавда «Возможности цифрового фотоаппарата» (по приглашению). Экскурсия в фотосалон с.Нижняя Тавда. Просмотр организации работы фотосалона, этапов работы над созданием фотографий: от выбора локации до вывода на печать. Создание серии фотоснимков на заданную тему на цифровом фотоаппарате.

Практическая работа – 20 часов. Покадровая съемка подготовленных мультфильмов в разных техниках.

Раздел 6. Видеомонтаж. (40 часов)

Теория – 19 часов: вторичное знакомство с программой Movavi. Повтор пройденного материала. Основные возможности видеоредактора. Изменение цвета и размера букв, прозрачность титров, шаблон «печатная машинка». Титры с эффектом двойной экспозиции. Работа с хромакеем. Как применить функцию кадрирования. Картинка на прозрачном фоне. Логотип. Как убрать белый фон на логотипе. Уменьшение логотипа двумя способами. Использование стикеров в программе. Панорама и масштаб. Для чего нужна панорама. Изменение масштаба в кадре. Траектория движения. Изучение понятий таймланс, слоу-моушн. Футтаж. Где найти футтажи. Как добавить на видео. Эффект дрожжания. Когда и зачем он нужен в мультипликации. Стабилизация. Разделение экрана. Основные настройки стабилизации. Автоматический баланс белого.

Практика – 2 часа: Изменение фона при помощи хромакея.

Практика – 20 часов. Выполнение полного монтажа созданных мультфильмов в разных техниках в течение года.

Итоговое занятие – 2 часа.

2.1.2.3. Содержание учебного плана продвинутого уровня сложности 3 год обучения (продвинутый уровень) 216 часов

Вводное занятие – 2 часа

Раздел 1. Сыпучая мультипликация. (26 часов)

Тема 1. История возникновения сыпучей анимации (3 часа)

Теория – 2 часа: Сыпучая анимация, как стиль изобразительного искусства, появившийся в 70-е гг. 20 века. Основоположник канадский режиссер-мультипликатор Кэролин Лиф. Просмотр и обсуждение сыпучих мультфильмов: «Песок или Петя и серый волк» - Кэролин Лиф, «Чинти» - режиссер из Санкт – Петербурга Наталья Мирзоян. Появление сыпучей техники в СССР в Киевской студии анимации. «Сказочка про козлявочку» Елены и Владимира Петкевичей.

Практика – 1 час: Выступление на тему: «Скульптуры из песка».

Тема 2. Особенности работы с сыпучими материалами. (13 часов)

Теория – 10 часов: Правила работы с сыпучими материалами. Виды сыпучих материалов: песок, соль, кофе, сахар, крупы...). Отличительные особенности песочной анимации. Применение однотонного и многотонного освещения в сыпучей анимации. Использование инструментов в работе (стеки, кисти, трафареты и т.д.). Техника рисования при помощи инструментов. Нарботка навыков песочной анимации. Рисуем рисом, кофе, гречкой. Техника рисования при помощи пальцев рук. Приемы рисования песком: насыпь, раздвигание, смешанная техника. Зарисовка фрагментов пальцами, ребром ладони, щепоткой, кулаком. Алгоритм создания песочной анимации. Составление сюжета.

Практика - 3 часа: Зарисовка в альбом ярких и эффектных образов, которые могут использоваться в сыпучем мультфильме. Сравнение и анализ сыпучих предметов: песок речной – песок для творчества, соль-сахар, рис-гречка-манка.

Практика – 10 часов: Создание группового и-или индивидуального мультипликационного фильма в сыпучей технике. Просмотр и обсуждение готового мультфильма

Раздел 2. Шерстяная мультипликация. (26 часов)

Теория – 14 часов: Особенности шерсти. Почему она считается одним из лучших материалов для анимации. Просмотр и обсуждение шерстяных мультфильмов от Андрея Лав. Инструменты для валяния. Иглы с засечками. Виды игл (прямые и обратные). Подложка для валяния. Техника безопасности при валянии: использование кожаных или резиновых наперстков. Виды шерсти для валяния: сливер, гребенная лента, кардочес. Где в мультипликации можно применять каждый вид шерсти. Основы валяния. Виды валяния: сухое, мокрое. Основные правила и советы при валянии. Обязательная зарисовка эскиза кукол для создания шерстяных героев.

Практика – 2 часа: Выполнение эскиза. Подбор материала и инструментов. Выбор техники исполнения работы. Изготовление деталей изделия. Соединение деталей, художественное оформление, декорирование и украшение изделия.

Практика – 10 часов: Создание группового и-или индивидуального мультипликационного фильма в шерстяной технике. Просмотр и обсуждение готового мультфильма.

Раздел 3. Комбинированная мультипликация. (26 часов)

Тема 1. Игольчатая анимация. (4 часа)

Теория - 4 часа: 1930гг. российский аниматор и режиссер Александр Алексеев. Первый игольчатый экран. Появление второго игольчатого экрана в мире у канадца Жака Друэна. Выпуск фильма «Отпечатки» в 2004 году. Просмотр и обсуждение ранних примеров такой анимации: «Ночь на лысой горе» - 1933г., фильм "Кто подставил кролика Роджера", мультфильм "Приключение Капитана Врунгеля". Переход в 2012 году игольчатой анимации в Корею. Корейский режиссер Чжим Ман Ким, выпуск мультфильма «Noodle Fish».

Тема 2. Пикселяция. (5 часов)

Теория - 5 часов: Техника анимации, где главный объект – живой человек. 1908 год. – немой фильм «Электрическая гостиница». 1952 год – возрождение техники пикселяции, выпуск фильма Нормана Мака Ларена «Соседи». Чешский режиссер и аниматор Ян Шванкмайер. Приемы пикселяции: скольжение, полеты, исчезновения, выливание, замена, с использованием фона, камера под потолком, взаимодействие переднего и дальнего плана.

Тема 3. 2D и 3D анимация.(3 часа)

Теория - 3 часа: 2D и 3D анимация. Примеры 2D анимации «Микки Маус» и «Том и Джерри». Пример 3D анимации «История игрушек». Понятие векторная анимация. Применение сложных компьютерных программ. Примеры.

Тема 4. Ротоскопия.(4 часа)

Теория - 3 часа: Ротоскопия. Просмотр примера в фильме «Шрек» персонаж Феона. Понятие комбинированная анимация - это совмещение любого из видов анимации с видеофильмом.

Практика – 1 час: Мультивикторина: угадай вид анимации.

Практика – 10 часов: Создание группового и-или индивидуального мультипликационного фильма в комбинированной технике. Просмотр и обсуждение готового мультфильма.

Раздел 4. Работа над групповым проектом «Азбука в стихах». (36 часов)

Практика – 36 часов: Учащимся предлагается самостоятельно выбрать свою букву для анимации, найти подходящее стихотворение о своей букве, создать раскадровку по стихотворению, подготовить выразительное чтение стишка и записать его для озвучивания «Азбуки», подобрать подходящее музыкальное сопровождение, осуществить самостоятельный монтаж итоговых мультфильмов.

Раздел 5. Разработка исследовательского проекта на заданную тему с выходом на конкурс. (36 часов)

Тема 1. Знакомство с исследовательской деятельностью. (8 часов)

Теория – 8 часов: Виды исследовательской деятельности: научно-исследовательская деятельность, проектная деятельность, проектно-исследовательская деятельность. Цели и задачи ученического исследования. Особенности научно – исследовательской деятельности школьников. Особенности проектной деятельности школьников. Особенности проектно-исследовательской деятельности школьников.

Тема 2. Разработка исследовательского проекта. (28 часов)

Практика – 28 часов: Постановка проблемы или вопроса исследования, изучение теории, посвященной данной проблеме. Подбор методов исследования, сбор собственного материала (составление карточек, выписок

и т.п.), основная часть работы. Обработка и сопоставление данных, анализ и обобщение, собственные выводы, представление работы своим одноклассникам. Составление раскадровки по исследовательскому проекту. Изготовление фоновых декораций и главных героев в выбранной технике. Покадровая съемка мультфильма – как итогового продукта исследовательского проекта. Монтаж мультфильма. Наложение музыкального и звукового сопровождения. Просмотр и обсуждение готового мультфильма. Защита исследовательского проекта с демонстрацией итогового мультфильма на учащиеся младших групп.

Раздел 6. Наставническая деятельность. (16 часов)

Тема 1. Знакомство с профессией педагог-наставник. (16 часов)

Теория – 6 часов: Разновидности ораторской речи. Умение выступать на публике. Публичная речь. Значение публичной речи. Стили речи. Понятие, особенности и сфера употребления.

Практика – 10 часов: Выход учащихся 3 года обучения на занятия к учащимся мультстудий дошкольного возраста и 1 года обучения. Осуществление помощи педагогу в обучении основным техникам и приемам мультипликации. Демонстрация и обсуждение лично изготовленных мультфильмов в разных техниках.

Раздел 7. Операторская работа (23 часа)

Практика – 23 часа: Ученики 3 года обучения выпускают мультоткрытки ко всем знаменательным праздникам (новый год, 23 февраля, 8 марта, день защиты детей, день матери, день отца, день пожилого человека...). Работа проходит в самостоятельном режиме (от раскадровки до монтажа) под присмотром педагога. Работа может проходить как индивидуально, так и в микрогруппах (по решению самих учащихся).

Раздел 8. Видеомонтаж (23 часа)

Практика – 23 часа: Ученики 3 года обучения выпускают мультоткрытки ко всем знаменательным праздникам (новый год, 23 февраля, 8 марта, день защиты детей, день матери, день отца, день пожилого человека...). Работа

проходит в самостоятельном режиме (от раскадровки до монтажа) под присмотром педагога. Работа может проходить как индивидуально, так и в микрогруппах (по решению самих учащихся).

Итоговое занятие - 2 часа.

Рабочая программа стартового уровня обучения (1 год обучения)

Цель программы:

Развитие творческой деятельности детей и моделирование ситуаций успеха в процесс создания собственного медиапродукта (мультфильма).

Задачи программы:

Обучающие:

1. Познакомить детей с основными видами мультипликации: рисованной и пластилиновой.
2. Познакомить с процессами разработки и изготовления кукол, фонов и декораций, установки освещения, раскадровки сюжета и съёмки кадров, озвучивания и сведения в единый итоговый продукт видео- и звукорядов.
3. Обучить компьютерным технологиям и работе со специальными компьютерными программами.
4. Познакомить с проектно-творческой и проектно-исследовательской деятельностью.
5. Сформировать представление о профессиях в мультипликации.

Развивающие:

1. Создать атмосферу свободного творчества, самовыражения, радости созидания, активного участия во всех направлениях творчества.
2. Способствовать раскрытию личностного потенциала, исследовательских, прикладных и конструкторских способностей каждого ребенка.
3. Научить детей образно мыслить и концентрировать внимание.

Воспитывающие:

1. Воспитывать культуру зрительского восприятия, эстетический вкус детей.
2. Создавать условия для воспитания трудолюбия, самостоятельности, умения контролировать свои действия.
3. Способствовать духовно-нравственному становлению личности, формированию духовной культуры и потребности общения с искусством.

Планируемые результаты

В рамках учебной программы дети изучат основы теории и практики классической и современной анимации и освоят весь технологический

процесс создания полноценного мультфильма, включая монтаж картины и запись звуковой дорожки.

Предметные результаты:

1. Обучающиеся владеют основными видами мультипликации: рисованной, пластилиновой.

2. Обучающиеся знают процесс разработки и изготовления кукол, фонов и декораций, установки освещения, раскадровки сюжета и съёмки кадров, озвучивания и сведения в единый итоговый продукт видео- и звукорядов.

3. Знают основы работы с компьютерными технологиями и работают со специальными компьютерными программами.

4. Обучающиеся разрабатывают, реализуют и защищают исследовательские проекты.

5. Знают о профессиях в мультипликации и особенностях их трудовых функций.

Метапредметные:

1. Учащиеся свободно самовыражаются и активно участвуют во всех направлениях творчества.

2. Обучающиеся раскрывают личностный потенциал и исследовательские, прикладные и конструкторские способности.

3. Обучающиеся образно мыслят и могут концентрироваться на задании.

Личностные результаты:

1. Обучающиеся обладают эстетическим вкусом.

2. Обучающиеся трудолюбивы, проявляют самостоятельность и умеют контролировать свои действия.

3. Обучающиеся приобщены к искусству.

Учебный план

Уровень	Дисциплины/ модули	Трудоемкость (количество академических часов)			Формы промежуточной (итоговой) аттестации
		всего	теори я	практик а	
1 год обучения					
Стартовый (Ознакомительны й)	Вводное занятие	2	2	0	
	История мультипликаци и	32	29	3	Проведение викторины об истории мультипликации
	Рисованная мультипликаци я	36	16	20	Презентация группового и/или индивидуального мультипликационно

				го фильма в рисованной технике
Пластилиновая мультипликация	36	19	17	Презентация группового и/или индивидуального мультипликационно го фильма в пластилиновой технике
Операторская работа	36	26	10	Педагогическое наблюдение
Основы видеомонтажа	72	26	46	Педагогическое наблюдение
Итоговое занятие	2	2	0	
	216	120	96	

**Содержание учебного плана стартового уровня сложности
1 год обучения - 216 часов**

Раздел 1. История мультипликации. (32 часа)

Вводное занятие – 2 часа.

Тема 1. Развитие зарубежной мультипликации в 19 веке (13 часов)

Теория – 12 часов: Важное открытие бельгийского физика Жозефа Плато, ведущее к созданию анимации в 1832г. Фенакистископ. Изобретение в 1832г. стробоскопа австрийским ученым Симон фон Штампфер. Первый кинопроектор в 1853г. Созданный австрийским бароном фон Ухациус. Изобретение праксиноскопа французским изобретателем и художником Эмиль Рейно в 1877г. Создание первой кинокомпании Vitagraph в 1897г. Джеймс Стюарт Блэктон. 1898г. – выпуск первого фильма с кукольной анимацией «Цирк лилипутов». 20 век. Появление плавной анимации. 1900г. Выход мультфильма «Очарованный рисунок». 1906г. Появление комических фаз смешных лиц в технике «Стоп-моушн». 1908г. Первый европейский мультфильм с выраженным сюжетом французского аниматора Эмиль Коль «Фантасмагория». 1914г. Создание мультфильма «динозавр Герт» американским художником Уинзором Маккеем. Анимация по ключевым кадрам. 1915г. Революция в анимации. Фотоперекладка или ротоскопирование. Изобретение Макса Флэйшера. 1930-1960гг. Золотой век анимации. Развитие Уолт Диснея. 1937 г. Просмотр и обсуждение мультфильмов «Микки – Маус», «Белоснежка и 7 гномов». Разработка 12 принципов анимации Олли Джонстон и Фрэнк Томас. Работа «Иллюзия

жизни: анимация Диснея». 1980-1990гг. развитие CG. Выпуск дебютного фильма «Приключения Андре и пчелки Уолли». 1995г. Создание студии Pixar. Первый полнометражный CG фильм «История игрушек». 21 век. Современная индустрия анимации. Выход фильма «Последняя фантазия: духи внутри» 2021 год.

Практика - 1 час: Проведение викторины по мультфильмам Диснея.

Тема 2: Развитие Отечественной мультипликации (14 часов)

Теория – 13 часов: 1906г. Выход первого отечественного мультфильма Александра Ширяева «12 танцующих кукол». 1912г. Деятельность Владислава Старевича. Выпуск мультфильма «Прекрасная Лаконида или война рогачей и усачей». 1924г. Появление студии «Культкино». Выпуск огромного количества рисованных мультфильмов. 1935г. Создание технической базы на киностудии архитектором Александром Птушко. Создание мультфильма «Новый Гулливер». 1935г. Реформа. Объединение нескольких студий и создание «Союзмультфильма». 1952г. Создание камеры как на киностудии «Дисней». Выход полнометражного мультфильма «Снежная королева». 1980-1990гг. Выпуск мультфильма «Ежик в тумане», фильма Романа Качанова «Тайна третьей планеты». Деятельность Федора Хитрука. Выпуск фильма «Винни-пух». 1981г. Первая пластилиновая анимация Александра Татарского. Выход мультфильма «Пластилиновая ворона». 1985г. Первооснователь стеклянных мультфильмов Александр Петров. Выход мультфильма «Сказочка про козявочку». Конец 80-х гг. Эпоха грубой штриховки в рисовке. Появление мультфильма «Следствие ведут Колобки». 2002г. Первое использование компьютера. Появление новых студий «Мельница», «Солнечный дом». Появление студии кинематографии Юрия Меркулова. Просмотр и обсуждение короткометражных мультфильмов Александра Бушкина. Обзор современных анимационных студий «Пилот», «Мастер – фильм», «Паровоз», «Анимос», «Совкино» и др.

Практика - 1 час: Проведение викторины по героям Союзмультфильмов.

Тема 3: Этапы создания мультфильма (5 часов)

Теория – 4 часа. Идея, тема, сценарий, раскадровка, изготовление фонов и персонажей, покadroвая съемка, монтаж, просмотр и обсуждение фильма. Знакомство с профессиями мультипликации (сценарист, художник, аниматор, оператор, актер, монтажер)

Практика - 1 час: Проведение викторины об истории мультипликации.

Раздел 2. Рисованная мультипликация. (36 часов)

Водное занятие. Что такое рисованный мультфильм или классическая мультипликация (нарисованная вручную) – 1 час

Тема 1: Техника работы с цветными карандашами – (5 часов)

Теория – 4 часа: Водное занятие. Что такое рисованный мультфильм или классическая мультипликация (нарисованная вручную). Изучение типов штриховки: округлая, точечная, гладкая, прямолинейная. Изучение метода полировки и наслоения. Три уровня давления на карандаш: легкое, среднее, сильное - влияющее на интенсивность цвета. Использование разных углов карандаша во время рисования (тонкие и широкие штрихи). Изучение многослойного затенения, направленности штриховки.

Практика – 1 час: Изготовление группового или индивидуального фона в карандашной технике.

Тема 2: Техника работы с красками – гуашью (6 часов)

Теория – 5 часов: Техника смешивания красок и получения новых оттенков. Знакомство с видами гуаши: художественная, плакатная, флуоресцентная, акриловая. Выбор формы кисти для рисования (плоские, контурные, веерные, круглые, овальные). Изучение поверхностей, как основ рисунка (бумага, фанера, стекло, ткань). Секреты работы с краской и гуашью. Использование подручных материалов при рисовании красками – гуашью (ватные палочки, ватные диски, пупырчатая бумага, фольга, железная губка, поролон, трубочки для напитков и др.). Пальцеграфия – рисование пальцами рук. Знакомство с техникой «Живая кисточка» (рисование при помощи листочков дерева). Освоение техники фроттаж, набрызг при помощи зубной щетки. Как эти техники можно использовать при изготовлении фонов для мультфильмов.

Практика – 1 час: Изготовление группового или индивидуального фона в гуашней технике.

Тема 3: Техника работы с фломастерами. (4 часа)

Теория – 3 часа: Изучение видов фломастеров: толстые, средние, тонкие. Подбор бумаги для рисования фломастерами (плотная гладкая бумага). Проведение эксперимента рисования фломастером на рыхлой, мягкой бумаге. Комбинация фломастеров с другими материалами: карандашами, акварелью. Использование спиртовых фломастеров и линеров в мультипликации.

Практика – 1 час: Изготовление группового или индивидуального фона с применением фломастеров. Обоснование выбора типа фломастера.

Тема 4: 12 принципов анимации. (5 часов)

Теория – 4 часа: Сжатие и растяжение. Подготовка или отказное движение; сценичность. Движение «прямо-вперед», «От позы к позе», «захлест», «движение по дугам». «Преувеличение», «утрирование», «ясный рисунок – четкая поза», «Привлекательность».

Практика – 1 час: Просмотр рисованного мультфильма - обнаружение техник рисования и принципов анимации.

Практика – 16 часов: Мастер-класс «Живая кисточка» от преподавателей художественной школы с.Нижняя Тавда С.Н.Саркисян и Л.В.Шабановой. (по приглашению или в качестве экскурсии во 2е здание ЦДО). Создание группового и-или индивидуального мультипликационного фильма в рисованной технике. Просмотр и обсуждение готового мультфильма.

Раздел 3. Пластилиновая мультипликация. (36 часов)

Тема 1: Знакомство с видом изобразительного искусства – лепка. (12 Часов)

Теория - 11 часов: Из чего делают пластилин. Подготовка пластилина к работе. Правила работы с пластилином. Уборка рабочего места после работы. Изучение свойств пластилина и видов пластилина (парафиновый, восковой, флуоресцентный). Фурнитура для работы с пластилином (стеки для лепки, виды стеков). Основные приемы лепки: размазывание, надавливание, раскатывание, сплющивание, вдавливание, сгибание, оттягивание. Изучение способов присоединения деталей: прижатие, примазывание. Виды лепки: предметная, сюжетная, декоративная. Способы лепки: конструктивный, скульптурный (пластический), комбинированный. Лепка с натуры и по представлению знакомых предметов: овощи, грибы, посуда... Нанесение различных рисунков на пластилин: чешуя, шерсть, перья, складки...

Практика – 1 час: Изготовление пластилинового героя. Обоснование приемов лепки.

Тема 2: Рисование пластилином. (6 часов)

Теория - 5 часов: Передача выразительности образа человека и животного. Изготовление лица из пластилина. Методика рисования пластилином. Виды рисования пластилином: прямая, обратная, контурная, мозаичная, многослойная, фактурная, модульная. Плоская пластилиновая анимация. Изготовление плоских фонов и героев. Работа с шаблонами в пластилинографии для изготовления мульт-героев.

Практика – 1 час: Изготовление героя по шаблону.

Тема 3: Объемная пластилиновая анимация. (5 часов)

Теория - 3 часа: Использование объемных фигур и фонов. Использование проволочного каркаса при изготовлении объемного пластилинового героя. Барельефная пластилиновая анимация (частично объемная). Плоский фон + объемные фигуры.

Практика – 2 часа: Просмотр и обсуждение советских мультфильмов в технике пластилиновая анимация («Новогодняя песенка Деда Мороза» - 1980г, «Пластилиновая ворона» - 1981г, «Девочка, которая порезала пальчик» - 2010г, «Сосиска» - 2012г и др.). Выставка пластилиновых мульт-героев.

Практическая работа – 13 часов: Создание группового и-или индивидуального мультипликационного фильма в пластилиновой технике. Просмотр и обсуждение готового мультфильма.

Раздел 4. Операторская работа. (36 часов)

Тема 1: Знакомство с профессией оператор, фотограф. (21 час)

Теория - 20 часов: Изучение технического обеспечения (фотоаппараты, вебкамеры, видеокамера, штативы, ноутбуки). Знакомство с типами мультстанков (для перекладной анимации, для лего анимации, для песочной, для предметной). Инструктаж по технике работы с мультстанками и фотоаппаратами. Три основных фактора визуализации в мультипликации: расположение внутри кадра, перемещение в рамках кадра, движение самого кадра. Композиция кадра. Игра света и теней. Освещение. Влияние света на качество кадра. Как и с помощью чего можно освещать рабочую зону.

Виды планов: общий план (персонажи очень маленькие), дальний план, средний план, крупный (где помещается только голова персонажа), сверхкрупный план (помещаются только глаза).

Установка и закрепление фонов на мультстанке. Работа с подвижной панорамной декорацией. Работа с составными декорациями

Создание необходимого резерва для монтажа картины (многократная статическая съемка начала и конца)

Практика – 1 час: Проведение покадровой съемки на фотоаппарате заготовленного героя. Анализ правильности выполнения работы.

Тема 2: Знакомство с программой AnimaShooter. (7 часов)

Теория - 6 часов: Интерфейс программы. Работа через веб-камеру. Управление с персонального компьютера. Изучение меню. Выставление необходимых размеров кадра. Понятия: виртуальная сетка, калька, тайминг. Экспорт отснятых кадров.

Практика – 1 час: Покадровая съемка заготовленного героя в программе AnimaShooter. Анализ правильности выполнения работы.

Практика – 8 часов: Покадровая съемка подготовленных мультфильмов в разных техниках.

Раздел 5. Основы видеомонтажа. (72 часа)

Тема 1: Первичное знакомство с программой Movavi. (27 часов)

Теория - 26 часов: Знакомство с ноутбуками. Правила работы на цифровых носителях. Горячие клавиши. Топ 5 ошибок при монтаже. Как создать ролик из фотографий. Озвучивание ролика. Закадровый текст. Какой микрофон подходит для записи голоса. Обработка звука. Эквалайзер. Обратное проигрывание. Устранение шумов. Аудиоэффекты. Регулировка громкости. 2 способа создания эффекта плавного появления и затухания звука. Как сделать нормализацию звука вручную. Создание начальных и конечных титров. Как поменять скорость видео. Понятие реверс. Сохранение. Вывод

готового материала. Основные форматы видео. Наложение звукового ряда на видео (голос, музыкальное сопровождение, звуки). Сайты, где можно скачивать фоновую музыку и звуки.

Практика – 1 час: Самостоятельное составление видеоряда из отснятых фотографий. Наложение переходов, запись и наложение голоса.

Практическая работа – 45 часов: Выполнение полного монтажа созданных мультфильмов в разных техниках в течение года.

Итоговое занятие – 2 часа.

Рабочая программа базового уровня обучения (2 год обучения)

Цель программы:

Развитие творческой деятельности детей и моделирование ситуаций успеха в процесс создания собственного медиапродукта (мультфильма).

Задачи программы:

Обучающие:

1. Познакомить детей с видами мультипликации: кукольной, предметной, теневой и леги анимацией.

2. Отработка навыков работы с процессами разработки и изготовления кукол, фонов и декораций, установки освещения, раскадровки сюжета и съёмки кадров, озвучивания и сведения в единый итоговый продукт видео- и звукорядов.

3. Отработка навыков работы с компьютерными технологиями и специальными компьютерными программами.

4. Развитие навыков проектно-творческой и проектно-исследовательской деятельности.

5. Углубление представлений о профессиях в мультипликации.

Развивающие:

1. Создать атмосферу свободного творчества, самовыражения, радости созидания, активного участия во всех направлениях творчества.

2. Способствовать раскрытию личностного потенциала, исследовательских, прикладных и конструкторских способностей каждого ребенка.

3. Научить детей образно мыслить и концентрировать внимание.

Воспитывающие:

1. Воспитывать культуру зрительского восприятия, эстетический вкус детей.

2. Создавать условия для воспитания трудолюбия, самостоятельности, умения контролировать свои действия.

3. Способствовать духовно-нравственному становлению личности, формированию духовной культуры и потребности общения с искусством.

Планируемые результаты

В рамках учебной программы дети углубляют знания и умения в современной анимации и совершенствуют навыки выполнения технологического процесса создания полноценного мультфильма, включая монтаж картины и запись звуковой дорожки.

Предметные результаты:

1. Обучающиеся владеют основными видами мультипликации: кукольной, предметной, теневой и лего.
2. Обучающиеся знают процесс разработки и изготовления кукол, фонов и декораций, установки освещения, раскадровки сюжета и съёмки кадров, озвучивания и сведения в единый итоговый продукт видео- и звукорядов.
3. Обучающиеся владеют компьютерными технологиями и специальными компьютерными программами.
4. Обучающиеся разрабатывают, реализуют и защищают исследовательские проекты.
5. Обучающиеся углубляют знания о профессиях в мультипликации и особенностях их трудовых функций.

Метапредметные:

1. Учащиеся свободно самовыражаются и активно участвуют во всех направлениях творчества.
2. Обучающиеся раскрывают личностный потенциал и исследовательские, прикладные и конструкторские способности.
3. Обучающиеся образно мыслят и могут концентрироваться на задании.

Личностные результаты:

1. Обучающиеся обладают эстетическим вкусом.
2. Обучающиеся трудолюбивы, проявляют самостоятельность и умеют контролировать свои действия.
3. Обучающиеся приобщены к искусству.

Учебный план

Уровень	Дисциплины/ модули	Трудоемкость (количество академических часов)			Формы промежуточной (итоговой) аттестации
		всего	теория	практика	
2 год обучения					
Базовый уровень	Вводное занятие	2	2	0	
	Кукольная мультипликация	34	17	17	Презентация группового и/или индивидуального мультипликационного фильма в кукольной

					технике
	Предметная мультипликация	34	20	14	Презентация группового и/или индивидуального мультипликационного фильма в предметной технике
	Теневая мультипликация	34	16	18	Презентация группового и/или индивидуального мультипликационного фильма в теневой технике
	Лего-мультипликация	34	18	16	Презентация группового и/или индивидуального мультипликационного фильма в лего-технике
	Операторская работа	36	11	25	Педагогическое наблюдение
	Видеомонтаж	40	19	21	Педагогическое наблюдение
	Итоговое занятие	2	2	0	
		216	105	111	

**Содержание учебного плана базового уровня сложности
2 год обучения - 216 часов**

Вводное занятие – 2 часа

Раздел 1. Кукольная мультипликация. (34 часа)

Тема 1. История кукольной анимации (6 часов)

Теория – 5 часов: Ожившие куклы: история Stop-motion анимации. Изобретение Джорш Пала: изготовление 1 тела и множества голов с разными эмоциями. 50-60 гг. «Шоу гамби» - первый телесериал, с использованием кукол. 60-70 гг. появление кукольной анимации в СССР. Мультфильм Романа Качанова «Варежка». Работы Александра Старевича, Александра Птушко. 80-е годы. Золотое время в США для Stop-motion анимации. 90-е годы. Кукольные мультфильмы компании Pixar. «История игрушек», «Побег из курятника».

Практика – 1 час: Викторина по кукольной анимации: назвать автора работы и год выпуска.

Тема 2. Современная кукольная анимация, принципы и приемы (18 часов)

Теория – 12 часов: Современная кукольная анимация, принципы и приемы. Использование кукольной анимации в музыкальных видеоклипах и рекламе. Использование готовых кукол в мультипликации (плюсы, минусы). Как заставить куклу правильно ходить на съемках. Виды кукол: жесткая, мягкая, шарнирная, проволочная. Техника создания куклы (от эскиза до готового образа). Использование проволочного скелета при изготовлении куклы. Шарнирная кукла. Как изготовить шарнирную куклу. Костюм анимационной куклы. Особенности пластилиновой, тканевой одежды.

Практика – 6 часов: Мастер-класс по изготовлению куклы-мотанки от специалиста историко-краеведческого центра «Сибирское подворье» (по приглашению или в качестве экскурсии). Зарисовка в альбом эскизов кукол (эффектных образов героев, которые будут использоваться в мультфильме.) Создание кукол по готовому эскизу, выставка мультипликационных кукол.

Раздел 2. Предметная мультипликация. (34 часа)

Теория – 20 часов: Знакомство с понятием предметная мультипликация. Просмотр и обсуждение мультфильмов зарубежных авторов в технике предметной мультипликации. Просмотр и обсуждение мультфильмов советских авторов в технике предметной мультипликации. Разбор материалов, подходящих для предметной мультипликации. Как сделать мультик дома, используя любые предметы. Технология создания мультфильма из кухонных принадлежностей (вилки, ложки, тарелки, стаканы...). Технология создания мультфильма из предметов канцелярии (ручки, кисти, скрепки, линейки...). Технология создания мультфильма из предметов одежды (шапки, брюки, футболки, сапоги...). Технология создания мультфильма из продуктов питания (печенье, конфеты, сахар, яблоки, чипсы...). Разбор предметов, подходящих для предметного мультфильма.

Практика – 14 часов. Изготовление мульт-этюда в любой предметной технике. Создание группового и-или индивидуального мультипликационного фильма в предметной технике. Просмотр и обсуждение готового мультфильма.

Раздел 3. Теневая мультипликация. (34 часа)

Тема 1. История теневой анимации. (8 часов)

Теория – 4 часа: История появления теневой или силуэтной мультипликации. Европа 18 век. Немецкий режиссер Лотта Райнигер. Успех фильма «Приключение принца Ахмеда» 1926 год.

Практика – 4 часа: Просмотр и обсуждение теневых мультфильмов:

«Золушка» - 1922г., «Украденное сердце» - 1934г., «Галатея» - 1935 г., «Гензель и Гретель» -1955г.

Тема 2. Технология создания теневого мультфильма. (14 часов)

Теория – 12 часов: Создание героев и декораций из бумаги для теневой мультипликации. Создание героев и декораций из картона для теневой мультипликации. Использование в фонах и одежде персонажей дополнительные материалы: (кружево, прозрачная ткань, калька, ветки...)

Самостоятельный подбор дополнительных материалов. Принципы теневого мультфильма: конструкция для съемок, как создать съемочное поле. Роль правильного освещения в теневом мультфильме.

Практика – 2 часа: Изготовление теневых героев.

Практика – 12 часов: Создание группового и-или индивидуального мультипликационного фильма в предметной технике. Просмотр и обсуждение готового мультфильма.

Раздел 4. Лего-мультипликация. (34 часа)

Тема 1. История возникновения лего-анимации. (12 часов)

Теория – 10 часа: История возникновения лего-мультипликации. 1916г. Город Биллунн. Образование компании Лего. Что означает в переводе «играйте хорошо». Организация британской фирмы «Minibrix» в 1930г., «Kiddicraft» - 1939г. Первые производители пластмассовых игрушек в Европе.1958год прорыв в лего экспорте. 1966г. Появление первых наборов. 1975г - появление фигурок человека. Какие они. Чем отличаются.

Практика – 2 часа: Просмотр и обсуждение мультфильмов из Лего.

Тема 2: Принципы создания лего – мультфильма. (10 часов)

Теория – 8 часов: Техника работы с лего-человеком при движении. Правильное движение рук и ног. Передвижка лего-героев в 1 шаг, в 2 шага.

Принципы создания лего-города.

Практика – 2 часа: Создание мульт-этюда в лего анимации с движением человека.

Практика – 12 часов: Создание группового и-или индивидуального мультипликационного фильма в лего технике. Просмотр и обсуждение готового мультфильма.

Раздел 5. Операторская работа. (34 часа)

Теория – 11 часов: Инструктаж по технике работы с мультстанками и фотоаппаратами. Повторение пройденного материала. Факторы визуализации, композиция кадра, Игра света и теней. Повторение пройденного материала. Виды ракурсов, работа с подвижными панорамами и составными декорациями. Виды планов относительно героя: одиночный, двойной, тройной, групповой. Изучение правила третей. Расположение

объектов в местах пересечений визуальных линий. Проведение анализа композиции кадров.

Практика – 5 часов: Проведение мастер-класса профессиональным фотографом с.Нижняя Тавда «Возможности цифрового фотоаппарата» (по приглашению). Экскурсия в фотосалон с.Нижняя Тавда. Просмотр организации работы фотосалона, этапов работы над созданием фотографий: от выбора локации до вывода на печать. Создание серии фотоснимков на заданную тему на цифровом фотоаппарате.

Практическая работа – 20 часов. Покадровая съемка подготовленных мультфильмов в разных техниках.

Раздел 5. Видеомонтаж. (40 часов)

Теория – 19 часов: вторичное знакомство с программой Movavi. Повтор пройденного материала. Основные возможности видеоредактора. Изменение цвета и размера букв, прозрачность титров, шаблон «печатная машинка». Титры с эффектом двойной экспозиции. Работа с хромакеем. Как применить функцию кадрирования. Картинка на прозрачном фоне. Логотип. Как убрать белый фон на логотипе. Уменьшение логотипа двумя способами. Использование стикеров в программе. Панорама и масштаб. Для чего нужна панорама. Изменение масштаба в кадре. Траектория движения. Изучение понятий таймланс, слоу-моушн. Футтаж. Где найти футтажи. Как добавить на видео. Эффект дрожжания. Когда и зачем он нужен в мультипликации. Стабилизация. Разделение экрана. Основные настройки стабилизации. Автоматический баланс белого.

Практика – 2 часа: Изменение фона при помощи хромакея.

Практика – 20 часов. Выполнение полного монтажа созданных мультфильмов в разных техниках в течение года.

Итоговое занятие – 2 часа.

Рабочая программа продвинутого уровня обучения (3 год обучения)

Цель программы:

Развитие творческой деятельности детей и моделирование ситуаций успеха в процесс создания собственного медиапродукта (мультфильма).

Задачи программы:

Обучающие:

1. Познакомить детей с видами мультипликации: сыпучая, шерстяная, комбинированная.

2. Совершенствовать навыки работы с процессами разработки и изготовления кукол, фонов и декораций, установки освещения, раскадровки

сюжета и съёмки кадров, озвучивания и сведения в единый итоговый продукт видео- и звукорядов.

3. Совершенствовать навыки работы с компьютерными технологиями и специальными компьютерными программами.

4. Совершенствовать навыки проектно-творческой и проектно-исследовательской деятельности.

5. Углубить представление о профессиях в мультипликации.

Развивающие:

1. Создать атмосферу свободного творчества, самовыражения, радости созидания, активного участия во всех направлениях творчества.

2. Способствовать раскрытию личностного потенциала, исследовательских, прикладных и конструкторских способностей каждого ребенка.

3. Способствовать развитию образного мышления и концентрации внимания.

Воспитывающие:

1. Воспитывать культуру зрительского восприятия, эстетический вкус детей.

2. Создавать условия для воспитания трудолюбия, самостоятельности, умения контролировать свои действия.

3. Способствовать духовно-нравственному становлению личности, формированию духовной культуры и потребности общения с искусством.

Планируемые результаты

В рамках учебной программы дети углубляют знания и умения в современной анимации и совершенствуют навыки выполнения технологического процесса создания полноценного мультфильма, включая монтаж картины и запись звуковой дорожки.

Предметные результаты:

1. Обучающиеся владеют основными видами мультипликации: сыпучая, шерстяная, комбинированная.

2. Обучающиеся знают процесс разработки и изготовления кукол, фонов и декораций, установки освещения, раскадровки сюжета и съёмки кадров, озвучивания и сведения в единый итоговый продукт видео- и звукорядов.

3. Обучающиеся владеют компьютерными технологиями и специальными компьютерными программами.

4. Обучающиеся разрабатывают, реализуют и защищают исследовательские проекты.

5. Обучающиеся углубляют знания о профессиях в мультипликации и особенностях их трудовых функций.

Метапредметные:

1. Учащиеся свободно самовыражаются и активно участвуют во всех направлениях творчества.

2. Обучающиеся раскрывают личностный потенциал и исследовательские, прикладные и конструкторские способности.

3. Обучающиеся образно мыслят и могут концентрироваться на задании.

Личностные результаты:

1. Обучающиеся обладают эстетическим вкусом.

2. Обучающиеся трудолюбивы, проявляют самостоятельность и умеют контролировать свои действия.

3. Обучающиеся приобщены к искусству.

Учебный план

Уровень	Дисциплины/ модули	Трудоемкость (количество академических часов)			Формы промежуточной (итоговой) аттестации
		всего	теория	практика	
3 год обучения					
Продвину- тый уровень	Вводное занятие	2	2	0	
	Сыпучая мультипликация	26	12	14	Презентация группового и/или индивидуального мультипликационно- го фильма в сыпучей технике
	Шерстяная мультипликация	26	14	12	Презентация группового и/или индивидуального мультипликационно- го фильма в шерстяной технике
	Комбинированна- я мультипликация	26	15	11	Презентация группового и/или индивидуального мультипликационно- го фильма в комбинированной технике
	Работа над групповым проектом «Азбука в стихах»	36	0	36	Выпуск группового проекта «Азбука в стихах»
	Разработка исследовательско- го проекта на заданную тему.	36	8	28	Исследовательский проект на заданную тему с итоговым мультифильмом.

	Наставническая деятельность	16	6	10	Педагогическое наблюдение
	Операторская работа.	23	0	23	Педагогическое наблюдение
	Видеомонтаж.	23	0	23	Педагогическое наблюдение
	Итоговое занятие	2	2	0	
		216	59	157	

Содержание учебного плана продвинутого уровня сложности 3 год обучения - 216 часов

Вводное занятие – 2 часа

Раздел 1. Сыпучая мультипликация. (26 часов)

Тема 1. История возникновения сыпучей анимации (3 часа)

Теория – 2 часа: Сыпучая анимация, как стиль изобразительного искусства, появившийся в 70-е гг. 20 века. Основоположник канадский режиссер-мультипликатор Кэролин Лиф. Просмотр и обсуждение сыпучих мультфильмов: «Песок или Петя и серый волк» - Кэролин Лиф, «Чинти» - режиссер из Санкт – Петербурга Наталья Мирзоян. Появление сыпучей техники в СССР в Киевской студии анимации. «Сказочка про козявочку» Елены и Владимира Петкевичей.

Практика – 1 час: Выступление на тему: «Скульптуры из песка».

Тема 2. Особенности работы с сыпучими материалами. (13 часов)

Теория – 10 часов: Правила работы с сыпучими материалами. Виды сыпучих материалов: песок, соль, кофе, сахар, крупы...). Отличительные особенности песочной анимации. Применение однотонного и многотонного освещения в сыпучей анимации. Использование инструментов в работе (стеки, кисти, трафареты и т.д.). Техника рисования при помощи инструментов. Нарботка навыков песочной анимации. Рисуем рисом, кофе, гречкой. Техника рисования при помощи пальцев рук. Приемы рисования песком: насыпь, раздвигание, смешанная техника. Зарисовка фрагментов пальцами, ребром ладони, щепоткой, кулаком. Алгоритм создания песочной анимации. Составление сюжета.

Практика - 3 часа: Зарисовка в альбом ярких и эффектных образов, которые могут использоваться в сыпучем мультфильме. Сравнение и анализ сыпучих предметов: песок речной – песок для творчества, соль-сахар, рис-гречка-манка.

Практика – 10 часов: Создание группового и-или индивидуального мультипликационного фильма в сыпучей технике. Просмотр и обсуждение готового мультфильма

Раздел 2. Шерстяная мультипликация. (26 часов)

Теория – 14 часов: Особенности шерсти. Почему она считается одним из лучших материалов для анимации. Просмотр и обсуждение шерстяных мультфильмов от Андрея Лав. Инструменты для валяния. Иглы с засечками. Виды игл (прямые и обратные). Подложка для валяния. Техника безопасности при валянии: использование кожаных или резиновых наперстков. Виды шерсти для валяния: сливер, гребенная лента, кардочес. Где в мультипликации можно применять каждый вид шерсти. Основы валяния. Виды валяния: сухое, мокрое. Основные правила и советы при валянии. Обязательная зарисовка эскиза кукол для создания шерстяных героев.

Практика – 2 часа: Выполнение эскиза. Подбор материала и инструментов. Выбор техники исполнения работы. Изготовление деталей изделия. Соединение деталей, художественное оформление, декорирование и украшение изделия.

Практика – 10 часов: Создание группового и-или индивидуального мультипликационного фильма в шерстяной технике. Просмотр и обсуждение готового мультфильма.

Раздел 3. Комбинированная мультипликация. (26 часов)

Тема 1. Игольчатая анимация. (4 часа)

Теория - 4 часа: 1930гг. российский аниматор и режиссер Александр Алексеев. Первый игольчатый экран. Появление второго игольчатого экрана в мире у канадца Жака Друэна. Выпуск фильма «Отпечатки» в 2004 году. Просмотр и обсуждение ранних примеров такой анимации: «Ночь на лысой горе» - 1933г., фильм "Кто подставил кролика Роджера", мультфильм "Приключение Капитана Врунгеля". Переход в 2012 году игольчатой анимации в Корею. Корейский режиссер Чжим Ман Ким, выпуск мультфильма «Noodle Fish».

Тема 2. Пикселяция. (5 часов)

Теория - 5 часов: Техника анимации, где главный объект – живой человек. 1908 год. – немой фильм «Электрическая гостиница». 1952 год – возрождение техники пикселяции, выпуск фильма Нормана Мака Ларена «Соседи». Чешский режиссер и аниматор Ян Шванкмайер. Приемы пикселяции: скольжение, полеты, исчезновения, выливание, замена, с использованием фона, камера под потолком, взаимодействие переднего и дальнего плана.

Тема 3. 2D и 3D анимация.(3 часа)

Теория - 3 часа: 2D и 3D анимация. Примеры 2D анимации «Микки Маус» и «Том и Джерри». Пример 3D анимации «История игрушек». Понятие векторная анимация. Применение сложных компьютерных программ. Примеры.

Тема 4. Ротоскопия.(4 часа)

Теория - 3 часа: Ротоскопия. Просмотр примера в фильме «Шрек» персонаж Феона. Понятие комбинированная анимация - это совмещение любого из видов анимации с видеофильмом.

Практика – 1 час: Мультивикторина: угадай вид анимации.

Практика – 10 часов: Создание группового и-или индивидуального мультипликационного фильма в комбинированной технике. Просмотр и обсуждение готового мультфильма.

Раздел 4. Работа над групповым проектом «Азбука в стихах». (36 часов)

Практика – 36 часов: Учащимся предлагается самостоятельно выбрать свою букву для анимации, найти подходящее стихотворение о своей букве, создать раскадровку по стихотворению, подготовить выразительное чтение стишка и записать его для озвучивания «Азбуки», подобрать подходящее музыкальное сопровождение, осуществить самостоятельный монтаж итоговых мультфильмов.

Раздел 5. Разработка исследовательского проекта на заданную тему с выходом на конкурс. (36 часов)

Тема 1. Знакомство с исследовательской деятельностью. (8 часов)

Теория – 8 часов: Виды исследовательской деятельности: научно-исследовательская деятельность, проектная деятельность, проектно-исследовательская деятельность. Цели и задачи ученического исследования. Особенности научно – исследовательской деятельности школьников. Особенности проектной деятельности школьников. Особенности проектно-исследовательской деятельности школьников.

Тема 2. Разработка исследовательского проекта. (28 часов)

Практика – 28 часов: Постановка проблемы или вопроса исследования, изучение теории, посвященной данной проблеме. Подбор методов исследования, сбор собственного материала (составление карточек, выписок и т.п.), основная часть работы. Обработка и сопоставление данных, анализ и обобщение, собственные выводы, представление работы своим одноклассникам. Составление раскадровки по исследовательскому проекту.

Изготовление фоновых декораций и главных героев в выбранной технике. Покадровая съемка мультфильма – как итогового продукта исследовательского проекта. Монтаж мультфильма. Наложение музыкального и звукового сопровождения. Просмотр и обсуждение готового мультфильма. Защита исследовательского проекта с демонстрацией итогового мультфильма на учащих младших групп.

Раздел 6. Наставническая деятельность. (16 часов)

Тема 1. Знакомство с профессией педагог-наставник. (16 часов)

Теория – 6 часов: Разновидности ораторской речи. Умение выступать на публике. Публичная речь. Значение публичной речи. Стили речи. Понятие, особенности и сфера употребления.

Практика – 10 часов: Выход учащихся 3 года обучения на занятия к учащимся мультстудий дошкольного возраста и 1 года обучения. Осуществление помощи педагогу в обучении основным техникам и приемам мультипликации. Демонстрация и обсуждение лично изготовленных мультфильмов в разных техниках.

Раздел 7. Операторская работа (23 часа)

Практика – 23 часа: Ученики 3 года обучения выпускают мультоткрытки ко всем знаменательным праздникам (новый год, 23 февраля, 8 марта, день защиты детей, день матери, день отца, день пожилого человека...). Работа проходит в самостоятельном режиме (от раскадровки до монтажа) под присмотром педагога. Работа может проходить как индивидуально, так и в микрогруппах (по решению самих учащихся).

Раздел 8. Видеомонтаж (23 часа)

Практика – 23 часа: Ученики 3 года обучения выпускают мультоткрытки ко всем знаменательным праздникам (новый год, 23 февраля, 8 марта, день защиты детей, день матери, день отца, день пожилого человека...). Работа проходит в самостоятельном режиме (от раскадровки до монтажа) под присмотром педагога. Работа может проходить как индивидуально, так и в микрогруппах (по решению самих учащихся).

Итоговое занятие - 2 часа.

**Календарно-тематический план
1 год обучения**

№ п	Тема	Количество часов
1	Вводное занятие. Первоначальное представление что такое мультипликация. Беседа по технике безопасности и правилам работы с мультстанками.	2
История мультипликации – 32 часа.		
Тема 1	Развитие зарубежной мультипликации в 19 веке.	
1	Важное открытие бельгийского физика Жозефа Плато, ведущее к созданию анимации в 1832г. Фенакистископ. Изобретение в 1832г. стробоскопа австрийским ученым Симон фон Штампфер. Первый кинопроектор в 1853г. Созданный австрийским бароном фон Ухациус.	1
2	Изобретение праксиноскопа французским изобретателем и художником Эмиль Рейно в 1877г.	1
3	Создание первой кинокомпании Vitagraph в 1897г. Джеймс Стюарт Блэтон. 1898г. – выпуск первого фильма с кукольной анимацией «Цирк лилипутов».	1
4	20 век. Появление плавной анимации. 1900г. Выход мультфильма «Очарованный рисунок». 1906г. Появление комических фаз смешных лиц в технике «Стоп-моушн»	1
5	1908г. Первый европейский мультфильм с выраженным сюжетом французского аниматора Эмиль Коль «Фантасмагория».	1
6	1914г. Создание мультфильма «динозавр Герт» американским художником Уинзором Маккеем. Анимация по ключевым кадрам.	1
7	1915г. Революция в анимации. Фотоперекладка или ротоскопирование. Изобретение Макса Флэйшера.	1
8	1930-1960гг. Золотой век анимации. Развитие Уолт Диснея. 1937 г. Просмотр и обсуждение мультфильмов «Микки – Маус», «Белоснежка и 7 гномов»,	1
9	Разработка 12 принципов анимации Олли Джонстон и Фрэнк Томас. Работа «Иллюзия жизни: анимация Диснея»	1
10	1960-1970гг. Первая компьютерная графика. Американский ученый Айвен Сазерленд.	1
11	1980-1990гг. развитие CG. Выпуск дебютного фильма «Приключения Андре и пчелки Уолли». 1995г. Создание студии Pixar. Первый полнометражный CG фильм «История	1

	игрушек»	
12	21 век. Современная индустрия анимации. Выход фильма «Последняя фантазия: духи внутри» 2021 год.	1
13	Текущий контроль. Проведение викторины по мультфильмам Диснея.	1
Тема 2	Развитие Отечественной мультипликации.	
1	1906г. Выход первого отечественного мультфильма Александра Ширяева «12 танцующих кукол».	1
2	1912г. Деятельность Владислава Старевича. Выпуск мультфильма «Прекрасная Лаконида или война рогачей и усачей».	1
3	1924г. Появление студии «Культикино». Выпуск огромного количества рисованных мультфильмов.	1
4	1935г. Создание технической базы на киностудии архитектором Александром Птушко. Создание мультфильма «Новый Гулливер».	1
5	1935г. Реформа. Объединение нескольких студий и создание «Союзмультфильма».	1
6	1952г. Создание камеры как на киностудии «Дисней». Выход полнометражного мультфильма «Снежная королева».	1
7	1980-1990гг. Выпуск мультфильма «Ежик в тумане», фильма Романа Качанова «Тайна третьей планеты». Деятельность Федора Хитрука. Выпуск фильма «Винни-пух»	1
8	1981г. Первая пластилиновая анимация Александра Татарского. Выход мультфильма «Пластилиновая ворона»	1
9	1985г. Первооснователь стеклянных мультфильмов Александр Петров. Выход мультфильма «Сказочка про козявочку»	1
10	Конец 80-х гг. Эпоха грубой штриховки в рисовке. Появление мультфильма «Следствие ведут колобки»	1
11	2002г. Первое использование компьютера. Появление новых студий «Мельница», «Солнечный дом». Появление студии кинематографии Юрия Меркулова.	1
12	Просмотр и обсуждение короткометражных мультфильмов Александра Бушкина.	1
13	Обзор современных анимационных студий «Пилот», «Мастер – фильм», «Паровоз», «Анимос», «Совкино» и др.	1
14	Текущий контроль. Проведение викторины по героям Союзмультфильмов.	1
Тема 3	Этапы создания мультфильма	
1	(Идея, тема, сценарий, раскадровка, изготовление фонов и	2

	персонажей, покадровая съемка, монтаж, просмотр и обсуждение фильма).	
2	Знакомство с профессиями мультипликации (сценарист, художник, аниматор, оператор, актер, монтажер)	2
3	Итоговая аттестация. Проведение викторины на знания истории мультипликации.	1
Рисованная мультипликация – 36 часов.		
1	Водное занятие. Что такое рисованный мультфильм или классическая мультипликация (нарисованная вручную)	1
Тема 1	Техника работы с цветными карандашами.	
1	Изучение типов штриховки: округлая, точечная, гладкая, прямолинейная. Изучение метода полировки и наслоения.	1
2	Три уровня давления на карандаш: легкое, среднее, сильное - влияющее на интенсивность цвета. Использование разных углов карандаша во время рисования (тонкие и широкие штрихи)	1
3	Изучение многослойного затенения, направленности штриховки.	1
4	Текущий контроль. Изготовление группового или индивидуального фона в карандашной технике.	1
Тема 2	Техника работы с красками – гуашью.	
1	Техника смешивания красок и получения новых оттенков.	1
2	Знакомство с видами гуаши: художественная, плакатная, флуоресцентная, акриловая. Выбор формы кисти для рисования (плоские, контурные, веерные, круглые, овальные).	1
3	Изучение поверхностей, как основ рисунка (бумага, фанера, стекло, ткань). Секреты работы с краской и гуашью. Использование подручных материалов при рисовании красками – гуашью (ватные палочки, ватные диски, пупырчатая бумага, фольга, железная губка, поролон, трубочки для напитков и др.)	1
4	Пальцеграфия – рисование пальцами рук. Знакомство с техникой «Живая кисточка» (рисование при помощи листочков дерева).	1
5	Освоение техники фроттаж, набрызг при помощи зубной щетки. Как эти техники можно использовать при изготовлении фонов для мультфильмов.	1
6	Текущий контроль. Изготовление группового или индивидуального фона в гуашней технике.	1
Тема 3	Техника работы с фломастерами.	
1	Изучение видов фломастеров: толстые, средние, тонкие.	1

	Подбор бумаги для рисования фломастерами (плотная гладкая бумага)	
2	Проведение эксперимента рисования фломастером на рыхлой, мягкой бумаге.	1
3	Комбинация фломастеров с другими материалами: карандашами, акварелью. Использование спиртовых фломастеров и линеров в мультипликации.	1
4	Текущий контроль. Изготовление группового или индивидуального фона с применением фломастеров. Обоснование выбора типа фломастера.	1
Тема 4	12 принципов анимации.	
1	Сжатие и растяжение.	1
2	Подготовка или отказное движение; сценичность.	1
3	Движение «прямо-вперед», «От позы к позе», «захлест», «движение по дугам».	1
4	«Преувеличение», «утрирование», «ясный рисунок – четкая поза», «Привлекательность».	1
5	Итоговая аттестация. Просмотр рисованного мультфильма - обнаружение техник рисования и принципов анимации.	1
1	Мастер-класс «Живая кисточка» от преподавателей художественной школы с.Нижняя Тавда С.Н.Саркисян и Л.В.Шабановой. (по приглашению или в качестве экскурсии во 2- здание ЦДО)	2
2	Практическая работа. Создание группового и-или индивидуального мультипликационного фильма в рисованной технике. Просмотр и обсуждение готового мультфильма.	14
Пластилиновая мультипликация – 36 часов.		
Тема 1	Знакомство с видом изобразительного искусства – лепка.	
1	Из чего делают пластилин. Подготовка пластилина к работе. Правила работы с пластилином. Уборка рабочего места после работы.	1
2	Изучение свойств пластилина и видов пластилина (парафиновый, восковой, флуоресцентный).	1
3	Фурнитура для работы с пластилином (стеки для лепки, виды стеков)	1
4	Основные приемы лепки: размазывание, надавливание.	1
5	Основные приемы лепки: раскатывание, сплющивание.	1
6	Основные приемы лепки: вдавливание, сгибание, оттягивание	1

7	Изучение способов присоединения деталей: прижатие, примазывание.	1
8	Виды лепки: предметная, сюжетная, декоративная.	1
9	Способы лепки: конструктивный, скульптурный (пластический), комбинированный	1
10	Лепка с натуры и по представлению знакомых предметов: овощи, грибы, посуда...	1
11	Нанесение различных рисунков на пластилин: чешуя, шерсть, перья, складки...	1
12	Текущий контроль. Изготовление пластилинового героя. Обоснование приемов лепки.	1
Тема 2	Рисование пластилином.	
1	Передача выразительности образа человека и животного. Изготовление лица из пластилина.	1
2	Методика рисования пластилином. Виды рисования пластилином: прямая, обратная, контурная.	1
3	Методика рисования пластилином. Виды рисования пластилином: мозаичная, многослойная, фактурная, модульная.	1
4	Плоская пластилиновая анимация. Изготовление плоских фонов и героев.	1
5	Работа с шаблонами в пластилинографии для изготовления мульт-героев.	1
6	Текущий контроль. Изготовление героя по шаблону.	1
Тема 3	Объемная пластилиновая анимация	
1	Использование объемных фигур и фонов.	1
2	Использование проволочного каркаса при изготовлении объемного пластилинового героя.	1
3	Барельефная пластилиновая анимация (частично объемная). Плоский фон + объемные фигуры.	1
4	Просмотр и обсуждение советских мультфильмов в технике пластилиновая анимация («Новогодняя песенка Деда Мороза» - 1980г, «Пластилиновая ворона» - 1981г, «Девочка, которая порезала пальчик» - 2010г, «Сосиска» - 2012г на выбор)	1
5	Промежуточная аттестация. Выставка пластилиновых мульт-героев.	1
1	Практическая работа. Создание группового и-или индивидуального мультипликационного фильма в пластилиновой технике. Просмотр и обсуждение готового мультфильма.	13
Операторская работа – 36 часов.		

Тема 1.	Знакомство с профессией оператор и фотограф.	
1	Изучение технического обеспечения (фотоаппараты, вебкамеры, видеокамера, штативы, ноутбуки)	2
2	Знакомство с типами мультстанков (для перекладной анимации, для лево анимации, для песочной, для предметной). Инструктаж по технике работы с мультстанками и фотоаппаратами.	4
3	Три основных фактора визуализации в мультипликации: расположение внутри кадра, перемещение в рамках кадра, движение самого кадра. Композиция кадра.	4
4	Игра света и теней. Освещение. Влияние света на качество кадра. Как и с помощью чего можно освещать рабочую зону.	2
5	Виды планов: общий план (персонажи очень маленькие), дальний план, средний план, крупный (где помещается только голова персонажа), сверхкрупный план (помещаются только глаза).	2
6	Установка и закрепление фонов на мультстанке	1
7	Работа с подвижной панорамной декорацией	2
8	Работа с составными декорациями	2
9	Создание необходимого резерва для монтажа картины (многократная статическая съемка начала и конца)	1
10	Текущий контроль. Проведение покадровой съемки на фотоаппарате заготовленного героя. Анализ правильности выполнения работы.	1
Тема 2	Знакомство с программой Anima Shooter.	
1	Интерфейс программы.	1
2	Работа через веб-камеру. Управление с персонального компьютера.	2
3	Изучение меню. Выставление необходимых размеров кадра.	1
4	Понятия: виртуальная сетка, калька, тайминг.	1
5	Экспорт отснятых кадров.	1
6	Промежуточная аттестация. Покадровая съемка заготовленного героя в программе AnimaShooter. Анализ правильности выполнения работы.	1
1	Практическая работа. Покадровая съемка подготовленных мультфильмов в разных техниках.	8
Основы видеомонтажа – 72 часа.		
Тема 1	Первичное знакомство с программой Movavi.	
1	Знакомство с ноутбуками. Правила работы на цифровых носителях.	2
2	Горячие клавиши.	2

3	Топ 5 ошибок при монтаже.	2
4	Как создать ролик из фотографий.	3
5	Озвучивание ролика. Закадровый текст. Какой микрофон подходит для записи голоса.	2
6	Обработка звука. Эквалайзер. Обратное проигрывание.	2
7	Устранение шумов. Аудиоэффекты.	2
8	Регулировка громкости. 2 способа создания эффекта плавного появления и затухания звука. Как сделать нормализацию звука вручную.	2
9	Создание начальных титров.	2
10	Как поменять скорость видео. Понятие реверс.	2
11	Сохранение. Вывод готового материала. Основные форматы видео.	2
12	Наложение звукового ряда на видео (голос, музыкальное сопровождение, звуки)	2
13	Сайты, где можно скачивать фоновую музыку и звуки.	1
14	Промежуточная аттестация. Самостоятельное составление видеоряда из снятых фотографий. Наложение переходов, запись и наложение голоса.	1
1	Практическая работа. Выполнение полного монтажа созданных мультфильмов в разных техниках в течение года.	45
	Итоговое занятие.	2

2 год обучения (базовый уровень) 216 часов.

№ п	Тема	Количество часов
1	Вводное занятие. Беседа по технике безопасности и правилам работы с мультстанками.	2
Кукольная анимация – 34 часа.		
Тема 1	История кукольной анимации.	
1	Ожившие куклы: история Stop-motion анимации.	1
2	Изобретение Джорш Пала: изготовление 1 тела и множества голов с разными эмоциями.	1
3	50-60 гг. «Шоу гамби» - первый телесериал, с использованием кукол.	1
4	60-70 гг. появление кукольной анимации в СССР. Мультфильм Романа Качанова «Варежка». Работы Александра Старевича, Александра Птушко.	1
5	80-е годы. Золотое время в США для Stop-motion анимации. 90-е годы. Кукольные мультфильмы компании Pixar.	1

	«История игрушек», «Побег из курятника».	
6	Текущий контроль. Викторина по кукольной анимации: назвать автора работы и год выпуска.	1
Тема 2	Современная кукольная анимация, принципы и приемы.	
1	Использование кукольной анимации в музыкальных видеоклипах и рекламе.	1
2	Использование готовых кукол в мультипликации. Плюсы. Минусы.	1
3	Как заставить куклу правильно ходить на съемках.	1
4	Виды кукол: жесткая, мягкая.	1
5	Виды кукол: шарнирная, проволочная	1
6	Техника создания куклы (от эскиза до готового образа)	1
7	Использование проволочного скелета при изготовлении куклы.	2
8	Шарнирная кукла. Как изготовить шарнирную куклу.	2
9	Костюм анимационной куклы. Особенности пластилиновой, тканевой одежды.	2
10	Мастер-класс по изготовлению куклы-мотанки от специалиста историко-краеведческого центра «Сибирское подворье» (по приглашению или в качестве экскурсии)	2
17	Текущий контроль. Зарисовка в альбом эскизов кукол (эффектных образов героев, которые будут использоваться в мультфильме.)	2
18	Промежуточная аттестация. Создание кукол по готовому эскизу, выставка мультипликационных кукол.	2
1	Практическая работа. Создание группового и-или индивидуального мультипликационного фильма в кукольной технике. Просмотр и обсуждение готового мультфильма.	10
Предметная анимация – 34 часа.		
1	Знакомство с понятием предметная мультипликация.	2
2	Просмотр и обсуждение мультфильмов зарубежных авторов в технике предметной мультипликации.	2
3	Просмотр и обсуждение мультфильмов советских авторов в технике предметной мультипликации.	2
4	Разбор материалов, подходящих для предметной мультипликации.	2
5	Как сделать мультик дома, используя любые предметы.	2
6	Технология создания мультфильма из кухонных принадлежностей (вилки, ложки, тарелки, стаканы...)	2
7	Технология создания мультфильма из предметов	2

	канцелярии (ручки, кисти, скрепки, линейки...)	
8	Технология создания мультфильма из предметов одежды (шапки, брюки, футболки, сапоги...)	2
9	Технология создания мультфильма из продуктов питания (печенье, конфеты, сахар, яблоки, чипсы...)	2
10	Разбор предметов, подходящих для предметного мультфильма.	2
11	Промежуточная аттестация. Изготовление мульт-этюда в любой предметной технике.	2
1	Практическая работа. Создание группового и-или индивидуального мультипликационного фильма в предметной технике. Просмотр и обсуждение готового мультфильма.	12
Теневая анимация – 34 часа.		
Тема 1.	История теневой анимации.	
1	История появления теневой или силуэтной мультипликации. Европа 18 век. Немецкий режиссер Лотта Райнигер.	2
2	Успех фильма «Приключение принца Ахмеда» 1926 год. Просмотр и обсуждение.	2
3	Просмотр и обсуждение теневых мультфильмов: «Золушка» - 1922г., «Украденное сердце» - 1934г., «Галатя» - 1935 г., «Гензель и Гретель» -1955г.	4
Тема 2	Технология создания теневого мультфильма.	
4	Создание героев и декораций из бумаги для теневой мультипликации.	2
5	Создание героев и декораций из картона для теневой мультипликации.	2
6	Использование в фонах и одежде персонажей дополнительные материалы: (кружево, прозрачная ткань, калька, ветки...)	2
7	Самостоятельный подбор дополнительных материалов	2
8	Принципы теневого мультфильма: конструкция для съемок, как создать съемочное поле.	2
9	Роль правильного освещения в теневом мультфильме.	2
10	Промежуточная аттестация. Изготовление теневых героев.	2
1	Практическая работа. Создание группового и-или индивидуального мультипликационного фильма в предметной технике. Просмотр и обсуждение готового мультфильма.	12
LEGO анимация – 34 часа.		
Тема 1	История возникновения легио-мультипликации.	

1	История возникновения лего-мультипликации. 1916г. Город Биллунн	2
2	Образование компании Лего. Что означает в переводе «играйте хорошо»	2
3	Организация британской фирмы «Minibrix» в 1930г., «Kiddicraft» - 1939г.	2
4	Первые производители пластмассовых игрушек в Европе. 1958год прорыв в лего экспорте.	2
5	1966г. Появление первых наборов. 1975г - появление фигурок человека. Какие они. Чем отличаются.	2
6	Текущий контроль. Просмотр и обсуждение мультфильмов из Лего.	2
Тема 2	Принципы создания лего – мультфильма.	
1	Техника работы с лего-человеком при движении. Правильное движение рук и ног.	4
2	Передвижка лего-героев в 1 шаг, в 2 шага.	2
3	Принципы создания лего-города.	2
4	Промежуточная аттестация. Создание мульт-этюда в лего анимации с движением человека.	2
1	Практическая работа. Создание группового и-или индивидуального мультипликационного фильма в лего технике. Просмотр и обсуждение готового мультфильма.	12
Операторская работа – 36 часов.		
1	Инструктаж по технике работы с мультстанками и фотоаппаратами.	1
2	Повторение пройденного материала. Факторы визуализации, композиция кадра, Игра света и теней.	2
3	Повторение пройденного материала. Виды ракурсов, работа с подвижными панорамами и составными декорациями.	2
4	Виды планов относительно героя: одиночный, двойной, тройной, групповой.	2
5	Изучение правила третей. Расположение объектов в местах пересечений визуальных линий.	2
6	Проведение анализа композиции кадров.	2
7	Проведение мастер-класса профессиональным фотографом с.Нижняя Тавда «Возможности цифрового фотоаппарата» (по приглашению)	1
8	Экскурсия в фотосалон с.Нижняя Тавда. Просмотр организации работы фотосалона, этапов работы над созданием фотографий: от выбора локации до вывода на печать.	2
9	Промежуточная аттестация. Создание серии фотоснимков	2

	на заданную тему на цифровом фотоаппарате.1	
1	Практическая работа. Покадровая съемка подготовленных мультфильмов в разных техниках.	20
Видеомонтаж – 40 часов.		
1	Вторичное знакомство с программой Movavi. Повтор пройденного материала. Основные возможности видеоредактора.	2
2	Изменение цвета и размера букв, прозрачность титров, шаблон «печатная машинка»	2
3	Титры с эффектом двойной экспозиции.	2
4	Работа с хромакеем. Как применить функцию кадрирования.	2
5	Картинка на прозрачном фоне. Логотип. Как убрать белый фон на логотипе	1
6	Уменьшение логотипа двумя способами	1
7	Использование стикеров в программе	1
8	Панорама и масштаб. Для чего нужна панорама. Изменение масштаба в кадре.	1
9	Траектория движения.	1
10	Изучение понятий таймланс, слоу-моушн.	1
11	Футтаж. Где найти футтажи. Как добавить на видео.	1
12	Эффект дрожжания. Когда и зачем он нужен в мультипликации.	1
13	Стабилизация. Разделение экрана.	1
14	Основные настройки стабилизации	1
15	Автоматический баланс белого.	1
16	Промежуточная аттестация. Изменение фона при помощи хромакея.	1
1	Практическая работа. Выполнение полного монтажа созданных мультфильмов в разных техниках в течение года.	20
	Итоговое занятие.	2

3 год обучения (продвинутый уровень) 216 часов

№ п	Тема	Количество часов
1	Вводное занятие. Беседа по технике безопасности и правилам работы с мультстанками.	2
Сыпучая анимация – 26 часов.		
Тема 1	История возникновения сыпучей анимации	
1	Сыпучая анимация, как стиль изобразительного искусства,	1

	появившийся в 70-е гг. 20 века. Основоположник канадский режиссер- мультипликатор Кэролин Лиф. Просмотр и обсуждение сыпучих мультфильмов: «Песок или Петя и серый волк» - Кэролин Лиф. «Чинти» - режиссер из Санкт – Петербурга Наталья Мирзоян	
2	Появление сыпучей техники в СССР в Киевской студии анимации. «Сказочка про козявочку» Елены и Владимира Петкевичей.	1
3	Текущий контроль. Выступление на тему: «Скульптуры из песка»	1
Тема 2	Особенности работы с сыпучими материалами.	
1	Правила работы с сыпучими материалами. Виды сыпучих материалов: песок, соль, кофе, сахар, крупы...)	1
2	Отличительные особенности песочной анимации. Применение однотонного и многотонного освещения в сыпучей анимации.	1
3	Использование инструментов в работе (стеки, кисти, трафареты и т.д.)	1
4	Техника рисования при помощи инструментов.	1
5	Наработка навыков песочной анимации. Рисуем рисом, кофе, гречкой.	2
6	Техника рисования при помощи пальцев рук.	1
7	Приемы рисования песком: насыпь, раздвигание, смешанная техника.	1
8	Зарисовка фрагментов пальцами, ребром ладони, щепоткой, кулаком.	1
9	Алгоритм создания песочной анимации. Составление сюжета.	1
10	Зарисовка в альбом ярких и эффектных образов, которые могут использоваться в сыпучем мультфильме	1
11	Промежуточная аттестация. Сравнение и анализ сыпучих предметов: песок речной – песок для творчества, соль-сахар, рис-гречка-манка.	2
1	Практическая работа. Создание группового и-или индивидуального мультипликационного фильма в сыпучей технике. Просмотр и обсуждение готового мультфильма.	10
Шерстяная анимация – 26 часов.		
1	Особенности шерсти. Почему она считается одним из лучших материалов для анимации.	1
2	Просмотр и обсуждение шерстяных мультфильмов от Андрея Лав	2
3	Инструменты для валяния. Иглы с засечками. Виды игл	2

	(прямые и обратные). Подложка для валяния.	
4	Техника безопасности при валянии: использование кожаных или резиновых наперстков.	2
5	Виды шерсти для валяния: сливер, гребенная лента, кардочес. Где в мультипликации можно применять каждый вид шерсти.	2
6	Основы валяния. Виды валяния: сухое, мокрое.	2
7	Основные правила и советы при валянии	1
8	Обязательная зарисовка эскиза кукол для создания шерстяных героев.	2
9	Промежуточная аттестация. Выполнение эскиза. Подбор материала и инструментов. Выбор техники исполнения работы. Изготовление деталей изделия. Соединение деталей, художественное оформление, декорирование и украшение изделия.	2
1	Практическая работа. Создание группового и-или индивидуального мультипликационного фильма в шерстяной технике. Просмотр и обсуждение готового мультфильма.	10
Комбинированная анимация – 26 часов.		
Тема 1	Краткое знакомство с другими видами анимации. Игольчатая анимация.	
1	1930гг. российский аниматор и режиссер Александр Алексеев. Первый игольчатый экран.	1
2	Появление второго игольчатого экрана в мире у канадца Жака Друэна. Выпуск фильма «Отпечатки» в 2004 году.	1
3	Просмотр и обсуждение ранних примеров такой анимации: «Ночь на лысой горе» - 1933г., фильм "Кто подставил кролика Роджера", мультфильм "Приключение Капитана Врунгеля".	1
4	Переход в 2012 году игольчатой анимации в Корею. Корейский режиссер Чжим Ман Ким, выпуск мультфильма «Noodle Fish».	1
Тема 2	Краткое знакомство с другими видами анимации. Пикселяция.	
1	Техника анимации, где главный объект – живой человек.	2
2	1908 год. – немой фильм «Электрическая гостиница». 1952 год – возрождение техники пикселяции, выпуск фильма Нормана Мака Ларена «Соседи». Чешский режиссер и аниматор Ян Шванкмайер.	1
3	Приемы пикселяции: скольжение, полеты, исчезновения, выливание, замена, с использованием фона, камера под	2

	потолком, взаимодействие переднего и дальнего плана,	
Тема 3	Краткое знакомство с другими видами анимации. 2D и 3D анимация.	
1	Примеры 2D анимации «Микки Маус» и «Том и Джерри». Пример 3D анимации «История игрушек».	2
2	Понятие векторная анимация. Применение сложных компьютерных программ. Примеры.	1
Тема 4	Краткое знакомство с другими видами анимации. Ротоскопия.	
1	Просмотр примера в фильме «Шрек» персонаж Феона.	1
2	Понятие комбинированная анимация - это совмещение любого из видов анимации с видеофильмом.	2
3	Промежуточная аттестация. Мультивикторина: угадай вид анимации.	1
1	Практическая работа. Создание группового и-или индивидуального мультипликационного фильма в комбинированной технике. Просмотр и обсуждение готового мультфильма.	10
Работа над групповым проектом «Азбука в стихах» – 36 часов.		
1	Учащимся предлагается самостоятельно выбрать свою букву для анимации, найти подходящее стихотворение о своей букве, создать раскадровку по стихотворению, подготовить выразительное чтение стишка и записать его для озвучивания «Азбуки», подобрать подходящее музыкальное сопровождение, осуществить самостоятельный монтаж итоговых мультфильмов.	36
Разработка исследовательского проекта на заданную тему с выходом на конкурс – 36 часов.		
Тема 1	Знакомство с исследовательской деятельностью.	
1	Виды исследовательской деятельности: научно-исследовательская деятельность, проектная деятельность, проектно-исследовательская деятельность. Цели и задачи ученического исследования	2
2	Особенности научно – исследовательской деятельности школьников	2
3	Особенности проектной деятельности школьников	2
4	Особенности проектно-исследовательской деятельности школьников	2
Тема 2	Разработка исследовательского проекта.	
1	Практическая работа: Постановка проблемы или вопроса исследования, изучение теории, посвященной данной проблеме.	4

2	подбор методов исследования, сбор собственного материала (составление карточек, выписок и т.п.), основная часть работы.	4
3	Обработка и сопоставление данных, анализ и обобщение, собственные выводы, представление работы своим одноклассникам.	4
4	Составление раскадровки по исследовательскому проекту.	2
5	Изготовление фоновых декораций и главных героев в выбранной технике.	4
6	Покадровая съемка мультфильма – как итогового продукта исследовательского проекта.	4
7	Монтаж мультфильма. Наложение музыкального и звукового сопровождения. Просмотр и обсуждение готового мультфильма	4
8	Промежуточная аттестация. Защита исследовательского проекта с демонстрацией итогового мультфильма на учащиеся младших групп.	2
Наставническая деятельность – 16 часов.		
1	Знакомство с профессией педагог-наставник.	2
2	Разновидности ораторской речи. Умение выступать на публике. Публичная речь. Значение публичной речи.	2
3	Стили речи. Понятие, особенности и сфера употребления.	2
4	Практическая работа: Выход учащихся 3 года обучения на занятия к учащимся мультстудий дошкольного возраста и 1 года обучения. Осуществление помощи педагогу в обучении основным техникам и приемам мультипликации. Демонстрация и обсуждение лично изготовленных мультфильмов в разных техниках.	10
Операторская работа – 23 часа		
1	Ученики 3 года обучения выпускают мультоткрытки ко всем знаменательным праздникам (новый год, 23 февраля, 8 марта, день защиты детей, день матери, день отца, день пожилого человека...). Работа проходит в самостоятельном режиме (от раскадровки до монтажа) под присмотром педагога. Работа может проходить как индивидуально, так и в микрогруппах (по решению самих учащихся).	23
Видеомонтаж – 23 часа		
1	Ученики 3 года обучения выпускают мультоткрытки ко всем знаменательным праздникам (новый год, 23 февраля, 8 марта, день защиты детей, день матери, день отца, день пожилого человека...). Работа проходит в самостоятельном режиме (от раскадровки до монтажа) под присмотром	23

	педагога. Работа может проходить как индивидуально, так и в микрогруппах (по решению самих учащихся).	
	Итоговое занятие.	2

2.1.3. Календарный учебный график

Уровень сложности	Сроки реализации, кол-во учебных недель в год.	Кол-во занятий в неделю, продолж. одного занятия (мин)	Всего академических часов
Стартовый	36 недель (1 год)	6 занятий в неделю по расписанию 45 минут (3 раза в неделю по 2 академических часа) При проведении занятий с применением дистанционных технологий: 6 занятий в неделю по расписанию 30 минут	216
Базовый	36 недель (1 год)	6 занятий в неделю по расписанию 45 минут (3 раза в неделю по 2 академических часа) При проведении занятий с применением дистанционных технологий: 6 занятий в неделю по расписанию 30 минут	216
Продвинутый	36 недель (1 год)	6 занятий в неделю по расписанию 45 минут (3 раза в неделю по 2 академических часа) При проведении занятий с применением дистанционных технологий: 6 занятий в неделю по расписанию 30 минут	216

2.2. Условия реализации программы

Программа обучения в мультстудии разработана для детей 8-14 лет и предусматривает 3 года обучения (648 часов).

В студию принимаются дети на основе личного заявления родителей (законных представителей) детей. Занятия предусматривают как коллективные и групповые, так и индивидуальные формы работы. Численность одной учебной группы 10-15 человек на год обучения. Занятия проводятся: 3 раза в неделю по 2 академических часа.

Организационные формы обучения – групповые занятия с индивидуальным подходом и созданием соревновательного фона, стимулирующего повышенную работоспособность и возможность активизации индивидуального участия.

Программа реализуется по безоценочной системе, через аудиторные учебные занятия, основными формами которых являются:

- теоретические занятия;
- практические занятия;
- индивидуальные, парные, групповые и коллективные формы работы.

Также в данной программе **предусмотрена дистанционная форма** обучения. Дистанционная форма предусмотрена при следующих обстоятельствах/условиях:

- активированные дни;
- карантин (при повышенной заболеваемости и пр.);
- дети, выезжающие на спортивные сборы или отдых в другой город, или страну.

Под дистанционными образовательными технологиями понимаются образовательные технологии, реализуемые, в основном, с применением информационно-телекоммуникационных сетей при опосредованном (на расстоянии) взаимодействии обучающихся и педагогических работников (ст. 16 ФЗ от 29.12.2012 №273 ФЗ (с изменениями и дополнениями от 18 марта 2020 г.) «Об образовании»).

Дистанционная форма работы предусмотрена в соответствии со следующими нормативными документами:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (Собрание законодательства Российской Федерации, 2012, № 53, ст. 7598; 2020, № 9, ст. 1137).

С целью организации **дистанционной формы обучения**, используются следующие информационные ресурсы:

- мессенджеры (Viber, VK, Telegram, WhatsApp и другие);
- социальные сети (ВКонтакте и др.).

В данной программе предусмотрено применение различных форм дистанционных занятий:

- чат-занятия (с использованием чат- технологий);

- веб-занятия (дистанционные уроки, конференции, семинары, практикумы и др. формы, проводимые с использованием средств телекоммуникаций);
- телеконференция;
- почтовая рассылка учебно-методических материалов, видео- и аудиофайлов.

Реализация программы осуществляется через дистанционное взаимодействие педагога с обучающимися. Форма обратной связи позволяет конфиденциально и оперативно узнавать обучающимся результаты своей работы и разрешать проблемы, возникающие у них при выполнении заданий.

2.3. Форма аттестации

Наблюдение - один из основных методов, используемых в педагогической практике. Оно представляет собой метод длительного и целенаправленного описания психических особенностей, проявляющихся в деятельности и поведении обучающихся, на основе их непосредственного восприятия с обязательной систематизацией получаемых данных и формулированием возможных выводов.

Формами входной диагностики являются беседы, опросы и наблюдение за работой (фиксируется уровень подготовки).

С целью диагностики успешности процесса освоения обучающимися образовательной программы, выявления их образовательного потенциала, определения педагогических приемов и методов для индивидуального подхода к каждому обучающемуся, корректировки календарно-тематического планирования осуществляется *текущий контроль* успеваемости по программе.

Текущий контроль успеваемости носит безотметочный характер и предполагает качественную характеристику (оценку) сформированности у обучающихся соответствующих знаний и умений и устные рекомендации обучающемуся и/или его родителям по повышению успешности освоения программы.

Текущий контроль проводится в формах: опрос, наблюдение, ролевые игры.

С целью определения уровня достижения планируемых предметных и личностных результатов в процессе освоения образовательной программы проводится *промежуточная аттестация*.

Промежуточная аттестация проводится в форме защиты исследовательских проектов.

На основе анализа результатов текущего контроля и результатов аттестации обучающихся реализуется индивидуальный подход к каждому обучающемуся (подбор педагогических приемов и методов) с целью повышения его образовательных результатов. Совместно с обучающимся

педагог выстраивает его траекторию развития, прогнозируя его результаты, мотивируя на достижения. Для обучающихся, проявляющих выдающиеся способности или отстающих по программе, может быть составлен индивидуальный учебный план и/или программа индивидуального сопровождения.

В соответствии с требованиями программы проводятся опросы по окончании изучения образовательного материала. В течение всего учебного периода ведется наблюдение за практической работой обучающихся во время занятий (ответы на вопросы, активность).

Система контроля за реализацией программы

№ п/п	Объект контроля	Сроки	Ответственный
1.	Воспитательный процесс, проведение мероприятий	Постоянно	Педагог
2.	Соблюдение обучающимися правил поведения	Постоянно	Педагог
3.	Соблюдение режимных моментов	Постоянно	Педагог
4.	Освоение материала программы	Постоянно	Педагог

Критерии оценки результативности реализации Программы

№	Критерии	Индикаторы	Формула	Форма определения
1.	Уровень комфортности	Доля детей, которые чувствуют себя комфортно	Отношение количества детей, ответивших «да» к общему количеству детей	опрос
2.	Уровень самореализации	Доля детей, проявивших свои способности и умения	Отношение количества детей, проявивших свои способности и умения к общему количеству детей	опрос
3.	Уровень саморазвития	Доля детей, которые приобрели конкретные умения и навыки	Отношение количества детей, которые приобрели конкретные умения и навыки к общему количеству детей	опрос

2.4. Оценочные материалы

Входная диагностика проводится в течение первых двух недель в формах беседы, опросов детей, наблюдения.

В ходе промежуточной аттестации устанавливаются следующие уровни достижения планируемых результатов: высокий, средний, низкий (неудовлетворительный) в соответствии со следующими показателями / нормативами.

ПРОТОКОЛ РЕЗУЛЬТАТОВ
 промежуточной аттестации
 _____ учебный год

Название учебного объединения _____
 Фамилия, имя, отчество педагога _____
 Дата проведения _____
 Год обучения _____
 Форма проведения _____
 Форма оценки результатов: уровень (высокий, средний, низкий) _____
 № группы _____

п/п	Фамилия имя воспитанника	Форма проведения	Оценка результатов
1.			
2.			

Всего аттестовано _____ воспитанников

Из них по результатам аттестации показали:

высокий уровень _____ чел. _____ % от общего количества обучающихся в группе
 средний уровень _____ чел. _____ % от общего количества обучающихся в группе
 низкий уровень _____ чел. _____ % от общего количества обучающихся в группе

Педагог _____ / _____

Показатели уровня достижения результатов

Высокий уровень	Средний уровень	Низкий уровень
Обучающийся: - хорошо знает правила поведения на занятии и технику безопасности; - владеет основными терминами и понятиями; - владеет навыками использования оборудования; - уверенно откликается на	Обучающийся: - знаком с правилами поведения на занятии и техникой безопасности; - знает, но затрудняется употреблять основные термины и понятия; - испытывает затруднения при использовании оборудования;	Обучающийся: - не знает правила поведения на занятии и технику безопасности; - не владеет основными терминами и понятиями; - не знает, как использовать оборудование; - плохо обучен приемам работы в группе при

<p>работу в группе при выполнении практической работы и реагирует на рассказ педагога;</p> <ul style="list-style-type: none"> - активно проявляет творческий подход к выполнению заданий; - активно проявляет интерес к занятию; - хорошо владеет основными предметами; - владеет навыками работы в группе. 	<ul style="list-style-type: none"> - частично обучен приемам работы в группе при выполнении практической работы, редко реагирует на рассказ педагога; - испытывает затруднения при выполнении творческих заданий; - частично проявляет интерес к занятию; - на среднем уровне владеет основными предметами; - на среднем уровне владеет навыками работы в группе. 	<p>выполнении практической работы и не реагирует на рассказ педагога;</p> <ul style="list-style-type: none"> - плохо выполняет творческие задания; - не проявляет интерес к занятию; - плохо владеет основными предметами; - плохо владеет навыками работы в группе.
---	--	--

Мониторинг результативности освоения предметной составляющей производится после завершения каждого этапа программы. В систему мониторинга входит:

- анализ продуктов творческой деятельности обучающихся, проводится с целью выявить проблемные моменты и скорректировать индивидуальную траекторию обучающегося;
- опрос обучающихся, с целью определения удовлетворённости собственным продуктом творчества;
- обсуждение работ одноклассников.

Мониторинг личностных и метапредметных достижений проводится в конце учебного года. Для оценки личностного и метапредметного результата применяется комплекс методов, позволяющий повысить объективность оценки: педагогическое наблюдение, опрос, беседа, оценка творческих проектов. Анализ полученной информации по итогам оценки обучающихся позволяет определить ближайшие зоны развития, а также скорректировать учебно-воспитательный процесс в соответствии с индивидуальными способностями и возможностями детей коллектива.

При анализе и оценке готовых творческих работ используются зрительские карты для обсуждения просмотренных мультфильмов с критериями самооценки/ взаимооценки.

№	Наименование критерия	Максимальное число баллов	Оценка
1.	Оригинальность названия мультфильма	15	
2.	Соответствие содержания названию	15	
3.	Эмоциональный эффект от просмотра мультфильма	15	
4.	Использование оригинальных спецэффектов	15	
5.	Дизайн (цветовая гамма, стиль, шрифт,	20	

	качество графических объектов)		
6.	Законченность темы	20	
7.	Итого:		
8.	Нужно ли доработать ролик? Твои предложения автору		

Формы представления результатов реализации программы:

- предварительные просмотры мультфильмов;
- участие в фестивалях и конкурсах детского творчества районного, областного, регионального и Всероссийского уровней;
- демонстрация мультфильмов на районных мероприятиях;
- публикации мультфильмов в сети Интернет.

2.5. Методические материалы.

2.5.1. Методическое обеспечение программы

Методы обучения:

Методы, в основе которых лежит способ организации занятия:

- словесный (устное изложение, беседа, рассказ);
- наглядный (иллюстраций, наблюдение, показ (выполнение) педагогом, работа по образцу и др.);
- практический (творческие занятия, выполнение работ по инструкционным картам, схемам и др.);
- ролевая игра;
- задание по образцу.

Методы, в основе которых лежит уровень деятельности детей:

- объяснительно-иллюстративный – дети воспринимают и усваивают готовую информацию.
- репродуктивный – дети воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности.
- частично-поисковый – участие детей в коллективном поиске, решение поставленной задачи совместно с педагогом.
- исследовательский – самостоятельная творческая работа детей.

Методы, в основе которых лежит форма организации деятельности детей на занятиях:

- фронтальный – одновременная работа со всеми воспитанниками.
- индивидуально-фронтальный – чередование индивидуальных и фронтальных форм работы.
- групповой – организация работы в группах.
- индивидуальный – индивидуальное выполнение заданий, решение проблем.

Среди приемов, используемых в процессе реализации кружковой деятельности, усиливающих мотивацию обучения, следует назвать:

- активизация и индивидуализация обучения;
- игры и игровые ситуации;
- творческие работы и т.д.;
- метод проектов.

Образовательные технологии:

Использование *технологии проектного обучения* осуществляется на протяжении всего срока реализации программы. Технология проектного обучения позволяет педагогу организовывать самостоятельную работу обучающихся по конкретной теме или проблеме, а обучающимся даёт возможность развивать свои творческие способности. Работая над проектом у обучающихся развиваются такие качества, как любознательность, то есть появляется искренний интерес к изучаемой теме, самостоятельность, узнать неизведанное, а также формируется чувство ответственности за начатое дело перед самим собой, перед сверстниками, перед педагогом. В рамках каждого раздела обучающимся выдаются задания, выполнение которых в совокупности сформируют исследовательский проект по заданной или выбранной обучающимися тематике.

Здоровьесберегающая технология реализуется через соблюдение требований СанПин, проветривание кабинета, ознакомление с требованиями инструктажа по технике безопасности и его соблюдение, проведение физкультминуток.

Принципы, лежащие в основе программы:

- доступности (простота, соответствие возрастным и индивидуальным особенностям);
- наглядности (иллюстративность, наличие дидактических материалов);
- демократичности и гуманизма (взаимодействие педагога и обучающихся в социуме, реализация собственных творческих потребностей);
- научности (обоснованность, наличие методологической базы и теоретической основы);
- «от простого к сложному» (научившись элементарным навыкам работы, ребенок применяет свои знания в выполнении сложных творческих работ).

Принципы обучения

1. *Принцип единства обучения, деятельности и развития.* Никакая педагогическая работа не может быть эффективной без наполненности ее воспитанием, образованием, обучением и развитием. Принцип единства образовательной, развивающей и воспитательной функций обучения предполагает, что обучение направлено на цели всестороннего развития личности, на формирование не только знаний и умений, но определенных нравственных и эстетических качеств, которые служат основой выбора жизненных идеалов и социального поведения. Реализация этого принципа требует подчинения всей учебно-воспитательной работы педагога в ходе

обучения задачам всестороннего развития личности и индивидуальности воспитанника.

2. *Принцип индивидуально-коллективного творчества.* Развитие способностей ребенка происходит во время занятий в коллективе.

3. *Принцип сотрудничества, обучающего и обучающихся.* Педагогическое общение в системе «педагог-обучающийся» обуславливается, прежде всего, тем, что общение педагога с обучающимися является важным звеном процесса управления формированием личности, развитием познавательной и социальной активности детей, становлением детского коллектива. Оптимально организованное педагогическое общение позволяет эффективно влиять на социально-психологический климат коллектива, предупреждать межличностные конфликты. Владея теоретическими знаниями об аспектах общения и применяя их на практике, педагог может повысить уровень общительности свой и обучающихся. Взаимооценка деятельности педагога и обучающегося является важным фактором, влияющим на педагогическую эффективность двусторонних коммуникативных связей, на установление взаимопонимания и отношений партнерства между ними, определены параметры такой взаимооценки (профессиональная подготовленность, его умение представлять учебный материал в интересной и доступной форме, манеры поведения педагога; активность, воспитанность, нравственная устойчивость обучающегося, его отношение к учебе, педагогам и т.д.).

4. *Принцип наглядности и доступности учебного материала.* Учебный процесс теряет смысл, если его содержание будет недоступным для усвоения. Отсюда вытекает принцип доступности учебного материала. Чувственные образы, представления детей об окружающем мире являются необходимыми компонентами всякого обучения. Эта сторона учебного процесса привела к обоснованию принципа наглядности.

5. *Принцип постепенности и непрерывности* (от простого к сложному, от замысла к воплощению).

6. *Принцип единства формы и содержания.* Содержание не существует отдельно от формы, так как выражается и воспринимается только через форму. Реально содержание и форма неразделимы. Форма всегда содержательна, а содержание всегда оформлено.

Иные методические рекомендации

Прохождение программы предполагает овладение обучающимися комплексом знаний, умений и навыков, обеспечивающих в целом практическую реализацию.

Программа предполагает работу с детьми в форме занятий, совместной работе детей с педагогом, а также их самостоятельной творческой деятельности. Место педагога в деятельности по обучению детей,

работе с информационным материалом, меняется по мере развития овладения детьми навыками наблюдения и анализа. Основная задача на всех этапах освоения программы – содействовать развитию инициативы, выдумки и творчества детей в атмосфере увлеченности, совместной работы взрослого и ребенка.

Программа предусматривает, преподавание материала по «восходящей спирали», то есть периодическое возвращение к определенным темам на более углубленном уровне.

Все задания соответствуют по сложности детям определенного возраста. Это гарантирует успех каждого ребенка и, как следствие воспитывает уверенность в себе.

Образные представления у школьников значительно опережают их практические умения. Поэтому предполагаются игры-упражнения, задания, обогащающие словарный запас детей. Информативный материал, небольшой по объему, интересный по содержанию, дается как перед работой, так и во время работы. Программа предусматривает участие в конкурсах. Это является стимулирующим элементом, необходимым в процессе обучения.

Для реализации программы используются разнообразные формы и методы проведения занятий. Это беседы, из которых дети узнают много новой информации, практические задания для закрепления теоретических знаний, видеоматериалов. Занятия сопровождаются использованием стихов, поговорок, пословиц, загадок, рассказов. Именно она формирует у детей основы нравственных представлений, позволяет увидеть общую картину. Программно-методическое и информационное обеспечение помогают проводить занятия интересно и грамотно.

Разнообразные занятия дают возможность детям проявить свою индивидуальность, самостоятельность, способствуют гармоничному и духовному развитию личности. При организации работы необходимо постараться соединить игру, труд и обучение, что поможет обеспечить единство решения познавательных, практических и игровых задач. Игровые приемы, загадки, считалки, тематические вопросы также помогают в работе.

При реализации дистанционной формы программы подобраны более наглядные и понятные пособия для детей (короткие образовательные мультфильмы, видеоролики и пр.), построен ход урока так, чтобы ребенок с интересом слушал педагога, не переутомляясь. Запланированы небольшие перерывы во время занятий, для привлечения ребенка к физической активности (зарядке).

Перечень информационного, материально-технического и кадрового обеспечения реализации программы

Информационное обеспечение:

- справочные материалы;

- методические и дидактические фонды;
- база интернет-ресурсов;
- видеотека для организации работы мультстудии и воспитательных мероприятий:

- сборник российских мультфильмов;

- видео-мультфильмы о правилах безопасного поведения;

- печатные материалы для организации работы

- информационный канал на видеохостинге YouTube «Центр дополнительного образования»:

<https://www.youtube.com/channel/UCvKjuhpc45tOc6UIEVFuuTA>

- группа в социальной сети ВКонтакте «Актив Нижнетавдинского района»: <https://vk.com/club65005995> и группа «Центр дополнительного образования | Нижняя Тавда»: <https://vk.com/club85945152>

Материально-техническое обеспечение:

Направление/ программа	Помещение, площадь	Материально-техническое оборудование, инвентарь
Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «МУЛЬТИварка 8+»	Учебный кабинет №6, 17,5 кв.м.	<ul style="list-style-type: none"> - мультипликационные станки стационарные; - мультипликационные станки переносные; - компьютерные столы; - раскладные стулья; - круглый стол; - стулья барные с механизмом; - шкафы; - тумбы; - монитор; - ноутбуки; - проводные компьютерные мыши; - звукопоглощающие наушники; - микрофон; - микрофон-петличка; - радиомикрофон; - стационарный полупрофессиональный микрофон; - фотоаппараты; - планшет; - штативы;

Для реализации **дистанционной формы обучения** необходимы следующие материально-технические средства:

- письменный стол (или любой другой стол);
- компьютер (ноутбук, планшет, телефон);
- выход в интернет;

- установленный мессенджер (вайбер, вацап, скайп и т.д.) или социальные сети (ВКонтакте или др.);
- тетради;
- пишущие принадлежности и др.

Условия проведения занятий: для проведения занятий используется учебный кабинет, обучающиеся располагаются за общим рабочим столом, педагог в соответствии с текущей темой подбирает информационные и иные материалы. При необходимости используется ноутбук и проектор.

Успех реализации программы зависит от кадров.

Кадровое обеспечение:

	Кол-во человек	Из них имеют педагогическое образование	Из них имеют первую квалификационную категорию	Из них имеют высшую квалификационную категорию
Педагог дополнительного образования	1	1	-	1
Старший методист	1	1	1	

2.6. Рабочая программа воспитания

Программа «МУЛЬТИварка 8+» организует воспитательную работу для обучающихся на основе программы воспитательной работы учреждения, принятой на заседании педагогического совета МАУ ДО Нижнетавдинского муниципального района «ЦДО» протоколом № 6 от 30.04.2021 г. и утвержденной директором. Программа воспитания, за счет предусмотренных в ней направлений и форм работы, дополняет общеразвивающие программы и учитывается при их разработке, как в содержании программного материала, так и при планировании мероприятий за рамками учебного плана, позволяет комплексно подойти к решению образовательных (в том числе воспитательных) задач, поставленных перед учреждением дополнительного образования в современных условиях интенсивной модернизации системы образования.

Программа воспитательной работы МАУ ДО Нижнетавдинского муниципального района «Центр дополнительного образования» направлена на обеспечение духовно-нравственного развития и воспитания обучающихся, социализации, профессиональной ориентации, формирование общей культуры, а также культуры здорового и безопасного образа жизни.

Цель: Создание условий для развития творческих способностей детей и молодежи, оказание поддержки и сопровождение одаренных детей и талантливой молодежи, способствующие их профессиональному и личностному становлению.

Задачи:

- Совершенствование и реализация системы развития детской одаренности и творческих способностей молодежи.

- Формирование у молодежи адекватных представлений об избранной профессиональной деятельности и собственной готовности к ней.

- Повышение уровня информированности детей, молодежи и родителей по проблемам, связанным с различными асоциальными явлениями в обществе.

- Повышение уровня информированности детей, молодежи и родителей по проблемам, связанным с различными асоциальными явлениями в обществе.

- Формирование у молодежи личностных и социально значимых качеств, готовности к осознанному профессиональному выбору.

Программа обеспечивает решение актуальных проблем воспитания:

- о формировании ценностных ориентиров, объединяющих людей в единую историко-культурную и социальную общность;

- о развитии способности противостоять негативным воздействиям социальной среды;

- о развитии умений приходить к согласию в вопросах корректного социального поведения;

- о воспитании сознательного отношения к принимаемым большинством граждан принципам и правилам жизни;

- о формировании уважения к родному языку, самобытной культуре своего народа.

Программа воспитания МАУ ДО Нижнетавдинского муниципального района «Центр дополнительного образования» включает в себя шесть сквозных подпрограмм:

1) Программа формирования и развития творческих способностей учащихся, выявления и поддержки талантливых детей и молодежи.

2) Программа духовно-нравственного, гражданско-патриотического воспитания, формирования общей культуры обучающихся, профилактики экстремизма и радикализма в молодежной среде.

3) Программа социализации, самоопределения и профессиональной ориентации.

4) Программа формирования культуры здорового и безопасного образа жизни и комплексной профилактической работы (профилактики употребления ПАВ, безнадзорности, правонарушений несовершеннолетних и детского дорожно-транспортного травматизма).

5) Программа восстановления социального статуса ребенка с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ) и включение его в систему общественных отношений.

6) Программа формирования и развития информационной культуры и информационной грамотности.

Сквозные подпрограммы воспитания содержат механизмы достижения поставленных целей и задач средствами всех общеразвивающих образовательных программ, реализуемых в учреждении; и в тоже время, дополняют, усиливают их другими направлениями работы, позволяющими комплексно охватить весь спектр воспитательных функций образовательного учреждения.

2.6.1. Календарный план воспитательной работы

Месяц/год	Формирование и развитие творческих способностей обучающихся, выявление и поддержка талантливых детей и молодежи	Духовно-нравственное, гражданско-патриотическое воспитание, формирование общей культуры обучающихся, профилактика экстремизма и радикализма в молодежной среде	Социализация, самоопределение и профессиональная ориентация	Формирование культуры здорового и безопасного образа жизни и комплексной профилактической работы	Восстановление социального статуса ребенка с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ) и включение его в систему общественных отношений (инклюзивное образование)	Формирование и развитие информационной культуры и информационной грамотности	Работа с родителями
Сентябрь	КТД «День знаний» - выпуск мультипликационной открытки.	Цикл профилактических мероприятий экстремизма в молодежной среде «Важный разговор»;	День открытых дверей на уровне мультипликационной студии. Знакомство с видами профессий, задействованных в мультипликации.	Проведение инструктажа и бесед по технике безопасности и общим требованиям в учреждении.	Беседа: «Я такой же, как и ты»	Районное мероприятие «День безопасного Интернета»	Организационное собрание. Вопросы обучения и воспитания, инструктажи
Октябрь	КТД «День Учителя» - выпуск мультипликационной открытки.	Мероприятие, посвященное международному Дню анимации. День пожилого человека выпуск мультипликационной открытки.	Виртуальная экскурсия: «Сценарист»	Районная акция «Чистота – залог здоровья!»	Беседа: «Желай добра и делай добро».	Экскурсия в районную библиотеку	Открытый урок совместно с родителями
Ноябрь	КТД «День матери» выпуск мультипликационной открытки.	День народного единства выпуск мультипликационной открытки.	Виртуальная экскурсия: «Художник»	Районное профилактическое мероприятие «Время развеять дым»	Изготовление буклетов: «Дарите людям доброту»	Беседа: Безопасные источники информации.	
Декабрь	КТД «Новый год» выпуск мультипликационной открытки.	День добровольца в России – беседа.	Виртуальная экскурсия: «Фотограф»	Районная профилактическая акция «Скажи жизни: «Да»	Посещение выставки рисунков «Согреем сердце добротой»	Беседа: «Польза и вред интернета»	Собрание. Вопросы обучения и воспитания.
Январь	КТД «Рождество Христово» выпуск мультипликационной открытки.	День полного освобождения Ленинграда от фашистской блокады – беседа, посещение выставки, оформленной АУ «Культура».	Виртуальная экскурсия: «Аниматор»	Беседа: «Мой дом – моя крепость»	Мастер-класс: «Песочные фантазии»	Беседа «Опасные ситуации контактов с незнакомыми людьми».	
Февраль	КТД «День защитника Отечества» выпуск мультипликационной открытки.	Акция «Письма солдатам» - написание писем.	Виртуальная экскурсия: «Звукорежиссер»	Районная акция «Мы за ЗОЖ».	Просмотр Видеоролика «Паралимпийцы России», с последующим обсуждением.	Районное мероприятие «Безопасный Интернет»	
Март	КТД «Международный женский день» выпуск мультипликационной открытки.	Районная акция «Крымская весна» - беседа, просмотр видео.	Виртуальная экскурсия: «Актер»	Беседа «Профилактика вредных привычек»	Беседа: «Мир без барьеров» с просмотром и обсуждением мультфильма «Цветик-семицветик»	Экскурсия в анти-кафе с. Нижняя Тавда	Собрание. Вопросы обучения и воспитания.
Апрель	КТД «День космонавтики» выпуск мультипликационной открытки.	«Светлое Христово Воскресение» - беседа.	Виртуальная экскурсия: «Педагог - наставник»	Районная профилактическая акция «Областная зарядка»		Районная профилактическая акция «Штрих-код»	
Май	КТД «День Победы» выпуск мультипликационной открытки.	Районная выставка творческих работ «Салюты творческим работ «Салюты над Отчизной» посвященная Дню Победы.	Самооценка выполнения профессиональной работы. Защита проекта.	Районная акция «Против курения».		Беседа «Правила виртуального общения»	Собрание «Итоги года» Отчетный концерт.

в течении года	Участие в международных, областных, районных конкурсах, выставках, форумах и др. Участие в акциях РДДМ. Поощрение талантливых детей по итогам учебного года	Участие в международных, областных, районных конкурсах, выставках, форумах и др. Участие в акциях РДДМ.	Мини-пробы по проф. компетенциям: изготовление творческого продукта, защита проекта.	Единые дни безопасности. Каждый месяц 10 числа.	Районный конкурс для детей, состоящих в БД «ГОВ» и ОВЗ «Творческий марафон» октябрь-май		Индивидуальная работа с семьями и обучающимися, требующими дополнительного педагогического внимания.
-----------------------	---	--	---	--	--	--	--

2.7. Требования техники безопасности в процессе реализации программы.

В процессе реализации программы используются наборы конструкторов, компьютеры и дополнительные приспособления, которые могут явиться причиной травмирования обучающихся на занятиях.

Во избежание несчастных случаев педагог проводит с обучающимися *инструктаж по технике безопасности* не реже двух раз в год – в сентябре (вводный) и в январе (повторный). Для обучающихся, пропустивших инструктаж по уважительной причине - в день выхода на занятия; для обучающихся, поступивших в течение учебного года – в первый день их занятий. Этот инструктаж включает в себя: информацию о режиме занятий, правилах поведения, обучающихся во время занятий, во время перерывов в помещениях, на территории учреждения, инструктаж по пожарной безопасности, по электробезопасности, правила поведения в случае возникновения чрезвычайной ситуации, по правилам дорожно-транспортной безопасности.

Инструкция по технике безопасности для обучающихся МАУ ДО Нижнетавдинского муниципального района «ЦДО» размещена в приложении №1.

Также на каждом занятии педагог напоминает обучающимся правила использования мультимедийного оборудования.

2.8. Список информационных источников

1. Иткин В.Д. Что делает мультипликационный фильм интересным/ В.Д. Иткин // Искусство в школе. – 2006. – № 1. – с.52-53.
2. Зейц М.В. Пишем и рисуем на песке. Настольная песочница/ М.В. Зейц. – М.: ИНТ, 2010. – 252 с.
3. Казакова Р.Г., Мацкевич Ж.В. Смотрим и рисуем мультфильмы. Методическое пособие. – М., 2013. – 125с.
4. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации. Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Анофриков. – Новосибирск, 2008 г.
5. Баженова Л.М. В мире экранных искусств: книга для учителя начальных классов, воспитателей и родителей. – М., 1992.
6. Баженова Л.М. Наш друг экран. Вып.1, 2 – М.,1995.
7. Бондаренко Е. А. Диалог с экраном. – М., 1994.
8. Гаевский А.Ю. Самоучитель WINDOWS ВСЕ ВЕРСИИ ОТ 98 ДО XP установка, настройка и успешная работа, учебное пособие, 2006г.
9. Грошев С.В, Коцюбинский А.О. Самоучитель. Работы с фото, аудио, видео, DVD на домашнем компьютере. МОСКВА, 2007г.
10. Дронов В. MacromediaFlashMX — «БХВ — Петербург, 2003г.

11. Дубова М.В. Организация проектной деятельности младших школьников/ М.: Палас, 2010г.
12. Ермолаева М.В. Практическая психология детского творчества. – М.: МПСИ; Воронеж: НПО «МОДЭК», 2005. – 304с.
13. Ильин Е.П. Психология творчества, креативности, одарённости. – СПб.: Питер, 2012.: ил.- (Серия «Мастера психологии»)
14. Кабаков Е.Г., Дмитриева Н.В. Мультипликация в школьной практике – средствами мобильного класса.

Нормативно-правовые документы

1. Конституция Российской Федерации от 12 декабря 1993 года (с изменениями на 14 марта 2020 года, одобренными в ходе общероссийского голосования 1 июля 2020 года);
2. Постановление Правительства Российской Федерации от 26 декабря 2017 № 1642 (ред. от 11.08.2020) «Об утверждении государственной программы Российской Федерации «Развитие образования».
3. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 года № 678-р (с изм. на 15.05.2023г.) «О Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года»;
4. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р // «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;
5. Паспорт Федерального проекта «Успех каждого ребенка» национального проекта «Образование», утвержден протоколом заседания проектного комитета по национальному проекту «Образование от 07 декабря 2018 года № 3»;
6. Приказ Минобрнауки России от 20.09.2013 г. № 1082 «Об утверждении Положения о психолого-медико-педагогической комиссии»;
7. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648–20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
8. Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения и воспитания в организациях, осуществляющих образовательную деятельность по адаптированным основным общеобразовательным программам для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья / СанПиН 2.4.2.3286-15 // Постановление главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 10.07.2015 № 26;
9. СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания», утв. Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021г. № 2;

10. Приказ Минтруда России от 22.09.2021г. № 652н // Профессиональный стандарт «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;

11. Приказ Минпросвещения России от 13.03.2019 № 114 «Об утверждении показателей, характеризующих общие критерии оценки качества условий осуществления образовательной деятельности организациями, осуществляющими образовательную деятельность по основным общеобразовательным программам, образовательным программам среднего профессионального образования, основным программам профессионального обучения, дополнительным общеобразовательным программам»;

12. Приказ Минпросвещения России от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;

13. Приказ Минпросвещения России от 02.12.2019 № 649 «Об утверждении Целевой модели цифровой образовательной среды»;

14. Письмо Минпросвещения России от 07.05.2020 № ВБ-976/04 «Рекомендации о реализации курсов внеурочной деятельности, программ воспитания и социализации, дополнительных общеразвивающих программ с использованием дистанционных образовательных технологий»;

15. Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы), разработанные Минобрнауки России совместно с ГАОУ ВО "Московский государственный педагогический университет", ФГАУ "Федеральный институт развития образования" и АНО дополнительного профессионального образования "Открытое образование" и направленные Письмом от 18 ноября 2015г. № 09-3242.

16. Региональный проект «Успех каждого ребенка», утвержденный протоколом Совета по реализации национальных проектов в Тюменской области от 06.12.2018 г. № 2 (в редакции от 30.01.2019 г.);

17. Протокол заседания Коллегии Департамента физической культуры, спорта и дополнительного образования Тюменской области от 26 ноября 2019 года № 2 (п.3 Плана работы Коллегии ДФКСиДО ТО на 2020 год – «О принимаемых мерах по увеличению охвата детей с ограниченными возможностями здоровья дополнительными общеобразовательными общеразвивающими программами»).

Список ссылок на нормативные документы и информационные ресурсы

1) <https://foxford.ru> – Открытые занятия о воспитании и развитии детей. Проект входит в состав «Нетология-групп» и является резидентом «Сколково».

б) <https://mel.fm> – это интересное и современное медиа, которое рассказывает обо всем самом важном в российском и мировом образовании и воспитании доступным языком. В разделе АФИША представлены онлайн события: фестивали, олимпиады и конкурсы, а также культурные мероприятия).

7) https://edu.gov.ru/activity/main_activities/limited_health/ – официальный сайт Министерства просвещения России.

Электронные образовательные ресурсы:

1. Кратко о процессе создания рисованного мультфильма: <http://www.diary.ru>

2. Клуб сценаристов: <http://forum.screenwriter.ru>

3. Правила работы с фотоаппаратом и штативом: <http://www.profotovideo.ru>

4. Что такое сценарий: <http://www.kinotime.ru/>

5. Раскадровка: <http://www.kinocafe.ru/>

6. Как делают мультфильмы – технология: <http://ulin.ru/whatsnow.htm>

7. Мультипликационный Альбом: <http://myltyashki.com/multiphoto.html>

8. Авторский проект Е. Сивоконь «Если вы любите мультипликацию»: <http://esivokon.narod.ru/glava01.html>

Перечень отечественных мультфильмов, рекомендуемых для просмотра в рамках программы (* помечены мультфильмы продолжительностью более 30 минут)

1) Прекрасная Люканида, или война рогачей с усачами (первый русский мультфильм, один из первых в мире кукольных фильмов). Режиссер Владислав Старевич, 1912 год.

2) Цветик-семицветик. Режиссер М.Цехановский, 1949.

3) Снежная королева. Режиссер Л.Атаманов, 1957.*

4) Чиполлино. Режиссер Б.Дежкин, 1960.

5) Старая игрушка. Режиссер С.Самсонов, 1964.

6) Топтыжка (в технике бесконтурного рисунка). Режиссер Ф.Хитрук, 1964.

7) Каникулы Бонифация (цветной рисованный). Режиссер Ф.Хитрук, 1965.

8) Варезка. Режиссер Р.Качанов, 1967.

9) Учитель пения. Режиссер А.Петров, 1968.

10) Клубок. Режиссер Н.Серебряков, 1968.

11) Малыш и Карлсон. Режиссер Б.Степанцев, 1968.

12) Карлсон вернулся. Режиссер Б.Степанцев, 1969.

13) Вيني-Пух. Режиссер Ф.Хитрук, 1969.

14) Ну, погоди! Режиссер В.Котеночкин, 1969-1981 (разные выпуски).

15) Вيني-Пух идет в гости. Режиссер Ф.Хитрук, 1971.

- 16) Чебурашка. Режиссер Р.Качанов, 1971.
 - 17) Шапокляк. Режиссер Р.Качанов, 1974
 - 18) И мама меня простит. Режиссер А.Петров, 1975.
 - 19) Конек-Горбунок. Режиссер И.Иванов-Вано, 1975 (новая версия). *
 - 20) Цапля и журавль. Режиссер Ю.Норштейн, 1975.
 - 21) Ежик в тумане. Режиссер Ю.Норштейн, 1976.
 - 22) Голубой щенок. Режиссер Е.Гамбург, 1976.
 - 23) Трое из Простоквашино. Режиссер В.Попов, 1978.
 - 24) Волшебное кольцо. Режиссер Л.Носырев, 1979.
 - 25) Премудрый пескарь. Режиссер В.Караваев, 1979.
 - 26) Сказка сказок. Режиссер Ю.Норштейн, 1980.
 - 27) Мороз Иванович. Режиссер И.Аксенчук, 1981.
 - 28) Пластилиновая ворона. Режиссер А.Татарский, 1981 г.
 - 29) Падал прошлогодний снег. Режиссер А.Татарский, 1983 г.
 - 30) Пуговица. Режиссер В.Тарасов, 1982.
 - 31) Жил был Пес. Режиссер Э. Назаров, 1982.
 - 32) Медведь-липовая нога. Режиссер Г.Барина, 1984.
 - 33) Следствие ведут колобки. Режиссер А. Татарский, И.Ковалев. Студия «Пилот», 1986.
 - 34) Петух и боярин. Режиссер Л.Мильчин, 1986.
 - 35) Мартышко. Режиссер Э.Назаров, 1987.
 - 36) Рождество. Режиссер М. Алдашин, 1996.
 - 37) Старик и море. Режиссер А.Петров, 1999. Премия «Оскар» в 2000 г.
 - 38) Гора самоцветов. Сборник мультфильмов по мотивам сказок народов России. Режиссеры А.Татарский, О.Ужинов, Н.Чернышова, В. Корецкий. 2004-2010 гг.
 - 39) Моя любовь. Режиссер А.Петров, 2007.
 - 40) Про Василия Блаженного. Режиссер Н.Березовская, Пилот, 2008.
- Перечень зарубежных мультфильмов, рекомендуемых для просмотра в рамках программы (все мультфильмы продолжительностью более 30 минут)
- 1) Белоснежка и семь гномов. Snow White and the Seven Dwarfs (1937). США, реж. Уильям Коттрелл.
 - 2) Путешествия Гулливера. Gulliver's Travels (1939). США, реж. Дэйв Фляйшер.
 - 3) Фантазия. Fantasia (1940). США, реж. Норман Фергюсон.
 - 4) Пиноккио. Pinocchio (1940).США, реж. Норман Фергюсон.
 - 5) Бэмби. Bambi (1942). США, реж. Джеймс Элгар.
 - 6) Золушка. Cinderella (1949). США, реж. Клайд Джероними.
 - 7) Алиса в стране чудес. Alice in Wonderland (1951). США, реж. Клайд Джероними.

- 8) Леди и бродяга. Lady and the Tramp (1955).США, реж. Клайд Джероними.
- 9) Спящая красавица. Sleeping Beauty (1958). США, реж. Клайд Джероними.
- 10) 101 далматинец. One Hundred and One Dalmatians (1961). США, реж. Клайд Джероними.
- 11) Книга джунглей. The Jungle Book (1967). США, реж. Вольфганг Райтерман.
- 12) Могила светлячков. Kogoroku no haka (1988). Япония, реж. Исао Такахата.
- 13) Мой сосед Тоторо. Tonari no Totoro (1988). Япония, реж. Хаяо Миядзаки.
- 14) Ведьмина служба доставки. Majo no takkyûbin (1989). Япония, реж. Хаяо Миядзаки.
- 15) Русалочка. The Little Mermaid (1989). США, реж. Рон Клементс.
- 16) Красавица и чудовище. Beauty and the Beast (1991). США, реж. Гари Труздейл.
- 17) Кошмар перед Рождеством. The Nightmare Before Christmas (1993).США, реж. Генри Селик.
- 18) Король Лев. The Lion King (1994). США, реж. Роджер Аллерс.
- 19) История игрушек. Toy Story (1995).США, реж. Джон Лассетер.
- 20) Принцесса Мононоке. Mononoke-hime (1997). Япония, реж. Хаяо Миядзаки.
- 21) История игрушек 2. Toy Story 2 (1999).США, реж. Джон Лассетер.
- 22) Унесенные призраками. Sen to Chihiro no kamikakushi (2001). Япония, реж. Хаяо Миядзаки.
- 23) Шрек. Shrek (2001). США, реж. Эндрю Адамсон.

**Инструкция по технике безопасности для обучающихся
МАУ ДО Нижнетавдинского муниципального района «ЦДО»**

Общие правила поведения для обучающихся МАУ ДО Нижнетавдинского муниципального района «ЦДО» устанавливаются нормы поведения в здании и на территории учреждения.

Обучающиеся должны бережно относиться к имуществу, уважать честь и достоинство других обучающихся и работников «Центра дополнительного образования» и выполнять правила внутреннего распорядка:

- соблюдать расписание занятий, не опаздывать и не пропускать занятия без уважительной причины. В случае пропуска предупредить педагога;
- приходить в опрятной одежде, предназначенной для занятий, иметь сменную обувь;
- соблюдать чистоту в Центре дополнительного образования и на территории вокруг него;
- беречь здание Центра дополнительного образования, оборудование и имущество;
- экономно расходовать электроэнергию и воду в Центре дополнительного образования;
- соблюдать порядок и чистоту в раздевалке, туалете и других помещениях Центра дополнительного образования;
- принимать участие в коллективных творческих делах Центра дополнительного образования;
- уделять должное внимание своему здоровью и здоровью окружающих.

Всем обучающимся, находящимся в Центре дополнительного образования, ЗАПРЕЩАЕТСЯ:

- использовать в речи нецензурную брань;
- наносить моральный и физический вред другим обучающимся;
- бегать вблизи оконных проемов и др. местах, не предназначенных для игр;
- играть в азартные игры (карты, лото и т.д.);
- приходить в Центр дополнительного образования в нетрезвом состоянии, а также в состоянии наркотического или токсического опьянения. Курить в Центре дополнительного образования, приносить и распивать спиртные напитки (в том числе пиво), употреблять наркотические вещества;
- входить в Центр дополнительного образования с большими сумками (предметами), с велосипедами, колясками, санками и т.п., а также в одежде, которая может испачкать одежду других посетителей, мебель и оборудование учреждения;

- приносить с собой огнестрельное оружие, колющие, режущие и легко бьющиеся предметы, отравляющие, токсичные, ядовитые вещества и жидкости, бытовые газовые баллоны;
- пользоваться открытым огнём, пиротехническими устройствами (фейерверками, бенгальским огнём, петардами и т.п.);
- самовольно проникать в служебные и производственные помещения учреждения;
- наносить ущерб помещениям и оборудованию учреждения;
- наносить любые надписи в зале, фойе, туалетах и других помещениях;
- складировать верхнюю одежду на стульях в фойе и коридорах учреждения;
- выносить имущество, оборудование и другие материальные ценности из помещений Центра дополнительного образования;
- находиться в здании Центра дополнительного образования в выходные и праздничные дни (в случае отсутствия плановых мероприятий, занятий).

Требования безопасности перед началом и во время занятий:

- Находиться в помещении только в присутствии педагога;
- соблюдать порядок и дисциплину во время занятий;
- не включать самостоятельно приборы и иные технические средства обучения;
- поддерживать чистоту и порядок на рабочем месте;
- при работе с острыми, режущими инструментами надо соблюдать инструкции по технике безопасности;
- размещать приборы, материалы, оборудование на своем рабочем месте таким образом, чтобы исключить их падение или опрокидывание;
- при обнаружении каких-либо неисправностей в состоянии используемой техники, прекратить работу и поставить в известность педагога;

Правила поведения во время перерыва между занятиями

- Обучающиеся обязаны использовать время перерыва для отдыха;
- Во время перерывов (перемен) обучающимся запрещается шуметь, мешать отдыхать другим, бегать по коридорам, вблизи оконных проёмов и в других местах, не приспособленных для игр; - толкать друг друга, бросаться предметами и применять физическую силу для решения любого рода проблем; - употреблять непристойные выражения и жесты в адрес любых лиц, запугивать, заниматься вымогательством. - производить любые действия, влекущие опасные последствия для окружающих;
- Во время перемен обучающимся не разрешается выходить из учреждения без разрешения педагога.

На территории образовательного учреждения

- Запрещается курить и распивать спиртные напитки в Центре дополнительного образования на его территории.
- Запрещается пользоваться осветительными и нагревательными приборами с открытым пламенем и спиралью.

Правила поведения для обучающихся во время массовых мероприятий.

- Во время проведения соревнований, конкурсов, экскурсий, походов и т.д. обучающийся должен находиться со своим педагогом и группой.
- Обучающиеся должны строго выполнять все указания педагога при участии в массовых мероприятиях, избегать любых действий, которые могут быть опасны для собственной жизни и для жизни окружающих.
- Одежда и обувь должна соответствовать предполагаемому мероприятию (соревнованию, конкурсу, экскурсии, походам).
- При возникновении чрезвычайной ситуации немедленно покинуть Центр дополнительного образования через ближайший выход.

Требования безопасности в аварийных ситуациях

- При возникновении аварийных ситуаций (пожар и т.д.), покинуть кабинет по указанию педагога в организованном порядке, без паники.
- В случае травматизма обратиться к педагогу за помощью.
- При плохом самочувствии или внезапном заболевании сообщить педагогу или другому работнику учреждения.

Правила поведения детей и подростков в случае возникновения пожара

- При возникновении пожара (вид открытого пламени, запах гари задымление) немедленно сообщить педагогу.
- При опасности пожара находиться возле педагога. Строго выполнять его распоряжения.
- Не поддаваться панике. Действовать согласно указаниям работников учебного заведения.
- По команде педагога эвакуироваться из здания в соответствии с определенным порядком. При этом не бежать, не мешать своим товарищам.
- При выходе из здания находиться в месте, указанном педагогом.
- Старшеклассники должны знать план и способы эвакуации (выхода из здания) на случай возникновения пожара, места расположения первичных средств пожаротушения и правила пользования ими.
- Нельзя гасить загоревшиеся электроприборы водой.

Внимание! Без разрешения администрации и педагогических работников учреждения воспитанникам не разрешается участвовать в пожаротушении здания и эвакуации его имущества.

Обо всех причиненных травмах (раны, порезы, ушибы, ожоги и т.д.) обучающиеся обязаны немедленно сообщить работникам образовательного учреждения.

Правила поведения детей и подростков по электробезопасности

- Неукоснительно соблюдайте порядок включения электроприборов в сеть: шнур сначала подключайте к прибору, а затем к сети.
- Отключение прибора производится в обратной последовательности. Не вставляйте вилку в штепсельную розетку мокрыми руками.
- Перед включением проверьте исправность розетки сети, вилку и сетевой шнур на отсутствие нарушения изоляции.
- Прежде чем включить аппарат внимательно ознакомьтесь с руководством по эксплуатации, и помните о мерах предосторожности:
- Не загораживайте вентиляционные отверстия, они необходимы для предотвращения перегрева;
- Во избежание несчастных случаев не включайте аппарат при снятом корпусе.
- При прекращении подачи тока во время работы с электрооборудованием или в перерыве работы, отсоедините его от электросети.
- Запрещается разбирать и производить самостоятельно ремонт самого оборудования, проводов, розеток и выключателей.
- Не подходите к оголенному проводу и не дотрагивайтесь до него (может ударить током.)
- Нельзя гасить загоревшиеся электроприборы водой. В случае возгорания электроприборов немедленно сообщите педагогу и покиньте помещение.

*Правила для детей и подростков по дорожно-транспортной безопасности
Правила безопасности для обучающихся по пути движения в центр
дополнительного образования и обратно*

- Когда идете по улицам, будьте осторожны, не торопитесь. Идите только по тротуару или обочине подальше от края дороги. Не выходите на проезжую часть улицы или дороги.
- Переходите дорогу только в установленных местах, на регулируемых перекрестках на зеленый свет светофора. На нерегулируемых светофором
- установленных и обозначенных разметкой местах соблюдайте максимальную осторожность и внимательность. Даже при переходе на зеленый свет светофора, следите за дорогой и будьте бдительны - может ехать нарушитель ПДД.
- Не выбегайте на проезжую часть из-за стоящего транспорта. Неожиданное появление человека перед быстро движущимся автомобилем не позволяет водителю избежать наезда на пешехода или может привести к иной аварии с тяжкими последствиями.
- Переходите улицу только по пешеходным переходам. При переходе дороги сначала посмотрите налево, а после перехода половины ширины дороги направо.

- Когда переходите улицу, следите за сигналом светофора: красный СТОП - все должны остановиться; желтый - ВНИМАНИЕ - ждите следующего сигнала; зеленый - ИДИТЕ - можно переходить улицу.
- Если не успели закончить переход и загорелся красный свет светофора, остановитесь на островке безопасности.
- Не перебегайте дорогу перед близко идущим транспортом - помните, что автомобиль мгновенно остановить невозможно, и вы рискуете попасть под колеса.

Действия при обнаружении предмета, похожего на взрывное устройство:

1. Признаки, которые могут указать на наличие взрывного устройства:

- наличие на обнаруженном предмете проводов, веревок, изолянты;
- подозрительные звуки, щелчки, тиканье часов, издаваемые предметом;
- от предмета исходит характерный запах миндаля или другой необычный запах.

2. Причины, служащие поводом для опасения:

- нахождение подозрительных лиц до обнаружения этого предмета.

3. Действия:

- не трогать, не поднимать, не передвигать обнаруженный предмет!
- не пытаться самостоятельно разминировать взрывные устройства или переносить их в другое место!
- воздержаться от использования средств радиосвязи, в том числе мобильных телефонов вблизи данного предмета;
- немедленно сообщить об обнаруженном подозрительном предмете администрации учреждения;
- зафиксировать время и место обнаружения подозрительного предмета;
- по возможности обеспечить охрану подозрительного предмета, обеспечив безопасность, находясь, по возможности, за предметами, обеспечивающими защиту (угол здания или коридора).

4. Действия администрации при получении сообщения об обнаруженном предмете похожего на взрывное устройство:

- убедиться, что данный обнаруженный предмет по признакам указывает на взрывное устройство;
- по возможности обеспечить охрану подозрительного предмета, обеспечив безопасность, находясь по возможности, за предметами, обеспечивающими защиту (угол здания или коридора);
- немедленно сообщить об обнаружении подозрительного предмета в правоохранительные органы;
- необходимо организовать эвакуацию постоянного состава и учащихся из здания и территории учреждения, минуя опасную зону, в безопасное место. Далее действовать по указанию представителей правоохранительных органов.