

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РЕСПУБЛИКИ БУРЯТИЯ
МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЕННОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«ХОРИНСКОЕ УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ»
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДЕТСКО-ЮНОШЕСКИЙ ЦЕНТР»

Принята на заседании
педагогического совета
от «31» 08 2023 г.,
протокол № 1

Утверждаю:
Директор МБУ ДО «ДЮЦ»
В.И. Бакшеева



Дополнительная общеобразовательная
(общеразвивающая) программа
Технической направленности
Базовый уровень
«Мульт-Анимация»

Возраст учащихся: 7 - 15 лет
Срок реализации: 3 год (576 часов)

Автор - составитель:
Андриевский Игорь Васильевич
педагог дополнительного образования Центра
цифрового образования «IT-куб»

с.Хоринск, 2023 г.

СОДЕРЖАНИЕ

РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ	3
1.1 Пояснительная записка.....	3
1.2 Цель и задачи программы	8
1.3 Учебно-тематический план и содержание программы	13
• Учебно-тематический план и содержание программы первого года обучения.....	13
• Учебно-тематический план и содержание программы второго года обучения.....	17
• Учебно-тематический план и содержание программы третьего года обучения.....	21
1.4 Планируемые результаты	23
РАЗДЕЛ 2. ВОСПИТАНИЕ	
2.1 Цель, задачи, целевые ориентиры воспитания.....	26
2.2 Календарный план воспитательной работы	27
РАЗДЕЛ 3. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ	
3.1 Календарный учебный график.....	30
3.2 Условия реализации программы.....	31
3.3 Формы аттестации/контроля.....	34
3.4 Оценочные материалы.....	35
3.5 Методические материалы.....	37
3.6 Список литературы.....	38
ПРИЛОЖЕНИЯ	
Приложение № 1. Методическое сопровождение программы.....	41
Приложение № 2. Контрольно-оценочные материалы.....	47

РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1 Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мульт-Анимация» имеет техническую направленность и реализуется в рамках реализации проекта персонифицированного дополнительного образования село Хоринск ул.Первомайская 38 «IT-cube»

Нормативные правовые основы разработки ДООП:

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в РФ».
- Концепция развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 04.09.2014 г. № 1726-р).
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству».
- Приказ Министерства просвещения России от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»
- Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»).
- Нормативно-правовые акты МБУ ДО ДЮЦ.
- Устав МБУ ДО ДЮЦ утверждён Постановлением Администрации муниципального образования «Хоринский район» от 06.02.2021г №90

Предметные области программы: анимация и кинопроизводство, ранняя профориентация.

Актуальность программы

Актуальность программы заключается в реализации системно -деятельностного подхода, который позволяет сформировать ИКТ – компетентности учащихся. XXI век – век высоких компьютерных технологий, современные дети живут в мире электронной культуры, поэтому владение ПК, умение обращаться с цифровым оборудованием, свободная ориентация в просторах Интернета – это требования самого времени. Современный ребенок должен быть готов не только к получению готовой информации, он должен уметь ее производить. Программа способствует приобретению умений работы с информацией (сбор, получение, преобразование, создание новых информационных объектов) и активному использованию инструментов ИКТ (мультимедийные информационные источники, текстовые и графические редакторы, видео редакторы, аудио редакторы и др.), работа с которыми становится неотъемлемой частью повседневной жизни.

Важной особенностью также является то, что к моменту освоения каждого предложенного раздела программы, учащиеся имеют готовый продукт, наглядно отражающий результат их деятельности – анимированные открытки, музыкальные клипы или небольшой мультфильм.

Предусматривается дифференцированный индивидуальный подход при назначении учебных заданий в процессе обучения, потому что создание мультфильмов – это групповой творческий процесс.

На занятиях с учащимися проводится профориентационная работа. Как и во взрослой команде мультипликаторов, в процессе создания мультфильмов дети примеряют на себя различные роли, на съёмочной площадке. В ходе работы происходит распределение функций, каждый ребёнок имеет возможность попробовать реализовать себя в качестве режиссёра, оператора, сценариста, художника - мультипликатора, диктора и аниматора. В процессе создания мультфильмов перед учащимися ставятся разнообразные творческие задачи, такие как написание сценария мультфильмов, изготовление героев и декораций, съёмка, выбор музыки, озвучивание и монтаж. Завершающим этапом создания мультфильма становится просмотр и коллективное обсуждение готовых результатов.

Уровень освоения программы – базовый.

Адресат программы: учащиеся 7-15 лет.

В программе реализован принцип учета возрастных особенностей и возможностей детей *подросткового возраста*. Подобраны соответствующие общему содержанию способы учебной деятельности учащихся. Большая роль в процессе обучения отводится принципу взаимообучения, в зависимости от ситуации каждый член группы может временно выполнять роль педагога, обучая своего товарища. При этом дети не только передают информацию, но в процессе коммуникации актуализируют имеющиеся знания, осмысливают их по – новому. Каждый решает ту задачу, которая посильна для него и решает её самостоятельно или совместно с другими.

Подростковый возраст характеризуется быстрым развитием мышечной системы, что отрицательно сказывается на сердечно-сосудистой системе. Перепады сосудистого и мышечного тонуса приводят к быстрой утомляемости и резкой смене эмоционального состояния у подростков, занятия рисованием, лепкой, песочной графикой, возможность выразить свои внутренние переживания через мультипликационную деятельность позволяют подростку найти гармонию с собой, улучшить концентрацию внимания и повысить стрессоустойчивость.

Важно отметить, что одним из важнейших новообразований подросткового возраста считается чувство взрослости. Для детей данной возрастной категории одной из самых важных становится потребность в проявлении самостоятельности, они не приемлют контроль и опеку со стороны взрослых. Ребенку хочется, чтобы окружающие взрослые относились теперь к нему, как к равному, видели в нем личность, считались с его позицией. Поэтому детям важна самостоятельная работа над мультфильмом по собственному замыслу или выбранному сюжету на всех его этапах, также им нравится выступать в роли учителей для учащихся младшего возраста, так как для подростка становится приоритетным мнение коллектива о себе, своих поступках, важно ощущать свою значимость в команде.

Наполняемость групп и особенности набора учащихся. Набор учащихся в объединение свободный. Количественный состав детей в группе – 17-20 человек. Формирование учебных групп осуществляется на добровольной основе, без специального отбора на основании письменного заявления родителей (законных представителей) или личного заявления учащегося (с 14 лет). Состав группы постоянный.

Допускается прием детей на 2-ой и 3-ий год обучения на основе успешного выполнения входных тестов или входных практических работ.

Объём и срок освоения программы. Программа рассчитана на 3 года обучения. Общее количество учебных часов – 576.

1 год обучения - 144 часов.

2 год обучения - 216 часов.

3 год обучения - 216 часов.

Режим занятий, периодичность и продолжительность.

Предмет	Стартовый уровень	Базовый уровень	Продвинутый уровень
Вводное занятие «Введение в программу «Мульт-Анимация»	__2__ часов в неделю; __2__ часов в год.		
Этапы создания мультфильма	__6__ часов в неделю; __58__ часов в год.		
Технология создания покадровой анимации	__6__ часов в неделю; __56__ часов в год.		
Мультфильмы в технике перекладки	__6__ часов в неделю; __72__ часов в год.		
Творческая проектная деятельность	__6__ часов в неделю; __26__ часов в год.		
итого 1 год обучения	__2__ часов в неделю; __2__ часов в год.		
всего за 1 год обучения	__214__ часов		

Вводное занятие «Что мы знаем о мультипликации?»		2_ часов неделю; 2_ часов год.	В В	
Рисованная мультипликация		6_ часов неделю; 60_ часов год.	В В	
Работа в графических редакторах		6_ часов неделю; 54_ часов год.	В В	
Компьютерная анимация		6_ часов неделю; 70_ часов год.	В В	
Творческая проектная деятельность		6_ часов неделю; 28_ часов год.	В В	
итого 2 год обучения		2_ часов неделю; 2_ часов год.	В В	
всего за 2 год обучения		216		
Вводное занятие «Секреты создания мультфильмов»		2_ часов неделю; 2_ часов год.	В В	
Объёмная мультипликация		6_ часов неделю; 120_ часов год.	В В	
Сыпучая анимация		6_ часов неделю; 60_ часов год.	В В	

Творческая проектная деятельность		2 часов	в	
		неделю;		
		32 часов	в	
		год.		
итого 3 год обучения		2 часов	в	
		неделю;		
		2 часов	в	
		год.		
всего за 3 год обучения		216 часов		

Продолжительность реализации программы в год составляет 9 месяцев (36 недель). Первый год обучения проводится 2 раза в неделю по 2 часа. Второй и третий год занятия проводятся 3 раза в неделю по 2 часа. Занятия для детей проводятся из расчета 1 академический час – 45 минут. При проведении 2-х часовых занятий обязательны перемены, продолжительностью не менее 10 минут. Обязательны динамические паузы.

Форма обучения - очная. Реализация данной программы предусматривает возможность использования дистанционных образовательных технологий.

Особенности организации образовательного процесса.

Программа реализуется в условиях учреждения дополнительного образования. Содержание и условия реализации образовательной программы соответствуют возрастным и индивидуальным особенностям учащихся и реализует право каждого ребёнка на овладение компетенциями, знаниями и умениями в индивидуальном темпе, объёме и сложности.

В случае реализации программы с использованием дистанционных технологий образовательный процесс организуется в форме видео уроков, с использованием социальных сетей, WhatsApp и т.д. Видео уроки могут отправляться учащимся по электронной почте. При необходимости педагогом проводятся индивидуальные консультации с учащимися с использованием приложения для ВКС Zoom, Skype. Контроль выполнения заданий фиксируется посредством фото отчетов, видео отчетов, размещаемых детьми и (или родителями) по итогам занятия в группе WhatsApp или на электронную почту педагога (по согласованию). Общение с родителями и детьми возможно в группе WhatsApp.

Педагогическая целесообразность программы заключается в раскрытии творческого потенциала учащихся посредством мультипликации, формировании необходимой теоретической и практической базы для их дальнейшего участия в техническом творчестве и создании авторских анимационных проектов, ориентации в выборе будущей профессии.

1.2 Цель и задачи программы

Цель Программы: развитие творческих способностей учащихся посредством мультипликационной деятельности через создание короткометражных мультфильмов.

Реализация поставленной цели предусматривает решение ряда **задач:**

	Стартовый уровень	Базовый уровень	Продвинутый уровень
Знать	<ol style="list-style-type: none"> 1. познакомить учащихся с ключевыми понятиями мультипликации, историей её развития, биографиями известных мультипликаторов; 2. обучить учащихся компьютерным технологиям как основе современной мультипликации; 3. формировать умения анимационной деятельности через создание короткометражных мультфильмов в различных техниках (рисованные, пластилиновые, кукольные, предметные, выполненные в технике сыпучей анимации). 		
Уметь	<ol style="list-style-type: none"> 1. развивать у учащихся художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое мышление и пространственное воображение. 2. развивать дикцию и выразительность речи учащихся 		
Владеть	<ol style="list-style-type: none"> 1. прививать учащимся навыки работы в коллективе, воспитывать коммуникативные способности, ответственность, терпеливость, умение преодолевать трудности, достигать поставленной цели; 2. воспитывать нравственные качества личности ребенка, эмоционально-эстетическое восприятия окружающего мира. 		

Цель первого года обучения: включение учащихся в деятельность, способствующую выявлению и развитию творческих способностей детей, формирование интереса к мультипликационному творчеству.

	Стартовый уровень	Базовый уровень	Продвинутый уровень
Знать	1) Сформировать у детей интерес к анимационному фильму как к		

	<p>произведению искусства.</p> <p>2) Познакомить детей с этапами создания анимационного фильма.</p> <p>3) Выработать у детей умение использовать мобильный телефон для создания мультфильма в технике покадровой съёмки.</p> <p>4) Сформировать у детей навык создания персонажа, фона и декораций для создания мультфильма в технике рисованной и пластилиновой перекладки.</p> <p>5) Обучать базовым навыкам фото и видео съёмки, монтажа, озвучивания анимационного фильма.</p>		
Уметь	<p>1) Развивать творческое воображение и фантазию, композиционное мышление, художественный вкус.</p> <p>2) Развивать познавательный интерес в области ИКТ.</p> <p>3) Развивать коммуникабельность и умение выражать свои мысли.</p>		
Владеть	<p>1. Воспитывать умственные и волевые качества, концентрацию внимания, логичность воображения.</p> <p>2. Воспитывать чувство коллективизма, умение работать в группе, распределять обязанности.</p> <p>3. Воспитывать ценностное отношение к собственному труду, труду сверстников и его результатам.</p>		

Цель второго года обучения: развитие творческих способностей учащихся через формирование навыков владения современными компьютерными технологиями для создания короткометражных рисованных анимационных мультфильмов.

	Стартовый уровень	Базовый уровень	Продвинутый уровень
Знать		<p>1) Сформировать у детей интерес к изобразительному искусству как важному составляющему элементу рисованной мультипликации.</p> <p>2) Познакомить детей с основами рисунка и законами механики</p>	

		<p>движения объектов живой и неживой природы в рисованном анимационном фильме.</p> <p>3) Выработать у детей умение работать над образом собственного мультипликационного героя, отображать его эмоции и характер при помощи художественных средств.</p> <p>4) Сформировать у детей навык рисования в графических редакторах GIMP, Paint и использовать их в качестве инструмента создания рисованных анимационных фильмов.</p> <p>5) Обучать базовым навыкам работы в программах, предназначенных для создания 2D компьютерной анимации.</p>	
Уметь		<p>1) Развивать пространственный интеллект, воображение и художественный вкус посредством художественной графики.</p> <p>2) Развивать навыки применения компьютерных технологий в различных областях компьютерного дизайна и анимации.</p> <p>3) Развивая ассоциативное мышление, навыки ориентации в пространстве, проецирования на плоскости.</p>	
Владеть		<p>1) Прививать интерес к приобретению новых знаний, умений и навыков в области работы с графической информацией.</p> <p>Воспитывать потребность в самовыражении через индивидуальное видение</p>	

		<p>предметов, создание нового и уникального продукта творческой деятельности.</p> <p>2) Воспитывать чувство товарищества, чувство личной ответственности в коллективной работе над анимационным фильмом.</p>	
--	--	--	--

Цель третьего года обучения: развитие интереса учащихся к проектной анимационной деятельности через создание мультфильмов в технике объёмной кукольной мультипликации и песочной анимации.

	Стартовый уровень	Базовый уровень	Продвинутый уровень
Знать		<ol style="list-style-type: none"> 1) Сформировать у детей интерес к моделированию, как важному составляющему элементу кукольной мультипликации. 2) Познакомить учащихся с процессом, этапами и технологическими особенностями создания кукольного мультфильма. 3) Обучать техническим приемам и способам рисования песком для создания динамичной песочной анимации. 4) Выработать у детей навыки работы с устройствами видео захвата, для записи видео в режиме реального времени и его обработки в программе Movavi Video. 	
Уметь		<ol style="list-style-type: none"> 1) Развивать художественно - эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое мышление и пространственное воображение; 2) Развивать осознанность выбора, расширять представления о современных востребованных профессиях в сфере анимации и содействовать осознанному профессиональному 	

		самоопределению.	
Владеть		<ol style="list-style-type: none"> 1) Формировать устойчивую потребность в самореализации через анимационную творческую деятельность; 2) Содействовать развитию нестандартного мышления, изобретательству и инициативности при выполнении анимационных проектов; 3) Воспитывать нравственные качества личности, эмоционально – эстетическое восприятие окружающего мира. 	

1.3. Учебно - тематический план и содержание программы

- *Учебно - тематический план 1-го года обучения*

№ п/п	Наименование раздела (темы)	Количество часов			Форма контроля
		Всего	Теория	Практика	
	Вводное занятие «Введение в программу «Волшебный мир мультипликации»»	2	1	1	Анкетирование
	Раздел 1. Этапы создания мультфильма	58	12	46	Тестирование «Искусство мультипликации»
1.1	Замысел и сценарий мультфильма	6	2	4	
1.2	Раскадровка мультфильма	8	2	6	
1.3	Озвучивание мультфильма	10	2	8	
1.4	Съёмка мультфильма	12	2	10	
1.5	Монтаж мультфильма	18	2	16	
1.6	Анализ сюжетной линии мультфильма	4	2	2	
	Раздел 2. Технология создания покадровой анимации	32	4	28	Творческое задание «Карманный мультфильм»
2.1	Создание Stop motion анимации при помощи мобильного телефона	16	2	14	
2.2	Покадровая съёмка на мультстанке	16	2	14	
	Раздел 3. Мультфильмы в технике перекладки	36	6	30	Конкурс короткометражных мультфильмов «Первые анимационные этюды»
3.1	Перекладочная рисованная анимация	18	3	15	
3.2	Перекладочная пластилиновая анимация	18	3	15	
	Раздел 4. Творческая проектная деятельность	14	4	10	Групповой творческий проект
	Итоговое занятие «Праздник мультипликации»	2	1	1	Творческий отчёт
	ВСЕГО:	144	28	116	

Содержание программы первого года обучения

Введение в программу «Волшебный мир мультипликации» (2 ч.).

Теория. Знакомство с программой работы объединения, задачи на учебный год.

Общие сведения о ДЮЦ, правила поведения в помещении и на территории. Инструктаж по технике безопасности и охране труда. Правила поведения в студии.

Практика. Вводный контроль. Игры на знакомство учащихся и организацию коллектива: «Снежный ком», «Я иду в поход...». Просмотр мультфильмов с последующим анализом техники исполнения, используемых материалов и сюжетных линий.

Форма контроля: Анкетирование

Раздел 1. Этапы создания мультфильма (58 ч.).

• Замысел и сценарий мультфильма (6 ч.).

Теория. В поисках вдохновения – от идеи к сценарию.

Практика. Поиск идеи. Знакомство с этапами развития сюжета (экспозиция, завязка, развитие действия и кульминация, развязка и эпилог). Отвечаем на главные вопросы: придумываем историю, продумываем развитие сюжета, составляем сценарий. Литературный и режиссёрский сценарий. Создаём сценарий мультфильма по общепринятым правилам в программе Microsoft Word.

• Раскадровка (8 ч.).

Теория. Принципы составления раскадровок, примеры раскадровок к мультфильмам.

Практика. Рисуем комикс. Разделение мультфильма на эпизоды. Картинка эпизода. Составление раскадровки. Подбор плана и ракурса, которым снимается эпизод (дальний, общий, средний, крупный, сверхкрупный, деталь). Описание действия, происходящего в эпизоде. Описание звука в эпизоде. Время эпизода.

• Актёрско-режиссёрская часть мультфильма (10 ч.).

Теория. Жанры мультфильмов. Специфика работы аниматора.

Практика. Упражнения на улучшение дикции, чтение скороговорок, артикуляционные упражнения. Выразительное чтение литературных произведений, чтение по ролям. Пробуем себя в роли аниматоров персонажей. Контрольное занятие: срез знаний по разделу в тестовой форме.

• Озвучивание (12 ч.).

Теория. Озвучка мультфильма: специфика и сложности. Кто озвучивает мультфильмы? Первые звуковые фильмы. Первые отечественные звуковые фильмы. «Почта» (реж. М.Цехановский). Синхронизация музыки и шумов с поведением рисованных персонажей в фильме «Пароходик Вилли» (режиссёр У. Дисней).

Практика. Изучение устройства и возможностей звукозаписывающих устройств, работа с микрофоном и диктофоном. Запись аудиофайла. Обработка звука и добавление аудиоэффектов в программе «Movavi Video Editor». Работа с библиотекой шумов. Подбор фоновой музыки к сюжету сценария. Пробуем себя в роли диктора: озвучивание персонажей, запись голоса, обработка звука, преобразование в аудиофайл.

• Съёмка (18 ч.).

Теория. Профессия «оператор – мультипликатор». Виртуальная экскурсия по киностудии «Союз Мультфильм»

Практика. Изучение устройства и возможностей фотоаппарата. Установка штатива. Освещение зоны съёмки. Настройку параметров съёмки. Распределение обязанностей на съёмочной площадке. Фотографирование. Просмотр и передача изображений на ПК.

- Монтаж (4 ч.).

Теория. Разновидности и особенности монтажных программ.

Практика. Изучение инструментов и интерфейса программы Movavi Video. Окно проекта, окно просмотра, монтажная линейка, звук. Монтаж мультфильма: соединяем кадры, монтируем клипы, делаем переходы, добавляем титры и надписи.

Форма контроля: тестирование «Искусство мультипликации».

Раздел 2. Технология создания покадровой анимации (32 ч.).

• Stop motion анимация при помощи мобильного телефона (16 ч.).

Теория. Эволюция анимации в стиле stop motion. Просмотр отрывков известных и любительских мультфильмов, созданных в данной технике. Основные правила и приёмы работы.

Практика. Изучение технических возможностей видеокамеры смартфона.

Установка монопода, закрепление телефона. Создание анимированного мультфильма в режиме видеокамеры смартфона. Знакомство с мобильным приложением «Кукольная мультипликация Pro». Пикселизация. Предметная Stop motion анимация.

- Покадровая съёмка мультфильма на мультстанке (16 ч.).

Теория. Профессия мультипликатора. Оборудование, материалы и организация рабочего места мультипликатора.

Практика. Работа с веб-камерой. Знакомство с программой AnimaShooter. Инструменты: прицел, сетка, калька. Съёмка с помощью веб-камеры и программы AnimaShooter. Выстраивание видеоряда. Воспроизведение и сохранение видеофайла.

Форма контроля: творческое задание.

Раздел 3. Мультфильмы в технике перекладки (36 ч.).

3.2 Перекладочная рисованная анимация (18 ч.).

Теория. Юрий Норштейн – знаменитый советский мультипликатор. Просмотр и анализ мультфильмов Юрия Норштейна, выполненных в технике перекладки.

Практика. Поиск идеи. Написание сценария. Прорисовка раскадровки. Составление экспликации. Изготовление рисованных кукол – дергунчиков. Изготовление фона и декораций. Озвучивание. Проигрывание мультфильма. Съёмка мультфильма. Отбор кадров, выстраивание видеоряда. Монтаж. Подбор звуковых эффектов. Создание заставки и титров. Просмотр и обсуждение. Размещение мультфильма на Youtube.com

3.2 Перекладочная пластилиновая анимация (18 ч.).

Теория. Знакомство с пластилиновой анимацией и её историей.

Практика. Видеопоказ демонстрационных мультипликационных фильмов, выполненных в технике пластилиновой перекладки. Выбор материалов. Упражнение «Огонь» Этюд «Бабочка». Этюд «Пушка». Создание

пластилинового персонажа. Учимся передавать движение персонажа в кадре. Создание сюжета мультфильма. Изготовление фона, декораций и героев. Съёмка мультфильма. Монтаж. Просмотр и обсуждение. Размещение мультфильма на Youtube.com.

Форма контроля: групповой творческий проект.

Раздел 4. Творческая проектная деятельность (14 ч.).

Теория. Этапы проектирования. Распределение обязанностей.

Постановка целей и задач, пути реализации.

Практика. Выбор сюжета, написание сценария. Изготовление героев, создание фона и декораций. Съёмка, монтаж, озвучка мультфильма. Защита проекта. Итоговое занятие «Открытый показ анимационных фильмов».

Форма контроля: конкурс короткометражных мультфильмов.

Итоговое занятие «Праздник мультипликации» (2 ч.).

№ п/п	Наименование раздела (темы)	Количество часов			Форма контроля
		Всего	Теория	Практика	
	Вводное занятие «Что мы знаем о мультипликации?»	2	1	1	Викторина «Знаток мультипликации»
	Раздел 1. Рисованная мультипликация	60	10	50	Творческое задание «Харизматичный персонаж»
1.1	Классическая рисованная мультипликация	10	2	8	
1.2	Персонаж анимационного фильма	16	2	14	
1.3	Механика движения людей, животных, предметов	16	2	14	
1.4	Место действия и декорации рисованного мультфильма	10	2	8	
1.5	Спецэффекты в рисованной анимации	8	2	6	
	Раздел 2. Работа в графических редакторах	54	6	48	Конкурс «IT- специалист»
2.1	Создание графики в редакторе Paint	12	2	10	
2.2	Создание графики в редакторе GIMP	22	2	20	
2.3	Анимация, рисование и дизайн в Power Point	18	2	16	
	Раздел 3. Компьютерная анимация	70	6	64	Презентация творческой работы
3.1	Создание анимации в программе PowerPoint	12	2	10	
3.2	Программируемая Анимация в программе Scratch	20	2	18	
3.3	Компьютерная 2D анимация	38	2	36	
	Раздел 4. Творческая проектная деятельность	28	2	26	Индивидуальный творческий проект
	Итоговое занятие «Открытый показ анимационных работ»	2	1	1	
	ВСЕГО:	216	26	190	

Содержание второго года обучения

Вводное занятие «Что мы знаем о мультипликации?» (2ч.).

Теория. Инструктаж по технике безопасности и охране труда. Правила поведения в студии. Повторение. Цели и задачи второго года обучения. Краткий экскурс в историю развития компьютерной анимации.

Практика. Вводный контроль. Командные игры на сплочение. Просмотр детских авторских мультфильмов киностудии «Поиск», анализ техники исполнения, идеи, сюжетной линии.

Форма контроля: викторина.

Раздел 1. Рисованная мультипликация (60 ч.).

8. Классическая рисованная анимация (10 ч.).

Теория. Уолт Дисней – знаменитый художник-мультипликатор. Популярные мультипликационные персонажи. Первые отечественные рисованные ленты. Фильм «Каток» (реж. Д.Черкес, И.Иванов –Вано).

Практика. Флипбук. Создание рисованного мини-мультфильма: Поиск идеи. Прорисовка. Съёмка. Видеомонтаж.

9. Персонаж анимационного фильма (16 ч.).

Теория. Кто такой концепт художник? Виртуальная экскурсия в московский музей анимации. Основные графические средства мультипликации.

Практика. Рисуем фоторобот: глаза, причёски, руки и лапы, жесты, мимика.

Всё о скелете: каркасы, объём. Характер героев. Учимся передавать характер и эмоции. Артикуляция героя в кадре.

10. Механика движения людей, животных, предметов (16 ч.).

Теория. Выразительность движения в мультипликации. Законы анимации в формулах и картинках. Фазы движения персонажа и ритм.

Практика. Рисуем движение: пешком и бегом, иллюзия движения, походка на четырёх лапах, персонаж сидит. Прыжок. Импульс в анимации. Движение одежды. Движение предметов.

11. Место действия и декорации рисованного мультфильма (10 ч.).

Теория. Фон – это место действия: задний план, средний план, ближний план. Основы цветоведения. Значение цвета в анимации.

Практика. Рисуем фон разным планом. Создаём подвижный фон – панораму. Создаём фон при помощи картинок из галереи Интернета. Рисуем декорации.

12. Спецэффекты в рисованной анимации (8 ч.).

Теория. Первые спецэффекты, или 10 знаковых вех в истории кино.

Значение эффектов в рисованной мультипликации.

Практика. Просмотр спецэффектов в мультфильмах. Рисуем облака. Рисуем дождь и снег. Рисуем воду: секреты водопада, волны, брызги, отражение на водной глади. Взрыв. Дым. Огонь, движение пламени. Вспышка молнии. Волшебное свечение.

Форма контроля: творческое задание.

Раздел 2. Работа в графических редакторах (54 ч.).

1.1 Создание графики в редакторе Paint (12 ч.).

Теория. Виды современной анимации. Графический редактор Paint.

Знакомство с интерфейсом.

Практика. Настройка инструментов. Создание и редактирование компьютерного рисунка. Форматы графических файлов и алгоритм их сохранения. Изменение размера рисунка: Масштаб. Сетка. Пиксель. Цветовая палитра и операции с цветом. Выделение, копирование и перемещение элементов рисунка. Основные приемы работы с объектами, выделение и совмещение объектов. Монтаж рисунка из объектов. Творческая практическая работа. Проверочная работа.

- ***Создание графики в редакторе GIMP (22 ч.).***

Теория. Сравнение векторной и растровой графики. Разрешение изображения и его размер. Цветовое разрешение и цветовые модели

Практика. Интерфейс программы и работа с файлами. Инструменты рисования. Инструменты выделения. Послойная структура изображения. Добавление к изображению художественного текста. Ретушь и художественная обработка фотографий. Создание анимационного файла в формате gif. Создание коллажа в Gimp.

- ***Презентация, рисование и дизайн в Power Point (18 ч.).***

Теория. Назначение и функциональные возможности PowerPoint. Понятие компьютерной презентации, их назначение и применение.

Практика. Объекты и инструменты Power Point. Выбор дизайна презентации. Создание слайдов с изображением. Сканирование изображений. Создание клипарта. Рисование при помощи шаблонов. Рисование при помощи линий. Создание афиши мультфильма. Оформление пригласительных билетов.

Форма контроля: Конкурс «IT-специалист»

Раздел 3. Компьютерная анимация

- ***Создание анимации в программе PowerPoint (12 ч.).***

Теория. Жанровое многообразие анимационного кино. 10 самых популярных мультипликационных студий мира.

Практика. Подготовка материала. Создание презентации и фона. Наполнение и анимация. Настройка звукового сопровождения. Монтаж. Подгонка длительности кадров. Перевод в видеоформат.

- ***Программируемая анимация в программе Scratch (20 ч.).***

Теория. Элементы программирования в анимации. Возможности программы Scratch.

Практика. Интерфейс программы, панели, инструменты. Основные понятия (спрайт, скрипт, сцена, костюм). Система координат. Рисование по координатам. Разрабатываем сценарий и находим персонажей для анимации. Реализуем сценарий и пишем скрипты. Создаем анимацию. Как сохранить анимацию в файл. Запись скринкаста.

- ***Компьютерная 2D анимация (38 ч.).***

Теория. Классификация компьютерной анимации. Анимированные презентации, анимационные открытки, анимационные клипы, Flash-игры, 2 D мультфильмы.

Практика. Знакомство с программами 2D анимации. Интерфейс и опции инструментов. Работа с ключевыми кадрами. Работа с масками. Применение

костей. Привязки в 2D анимации и как с ними работать. Что такое переключатели в 2D и для чего они нужны. Поднятие предмета, физика движения. 12 принципов анимации, эффекты растяжения и сжатия. Приём «Рисованное появление». Анимация растровых изображений. Анимация огня. Анимация артикуляции, липсинг в 2D. Поворот головы. Анимация походки. Анимация бега.
Форма контроля: презентация творческой работы.

Раздел 4. Творческая проектная деятельность (28 ч.).

Теория. Этапы проектирования. Распределение обязанностей.

Постановка целей и задач, пути реализации.

Практика. Выбор сюжета, написание сценария. Выбор техники исполнения анимационного проекта. Съёмка, монтаж, озвучивание мультфильма. Защита проекта. Итоговое занятие «Праздник мультипликации».

Форма контроля: индивидуальный творческий проект.

Итоговое занятие «Открытый показ анимационных работ» (2 ч.).

• **Учебно-тематический план 3-го года обучения**

№ п/п	Наименование раздела (темы)	Количество часов			Форма контроля
		Всего	Теория	Практика	
	Вводное занятие «Секреты создания мультфильмов»	2	1	1	Тестирование
	Раздел 1. Объёмная мультипликация	120	16	104	Коллективный анализ анимационных фильмов
1.1	Пластилиновая объёмная мультипликация	40	4	36	
1.2	Кукольная мультипликация	40	4	36	
1.3	Предметная анимация	40	4	36	
	Раздел 2. Сыпучая анимация	60	4	56	Самоанализ авторских анимационных работ
2.1	Техники рисования песком	30	2	28	
2.2	Мультфильм в технике песочной анимации	30	2	28	
	Раздел 3. Творческая проектная деятельность	32	2	26	Коллективный творческий проект
	Итоговое занятие «Фестиваль мультфильмов»	2	1	1	Конкурсный показ
	ВСЕГО:	216	24	192	

Содержание программы третьего года обучения

Вводное занятие «Секреты создания мультфильмов» (2 ч.).

Теория. Инструктаж по технике безопасности и охране труда. Правила поведения в студии. Цели и задачи второго года обучения. Русская школа мультипликации одна из самых интересных и сильных школ во всем мире.

Практика. Командные игры на сплочение. Просмотр мультфильмов, выполненных в нетрадиционных техниках анимации, анализ и обсуждение.

Форма контроля: тестирование.

Раздел 1. Объёмная мультипликация (120 ч.).

• **Пластилиновая объёмная мультипликация (40 ч.).**

Теория. Самые известные пластилиновые мультфильмы отечественных времён и наших дней.

Практика. Поиск идеи. Написание литературного сценария. Написание

режиссёрского сценария. Лепка персонажей. Изготовление декораций. Подбор и создание бутафории. Раскадровка. Проигрывание мультфильма. Запись озвучивания. Съёмка. Отбор кадров и выстраивание видеоряда. Видеомонтаж. Добавление звуковых эффектов. Заставка и титры. Просмотр и обсуждение

- **Кукольная мультипликация (40 ч.).**

Теория. Технология изготовления кукол в XX веке и в наши дни. Советские кукольные мультфильмы. Современные кукольные мультфильмы.

Практика. Поиск идеи. Написание литературного сценария. Написание режиссёрского сценария. Зарисовка эскизов кукол. Создание куклы. Изготовление декораций. Подбор и создание бутафории. Раскадровка. Проигрывание мультфильма. Запись озвучивания. Съёмка. Отбор кадров и выстраивание видеоряда. Видеомонтаж. Добавление звуковых эффектов. Заставка и титры. Просмотр и обсуждение

- **Предметная Lego – анимация (40 ч.).**

Теория. Введение в Lego-анимацию.

Практика. Постановка сцены и анимация ходьбы. Бег. Прыжки. Движение автомобиля. Полёты и другие спецэффекты. Применение технологии хромакей. Использование футажей и анимационных компьютерных спецэффектов. Поиск идеи. Написание сценария. Раскадровка. Запись озвучки. Съёмка. Отбор кадров и выстраивание видеоряда. Видеомонтаж. Подбор аудиоэффектов. Титры и заставка. Просмотр и анализ мультфильма.

Форма контроля: коллективный анализ анимационных фильмов.

Раздел 2. Сыпучая анимация (60 ч.).

1) Техники рисования песком (30 ч.).

Теория. Виды и свойства песка. История развития песочной анимации.

Практика. Осваиваем основные техники рисования песком. Дополнительные инструменты и материалы для рисования песком. Рисуем «Картинки из своего воображения». Рисуем картины песком, руководствуясь пошаговым алгоритмом. Воспроизводим картины, выполненные по образцу работ художников. Сюжетная анимация по тексту. Сюжетная анимация по музыке. Сюжетная анимация по замыслу: «Морские водоросли и другие морские таинства», «Сказочные птицы», «Прекрасные, такие разные цветы», «Натюрморт», «Пейзаж», «Портрет».

2) Мультфильм в технике песочной анимации (30 ч.).

Теория. Известные песочные аниматоры и их работы.

Практика. Поиск идеи. Раскадровка. Подбор музыкального сопровождения. Рисование сцен мультфильма. Съёмка с прямой трансляцией процесса создания мультфильма на экран. Видеомонтаж. Просмотр и обсуждение.

Форма контроля: самоанализ авторских анимационных работ.

Раздел 3. Творческая проектная деятельность (32 ч.).

Теория. Этапы проектирования. Распределение обязанностей. Постановка целей и задач, пути реализации.

Практика. Выбор сюжета, написание сценария. Изготовление героев, создание фона и декораций. Съёмка, монтаж, озвучка мультфильма. Защита проекта.

Форма контроля: коллективный творческий проект.

Итоговое занятие «Фестиваль мультфильмов» (2 ч.).

1.4 Планируемые результаты

По окончании первого года обучения учащиеся

знают:

1. историю зарождения и развития анимационного кино;
2. существующие виды мультипликации;
3. этапы создания мультфильма;
4. технологию создания мультфильма;
5. правила работы с различными художественными материалами

умеют:

6. организовать рабочее место и место для съёмки мультфильма;
7. работать с литературой, составлять и оформлять сценарии;
8. рисовать раскадровку будущего мультфильма;
9. работать с различными материалами для создания героев, фонов и декораций;
10. пользоваться фотоаппаратом и штативом;
11. озвучивать фильм, подбирать музыку;

владеют:

12. навыком покадровой съёмки мультфильма;
13. навыком отбора кадров и составления видеоряда;
14. техникой бумажной перекладки;
15. техникой пластилиновой перекладки;
16. навыками озвучивания мультфильма;
17. базовыми навыками видеомонтажа в программе Movavi Video Editor;
18. навыками съёмки мультфильма на мультипликационном столе посредством программы AnimaShooter Junior.

По окончании второго года обучения учащиеся

знают:

19. Биографию всемирно известных мультипликаторов;
20. теоретические основы компьютерной анимации и её виды.
21. теоретические основы компьютерной графики и её виды;
22. теоретические основы монтажа;
23. форматы видео и их свойства;

умеют:

24. выполнять эскизы;
25. рисовать в векторных и растровых графических редакторах;
26. создавать изображения в различных форматах;
27. создавать анимированные gif-картинки;
28. создавать компьютерную 2D анимацию;
29. создавать и применять различные аудио и видео спецэффекты;

владеют:

30. навыками создания рисованного короткометражного мультфильма;
31. навыками работы графических редакторах Paint, GIMP;
32. навыками создания анимированных презентаций и анимации;
33. навыками работы в программе для создания 2D анимации.

По окончании третьего года обучения учащиеся

знают:

34. жанровое многообразие анимационных фильмов;
35. анимационные термины;
36. законы развития сюжета;
37. закономерности движений людей, животных и предметов;
38. принципы работы с временной шкалой;
39. этапы реализации проектной творческой деятельности;

умеют:

40. выбирать наиболее выразительный сюжет тематической композиции;
41. использовать средства художественной изобразительности (формат, свет и тень, объем, пропорции, цвет, колорит, силуэт, контур, фактура, ритм, симметрия, асимметрия, контраст, нюанс, движение, равновесие, гармония, композиция);
42. создавать мультфильмы в смешанных техниках;
43. умело сочетать различные материалы для реализации творческого замысла, создавать марионетку персонажа, фоны и декорации;
44. создавать коллективные мультфильмы продолжительность до 5 минут;
45. самостоятельно создавать мультипликационный фильм.
46. активно применять информационные образовательные ресурсы в учебной деятельности и для решения различных ситуаций;
47. защищать творческие проекты.

владеют:

48. навыками создания собственного оригинального образа визобразительной деятельности;
49. техникой объёмной пластилиновой анимации;
50. техникой сыпучей анимации;
51. техникой кукольной и предметной анимации;
52. средствами выразительности, умениями показывать эмоции и выразительную речь персонажей;
53. навыками видеомонтажа;
54. навыками записи, обработки звука и аудиомонтажа;
55. навыками анализа анимационного фильма;
56. навыками планирование и реализации проектной деятельности.

К концу обучения по программе будут достигнуты следующие результаты:

Личностные результаты:

- формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни, наличие

мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям;

- развитие морально – этического сознания;
- получение учащимися опыта переживания и позитивного отношения к базовым ценностям общества, ценностного отношения к социальной реальности в целом.

Предметные результаты:

- знают виды изобразительной деятельности;
- знают способы работы с различными материалами, необходимыми для создания анимационного фильма;
- знают основные теоретические сведения о мультипликации;
- знают этапы создания анимационного фильма;
- знают основы современного анимационного производства;
- знают техническое оснащение, необходимое для создания анимации;
- знают правила техники безопасности в процессе работы.
- умеют работать по готовому сценарию;
- умеют создавать собственный литературный и режиссёрский сценарий;
- умеют изображать персонажей и место их действия в фильме, изготавливать кукол - марионеток, подбирать антураж, декорации и действующие модели;
- умеют использовать различные материалы для создания образа, композиции, анимационного фильма;
- умеют выполнять покадровую съемку для осуществления движения;
- умеют подбирать музыкальное и звуковое сопровождение;
- умеют организовывать работу творческой группы по созданию анимационного фильма;
- умеют выполнять монтаж отснятого материала;
- умеют осуществлять показ готового анимационного фильма;
- умеют обсуждать и анализировать готовый анимационный фильм.

Метапредметные результаты:

- планирование и определение последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата;
- составление плана и последовательности действий, прогнозирование результата;
- осуществление контроля в форме сличения способа действия и его результата с заданным эталоном с целью обнаружения отклонений и отличий от эталона;
- самостоятельное создание алгоритма деятельности при решении проблем творческого и поискового характера;
- умение выбрать наиболее эффективные способы решения задач в зависимости от конкретных условий.

2. ВОСПИТАНИЕ

2.1 Цель, задачи, целевые ориентиры воспитания

Целью воспитания является развитие личности, самоопределение и социализация детей на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства, формирование чувства патриотизма, гражданственности, уважения к памяти защитников Отечества и подвигам Героев Отечества, закону и правопорядку, человеку труда и старшему поколению, взаимного уважения, бережного отношения к культурному наследию и традициям многонационального народа Российской Федерации, природе и окружающей среде (Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», ст. 2, п. 2).

Задачи воспитания

Усвоение знаний норм, духовно - нравственных ценностей, традиций; Формирование и развитие личностных отношений к этим нормам, ценностям, традициям (их освоение, принятие); приобретении соответствующего этим нормам, ценностям, традициям социокультурного опыта поведения, общения, межличностных и социальных отношений, применения полученных знаний. Разработчик программы конкретизирует задачи воспитания детей по программе с учётом её предметного содержания, направленности.

Целевые ориентиры воспитания: интерес к технической деятельности, истории техники в России и мире, к достижениям российской и мировой технической мысли; понимание значения техники в жизни российского общества; интереса к личностям конструкторов, организаторов производства; ценностей авторства и участия в техническом творчестве; навыков определения достоверности и этики технических идей; отношения к влиянию технических процессов на природу; ценностей технической безопасности и контроля; отношения к угрозам технического прогресса, к проблемам связей технологического развития России и своего региона; уважения к достижениям в технике своих земляков; воли, упорства, дисциплинированности в реализации проектов; опыта участия в технических проектах и их оценки;

Основной формой воспитания и обучения детей является учебное занятие. В ходе учебных занятий в соответствии с предметным и метапредметным содержанием программы обучающиеся: усваивают информацию, имеющую воспитательное значение; получают опыт деятельности, в которой формируются, проявляются и утверждаются ценностные, нравственные ориентации; осознают себя, способными к нравственному выбору; участвуют в освоении и формировании среды своего личностного развития, творческой самореализации

Практические занятия детей по программированию, и работа с компьютерами способствуют усвоению и применению правил поведения и коммуникации, формированию позитивного и конструктивного отношения к событиям, в которых они участвуют, к членам своего коллектива.

В коллективных играх проявляются и развиваются личностные качества:

эмоциональность, активность, нацеленность на успех, готовность к командной деятельности и взаимопомощи.

Итоговые мероприятия: соревнования — способствуют закреплению ситуации успеха,

развивают рефлексивные и коммуникативные умения, ответственность, благоприятно воздействуют на эмоциональную сферу детей.

К методам оценки результативности реализации программы воспитания можно отнести:— педагогическое наблюдение, в процессе которого внимание педагогов сосредотачивается на проявлении в деятельности детей и в её результатах определённых в данной программе целевых ориентиров воспитания, а также на проблемах и трудностях достижения воспитательных задач программы

Самоанализ и самооценка обучающихся по итогам деятельности, отзывы родителей (законных представителей) и других участников образовательных событий и мероприятий также дают возможность для выявления и анализа наиболее значимых результатов воспитания детей.

2.2 Календарный план воспитательной работы

№ п/п	Название события, мероприятия	Сроки	Форма проведения	Практический результат и информационный продукт, иллюстрирующий успешное достижение цели события
1	«Дни открытых дверей»	01-20.09.2023	Праздник на уровне Дворца	Фото - и видеоматериалы
2	День программиста	13,09,2023	в IT-cube Первомайская 38	Фото - и видеоматериалы
3	ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ «СМАЙЛА»	19,09,2023	в IT-cube Первомайская 38	Фото - и видеоматериалы
4	МЕЖДУНАРОДНЫЙ ДЕНЬ ИНТЕРНЕТА	30,09,2023	в IT-cube Первомайская 38	Фото- и видеоматериалы
5	День добра и уважения	30.09.23	в IT-cube Первомайская 38	Фото- и видеоматериалы
6	День учителя. Мероприятия, посвященные Дню Учителя.	04.10.2023	в IT-cube Первомайская 38	Фото- и видеоматериалы
7	Неделя безопасности.	10.2023	в IT-cube Первомайская 38	Фото- и видеоматериалы
8	Международный день анимации	28.10.2023	IT-cube Первомайская 38	Фото- и видеоматериалы
9	-Всемирный День доброты	11.2023	в IT-cube Первомайская 38	Фото- и видеоматериалы

10	ВСЕМИРНЫЙ ДЕНЬ ИНФОРМАЦИИ	26 ноября 2023	в IT-cube Первомайская 38	Фото- и видеоматериалы
11	Мероприятия, посвященные международному дню матери	11.2023	в IT-cube Первомайская 38	Фото- и видеоматериалы
12	ДЕНЬ СИСТЕМНОГО АДМИНИСТРАТОРА	15.11.2023	в IT-cube Первомайская 38	Фото- и видеоматериалы
13	МЕЖДУНАРОДНЫЙ ДЕНЬ ЗАЩИТЫ ИНФОРМАЦИИ	30.11.2023	в IT-cube Первомайская 38	Фото- и видеоматериалы
14	Районная познавательная программа ко дню инвалида, для детей с ОВЗ по здоровью,	12.2023	IT-cube Первомайская 38	Фото- и видеоматериалы
15	12 ДЕКАБРЯ - ДЕНЬ КОНСТИТУЦИИ РФ, районная акция - День Героев Отечества, (дистанционный)	11.12.2023	IT-cube Первомайская 38	Фото- и видеоматериалы
16	День разработчика мобильных приложений.	19.12.2023	IT-cube Первомайская 38	Фото- и видеоматериалы
17	Районная профилактическая акция «Мы против наркотиков!»	01.2024	IT-cube Первомайская 38	Фото- и видеоматериалы
18	МЕЖДУНАРОДНЫЙ ДЕНЬ БЕЗ ИНТЕРНЕТА	25.01.2024	в IT-cube Первомайская 38	Фото- и видеоматериалы
19	Международный день ЛЕГО	28.01.2024	IT-cube Первомайская 38	Фото- и видеоматериалы
20	Участие в проведении районной акции «Блокадный хлеб», в рамках Всероссийской акции	20.01.2024	IT-cube Первомайская 38	Фото- и видеоматериалы
21	всемирный день робототехники	07.02.2024	IT-cube Первомайская 38	Фото- и видеоматериалы

22	ДЕНЬ БЕЗОПАСНОГО ИНТЕРНЕТА	9.02.2024	IT-cube Первомайская 38	Фото- и видеоматериалы
23	ДЕНЬ КОМПЬЮТЕРЩИКА	14.02.2024	IT-cube Первомайская 38	Фото- и видеоматериалы
24	День защитника Отечества, изготовление сувениров для пап.	22.02.2024	IT-cube Первомайская 38	Фото- и видеоматериалы
25	ДЕНЬ ИТ- СПЕЦИАЛИСТОВ	28.02.2024	IT-cube Первомайская 38	Фото- и видеоматериалы
26	День профилактики по безопасности: -пожарная безопасность; -электробезопасность; -ПДД.	03.2024	IT-cube Первомайская 38	Фото- и видеоматериалы
27	«Подарок на 8 марта».	07.2024	IT-cube Первомайская 38	Фото- и видеоматериалы
28	День Вэб-мастера	4.04.2024	IT-cube Первомайская 38	Фото- и видеоматериалы
29	День рождения Рунета	7.04.2024	IT-cube Первомайская 38	Фото- и видеоматериалы
30	День российской анимации	8.04.2024	IT-cube Первомайская 38	Фото- и видеоматериалы
31	Праздничные мероприятия в рамках празднования Всемирного Дня авиации и космонавтики	12.04.2024	IT-cube Первомайская 38	Фото- и видеоматериалы
32	Всероссийский экологический субботник «Зеленая Весна»	30.04.2023	IT-cube Первомайская 38	Фото- и видеоматериалы
33	79- летию окончания ВОВ,	до 9 мая 2024	IT-cube Первомайская 38	Фото- и видеоматериалы
34	Международный день SCRATCH	11.05.2024	IT-cube Первомайская 38	Фото- и видеоматериалы

35	ВСЕМИРНЫЙ ДЕНЬ ИНФОРМАЦИОННОГО О СООБЩЕСТВА	17.05.2024	IT-cube Первомайская 38	Фото- и видеоматериалы
36	День VR	19.05.2024	IT-cube Первомайская 38	Фото- и видеоматериалы

РАЗДЕЛ 3. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО - ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

3.1 Календарный учебный график

Год обучения	Объём учебных часов	Всего учебных недель	Режим работы	Кол-во учебных дней	Даты начала и окончания учебных периодов	Продолжительность каникул
1 год	144	36	2 ч. 2 раза в неделю	72	1 сентября – 31 мая	30 декабря - 9 января
2 год	216	36	2 ч. 3 раза в неделю	122	1 сентября – 31 мая	30 декабря - 9 января
3 год	216	36	2 ч. 3 раза в неделю	122	1 сентября – 31 мая	30 декабря - 9 января

Количество учебных недель	36(108 на 3 года)
Количество учебных дней	1 год обучения (от 144 час. - 72 дня) 2 год обучения (от 216 час. - 108 дней) 3 год обучения (от 216 час. - 108 дней)
Продолжительность каникул	с 01.06.2024 г. по 31.08.2024г.
Даты начала и окончания учебного года	с 01.09.2023 по 31.05.2024 г.
Сроки промежуточной аттестации	входная – сентябрь 2023г, промежуточная – май 2024г., декабрь 2023г.
Сроки итоговой аттестации (при наличии)	итоговая 31.05.2024 г.

3.2 Условия реализации программы

Методическое обеспечение.

На занятиях применяются следующие методы обучения:

1. объяснительно-иллюстративный - предъявление информации различными способами (объяснение, рассказ, беседа, инструктаж, демонстрация, работа с технологическими картами, схемами и др.);
2. эвристический - метод творческой деятельности (поиск действий и написание сценариев, создание эскизов, изготовление мультипликационных героев, фонов, декораций и т.д.)
3. программированный - набор операций, которые необходимо выполнить в ходе выполнения практических работ (форма: компьютерный практикум, проектная деятельность);
4. репродуктивный - воспроизводство знаний и способов деятельности (форма: съёмка, звукозапись, видеомонтаж, беседа, выполнение анимационных этюдов по аналогу),
5. частично - поисковый - решение проблемных задач с помощью педагога;
6. метод проблемного изложения - постановка проблемы педагогам, решение ее самим педагогом, соучастие учащихся при решении.
7. проектный – создание авторских анимационных фильмов и их презентация.

Реализация Программы строится на принципах: «от простого к сложному». На первых занятиях используются все виды объяснительно - иллюстративных методов обучения: объяснение, демонстрация наглядных пособий. На этом этапе учащиеся выполняют задания точно по образцу и объяснению. В дальнейшем с

постепенным усложнением технического материала подключаются методы продуктивного обучения такие, как метод проблемного изложения, частично - поисковый метод, метод проектов. В ходе реализации Программы осуществляется вариативный подход к работе.

Содержание программы предусматривает различные *формы организации занятий* – групповые, дифференцировано - групповые, фронтальные, индивидуальные, самостоятельные. *Основная форма проведения занятий* – традиционная. Также используются иные формы организации учебного занятия: беседа, показ мультимедийной презентации, практическая работа, решение практических заданий, анимационный проект, творческая работа, практикумы, презентация, выставка, анимационный показ, фестиваль анимационных работ.

Творчески активным учащимся предлагаются дополнительные или альтернативные задания.

Комбинированные занятия, состоящие из теоретической и практической частей, являются основной формой реализации данной Программы.

Содержание программы предусматривает различные *формы организации занятий* – групповые, дифференцировано - групповые, индивидуальные. Основной формой организации учебного процесса являются творческие занятия, так как данная

форма даёт возможность повторять и закреплять пройденное, предоставляет детям свободу выбора. Также в процессе реализации программы осуществляются беседы с демонстрацией анимационных фильмов отечественных и зарубежных режиссеров, готовых детских работ, игры и викторины, предусмотрена публикация работ учащихся в Интернете. Используется репродуктивные, иллюстративные, эвристические методы.

Педагогические технологии:

1. *Технология лично - ориентированного обучения* (дифференцированное, индивидуальное) ориентирована на создание условий для включения учащихся в естественную среду деятельности. Такое обучение помогает пробудить интерес, раскрыть возможности каждого, организовать индивидуальную, совместную познавательную и творческую деятельность.
2. *Технология сотрудничества* (групповые технологии). Данная технология удобна для решения ситуационных задач и имеет обязательные элементы: постановка учебной задачи и инструктаж, планирование в группах, индивидуальное выполнение, обсуждение результатов, подведение итогов.
3. *Технология коллективного творческого дела* способствует развитию творческих способностей общественно - активной личности через организацию совместной творческой деятельности с выходом на конечный результат. Это практические задания, моделирование дорожных ситуаций, исследовательские работы.
4. *Технология исследовательского (проблемного) обучения* состоит из следующих элементов: постановка проблемы, знакомство с планом, поиск решения, выбор алгоритма решения, анализ, вывод. В данном случае обязательно создание проблемных ситуаций: противоречие, различные точки зрения на вопрос, побуждение делать соревнования, обобщения, выводы.

Алгоритм учебного занятия:

- Мотивационный элемент.
 - Объявление прогнозируемых (учебных) результатов.
- Предоставление необходимой информации.
 - Определение круга творческих задач, распределение творческих обязанностей.
 - Практическая работа над созданием мультфильма (поиск идеи, создание эскизов, составление раскадровки, изготовление героев, фонов и декораций, съёмка, озвучивание, видеомонтаж)
- Подведение итогов, рефлексия.

Материально-техническое обеспечение:

Таблица 2.2.1.

Аспекты	Характеристика
Материально-техническое обеспечение	учебный кабинет (оснащённый) -1 ученический стол -12 стулья - 12 доска для письма и размещения наглядности (магнитная) - 1 экран для просмотра слайдов и мультфильмов - 1

	<p>проектор -1 акустическая система - 1 цифровой фотоаппарат или камера с поддержкой ручного режима управления диафрагмой и выдержкой -1 штатив для фотоаппарата - 1 лампы для постановки света - 1 компьютер с ПО (видеомонтаж, аудио монтаж, покадровая съёмка и т.п.) - 13 видеопроектор для просмотра готовых работ и демонстрации видеоматериала - 1 USB флэш-карта - 1 песочная студия - 1 МФУ (цветная печать) - 1 клеевой пистолет - 1 канцелярский нож - 1 набор инструментов для изготовления героев, фонов и декораций (ножницы, стека, кисти художественные) - 20 офисная бумага А4 - 100</p>
Информационное обеспечение	<ul style="list-style-type: none"> • офисный пакет «Мой Офис Стандарт»; • интернет-соединение, браузер Google Chrome; • Stop motion, Movavi Video, GIMP, Scratch; <p>Кроме того, в кабинете должна быть необходимая справочная, художественная, специальная и методическая литература, как для педагога, так и для учащихся.</p>
Кадровое обеспечение	<p>К реализации программы допускаются лица, соответствующие профессиональному стандарту «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» утвержденный приказом Мин.труда и соц.защиты РФ от 055.05.2018г «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» Андриевский Игорь Васильевич – педагог дополнительного образования (Приказ №182К 01.12.2021г.) МБУ ДО «ДЮЦ» стаж 1,5 лет.</p>

Интенсивность использования средств обучения соответствует реализации образовательной программы согласно календарного учебного

графика по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе мультипликационной студии.

3.3 Формы аттестации/контроля

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов

Результатом реализации программы является определяемый уровень сформированности технических навыков работы с мультимедийным оборудованием, владение компьютерными программами и редакторами, предназначенными для обработки графических, текстовых, фото-, видео- и аудиофайлов.

Показателем уровня освоения программы является способность ребёнка самостоятельно создавать мультфильмы в различных техниках из различных материалов по собственному интересному замыслу.

Диагностика промежуточных результатов обучения осуществляется в несколько этапов:

1- **вводный контроль** проводится с целью выявления образовательного уровня учащихся, на начало обучения и способствует подбору эффективных форм и методов деятельности для каждого учащегося;

2- **тематический контроль** позволяет определить степень сформированности знаний, умений и навыков по темам программы, это дает возможность своевременно выявлять пробелы в знаниях и оказывать учащимся помощь в усвоении содержания материала;

3- **итоговый контроль** призван определить конечные результаты обучения.

Подведением итогов реализации программы **первого года обучения** является *групповой творческий проект*. Учащиеся делятся на группы, и создают короткометражный мультфильм по тексту известного небольшого литературного произведения или берут за основу сценария песню, с выбором сюжета, техникой создания мультфильма и материалами для создания героев и декораций определяются самостоятельно. Дети распределяют роли, сами формулируют задачи и осуществляют процесс создания, съёмки, озвучки и мультфильма, таким образом, демонстрируя результаты усвоенных знаний и владение техническими навыками. Педагог выступает в качестве куратора проекта и наставника, помогает монтировать материал.

Подведением итогов реализации программы **второго года обучения** является *индивидуальный творческий проект*. Учащиеся самостоятельно создают 2D анимацию. Итоговый результат демонстрирует навыки работы с программой, предназначенной для создания анимации, показывает навыки рисования на компьютере, навыки работы со звуком, отражает общий уровень владения ПК и ИКТ технологиями.

Подведение итогов реализации программы **третьего года обучения** осуществляется в форме *коллективного творческого проекта*. Весь коллектив работает над созданием одного общего мультфильма продолжительностью от 3 до 5 минут. За основу мультфильма берётся собственный коллективный

сценарий. Мультфильм выполняется в смешанных техниках, производится отборка и редактирование кадров в графических редакторах, осуществляется озвучка и обработка звука в аудио редакторе, производится видеомонтаж с применением компьютерной анимации.

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов.

Формой подведения итогов реализации программы является выставка-презентация проектов.

Учащиеся могут принимать участие в конкурсах технического творчества различного уровня.

3.4 Оценочные материалы

Используются различные формы проверки знаний учащихся: тестирование, творческие задания и упражнения, конкурсы, самопрезентации, выпуск анимационных фильмов и др.

Виды контроля	1 год обучения	2 год обучения	3 год обучения
Вводный	Анкета «Что я знаю о мультфильмах?»	Викторина «Зналок мультипликации»	Тестирование «Как создаются мультфильмы?»
Промежуточный	Письменный опрос	Письменный опрос	Письменный опрос
	Тестирование «Искусство мультипликации»	Творческое задание «Харизматичный персонаж»	Коллективный анализ анимационных фильмов
	Творческое задание «Карманный мультфильм»	Конкурс «IT-специалист»	Самоанализ авторских анимационных работ
	Конкурс короткометражных мультфильмов «Анимационные этюды»	Презентация творческой работы «Я мультипликатор»	Конкурсный показ «Волшебный мир мультипликации»
	Групповой творческий проект «Первые шаги в мир мультипликации»	Индивидуальный творческий проект «Мой авторский мультфильм»	Коллективный творческий проект
Итоговый	Творческий отчёт «Праздник мультипликации»	Открытый показ анимационных работ	Конкурсный показ «Фестиваль мультфильмов»

Карты для измерения качества учебной работы

- «Сохранность контингента»

№	Образовательная программа	ФИО пдо	Количество обучающихся						Итого	
			1г.о	%	2г.о	%	3г.о.	%	Все г.о.	%

- «Выполнение образовательной программы»

№	Образовательная программа	ФИО педагога	Количество часов по программе	Количество выполненных часов	% прохождения

- «Результативность обученности»

Фамилии детей	Техника безопасности		Срезы знаний			Разделы программы			Общий результат
	начало года	конец года	вводный	промежуточный	итог	1	2	3	

Общий результат определяется по результатам из выделенных колонок (оптимальный, допустимый, хороший)

«Результаты учебного процесса»

№	Название мероприятия, место проведения	Название работы	Участники	Результаты

Уровень	Центровский		Муниципальный		Региональный		Федеральный	
	количество							
Название мероприятия	участников	призеров	участников	призеров	участников	призеров	участников	призеров

Тетрадь достижений
Творческое объединение «Забава»

ФИО _____
 Дата рождения _____
 Домашний адрес _____
 Класс _____
 Школа _____

Дата вступления в объединение _____

1-ая стр.
й год обучения

Дата	Мероприятие	Уровень мероприятия	Результат участия

2-ая стр.
й год обучения

Дата	Мероприятие	Уровень мероприятия	Результат участия

я стр.
3-й год обучения

Дата	Мероприятие	Уровень мероприятия	Результат участия

2.5. Методические материалы

Дидактические материалы.

1. справочно-информационная литература;
2. наглядные пособия (плакаты «Этапы создания мультфильма», «Сценарий», «Изготовление марионеток для перекладки», «Изготовление анимационных кукол», «Съёмка», «Монтаж»)
3. схемы (фазы движения «Дуга», «Маятник», «Походка»);
4. таблицы (раскадровка, сценарная таблица, цветовой круг),
5. тесты,
6. медиатека мультфильмов студии;
7. библиотека сценариев;
8. альбом раскадровок;
9. анимационные кейсы мультфильмов;
10. видеоматериалы по разделам и темам;
11. пошаговые инструкции;
12. инструкции по технике безопасности.

Электронные образовательные ресурсы:

- Иванов Вано «Рисованный фильм» <http://risfilm.narod.ru/> -
- Клуб сценаристов <http://forum.screenwriter.ru>
- Правила работы с фотоаппаратом и штативом <http://www.profotovideo.ru>
- Раскадровка <http://www.kinocafe.ru/>
- Как делают мультфильмы – технология <http://ulin.ru/whatshow.htm>
- Основы анимации: как нарисовать движение и действия - <https://design.tutsplus.com/ru/tutorials/cartoon-fundamentals-how-to-create-movement-and-action--vector-19904>

Методические материалы, разработанные педагогом:

- Методические пособия «Обучающий видеокурс «Основы песочной графики».

- Методические разработки «Интерактивная викторина «Знарок мультипликации», «Виртуальная видео экскурсия в Московский музей анимации», Виртуальная экскурсия в студию мультипликации «Забава», Анимационный кейс к мультфильму для Всероссийского проекта «Азбука в стихах Николая Пунько».

- Памятки для учащихся «Практическое руководство по созданию анимационной социальной рекламы».

- Конспекты открытых занятий «Мастер-класс «Карманный мультфильм», «Мастер-класс «Сказка оживает», «План-конспект интегрированного занятия технической направленности «Волшебство оптических иллюзий и чудеса современных технологий», «Профориентационный калейдоскоп «Профессии в мире мультипликации», «Конспект открытого занятия «Motion-дизайнер – востребованная профессия в индустрии анимации».

2.6 Список литературы

Основная литература:

- для педагога:

- Авдулова Т. П. Психология подросткового возраста. Учебник и практикум для академического бакалавриата. – Москва: Юрайт, 2017. – 394 с.
- Альтендорфер А. Анимация кадр за кадром. – Москва: ДМК Пресс, 2020. – 164 с.
- Анофриков П. И. Полёт «Жар – Птицы» горизонты мультипликационной педагогики. – Новосибирск, 2016. – 436 с.
- Байбородова Л. В. Дополнительное образование детей. Психолого-педагогическое сопровождение 2-е изд., испр. и доп. Учебник для СПО. – Москва: Юрайт, 2016. – 413 с.
- Бордовская Н. В. Психология и педагогика: учебник для вузов. – Санкт-Петербург: Питер, 2017. – 624 с.
- Велинский Д. В. Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки. – Новосибирск: Киностудия «Поиск», 2016. – 41 с.
- Дмитриев А. Е. Дидактика начальной школы: учебник и практикум для академического . – Москва: Юрайт, 2016. – 253 с.
- Землянская Е. Н. Педагогика начального образования: учебник и практикум для вузов. – Москва: Юрайт, 2020. – 247 с.
- Казакова Р. Г. Смотрим и рисуем мультфильмы: методическое пособие. – Москва: Творческий центр СФЕРА, 2016. – 156 с.
- Куркова Н. С. Анимационное кино и видео: азбука анимации. – Москва:

Юрайт, 2020. – 234 с.

- Пунько Н. П. Секреты детской мультипликации: перекладка: метод. пособие – Москва: 2017. – 136 с.
- Пунько Н. П. Секреты детской мультипликации: кукольная анимация: метод. пособие – Москва: 2021. – 136 с.
- Тихонова, Е.Р. Рекомендации по работе с детьми в студии мультипликации. Методическое пособие. Детская киностудия «Поиск», Новосибирск: 2016 г. – 45 с.
- Трайнев В. А. Цифровые педагогические технологии. Пути и методы их оптимального использования (обобщение и практика внедрения. – Москва: Издательско-торговая корпорация «Дашков и К», 2022. – 200 с.

- для учащихся:

2 Антошин М.К. Учимся рисовать на компьютере. – Москва: Айрис-пресс, 2016. – 160 с.

Блофилд Р. Ты можешь снять фильм. – Москва: Эксмо, 2018. – 64 с.

3 Голиков Д. В. Анимация на Scratch. – Москва: Росмэн, 2018. – 128 с.

4 Голиков Д. В. Scratch для юных программистов. – Санкт - Петербург: БХВ - Петербург, 2019. – 192 с.

5 Дуванов А. А. Азы информатики. Пишем на компьютере. Книга для ученика.

- Санкт-Петербург: БВХ-Петербург, 2016. – 208 с.

6 Дуванов А. А. Азы информатики. Рисуем на компьютере. Книга для ученика.

- Санкт-Петербург: БВХ-Петербург, 2016. – 208 с.

7 Запаренко В. С. Как рисовать мультики. – Москва: Фордевинд, 2017, 128 с.

8 Леонов К. А. Основы компьютерной анимации. Москва: Просвещение, 2019. – 112 с.

9 Почивалов А. В., Сергеева Ю. Е. Пластилиновый мультфильм своими руками. Как оживить фигурки и снять свой собственный мультик. – Москва: Эксмо, 2015. – 64 с.

10 Орехов А. А. Учимся рисовать с котёнком. Дикие животные. – Москва: ВАКО, 2017. – 16 с.

11 Орехов А. А. Учимся рисовать с котёнком. Динозавры. – Москва: ВАКО, 2017. – 16 с.

12 Орехов А. А. Учимся рисовать с котёнком. Животные на ферме. – Москва: ВАКО, 2017. – 16 с.

13 Орехов А. А. Учимся рисовать с котёнком. Люди. – Москва: ВАКО, 2017. – 16 с.

14 Орехов А. А. Учимся рисовать с котёнком. Насекомые. – Москва: ВАКО, 2017. – 16 с.

15 Орехов А. А. Учимся рисовать с котёнком. Обитатели моря. – Москва: ВАКО, 2017. – 16 с.

16 Орехов А. А. Учимся рисовать с котёнком. Персонажи мультфильмов. – Москва: ВАКО, 2017. – 16 с.

17 Орехов А. А. Учимся рисовать с котёнком. Профессии. – Москва: ВАКО, 2017. – 16 с.

- 18 Орехов А. А. Учимся рисовать с котёнком. Птицы. – Москва: ВАКО, 2017. – 16 с.
- 19 Орехов А. А. Учимся рисовать с котёнком. Транспорт. – Москва: ВАКО, 2017. – 16 с.
- 20 Орехов А. А. Учимся рисовать с котёнком. Цветы. – Москва: ВАКО, 2017. – 16 с.
- 21 Орехов А. А. Учимся рисовать с котёнком. Цветы. – Москва: ВАКО, 2017. – 16 с.
- 22 Орехов А. А. Учимся рисовать с котёнком. Фрукты. – Москва: ВАКО, 2017. – 16 с.
- 23 Осипов. И. А. Скетчбук аниматора. Стартовый экспресс-курс. – Москва: Издательство «Э», 2020. – 144 с.
- 24 Стивенс Б. Б. Ты можешь рисовать мультики. – Москва: Эксмо, 2018. – 64 с.
- 25.Тарапата В. В. Учимся вместе со Scratch. Программирование, игры, робототехника. – Москва: Лаборатория знаний, 2019. – 228 с.

Дополнительная учебная литература:

- 2 Антошин М.К. Учимся рисовать на компьютере. – Москва: Айрис-пресс, 2007. – 160 с.
- 3 Красный Ю. Е., Курдюкова Л. И. Мультфильм руками детей: книга для учителя. – Москва: Просвещение, 1990. – 176 с.
- 4 Герасимова С. А. Некоторые проблемы эстетики анимационного фильма. – Москва: 2002. – 23 с.
- 5 Норштейн Ю. Б. Снег на траве. – Москва: ВГИК. 2005. – 179 с.
- 6 Подосенина Т. А. Искусство компьютерной графики для школьников. – Санкт-Петербург: БВХ-Петербург, 2004. – 240с.
- 7 Познин В. Ф. Основы монтажа изображения. Санкт-Петербург, 2000. – 58 с.
- 8 Птушко А. Мультипликационный фильм. – Москва: Гослитиздат, 2001. – 63с.
- 9 Тарковский, А. А. Уроки режиссуры: учебное пособие. – Москва: ВИППК, 1992. – 92 с.
- 10 Хитрук Ф. С. Профессия – аниматор. Том 1. Москва: Гаятри, 2007. – 304с.

Методическое сопровождение программы

Тезаурус

Первый год обучения

- 1 **Аниматор** – это художник, занимающийся созданием анимации.
- 2 **Анимация** - (от фр. animation — оживление, одушевление), - это процесс создания эффекта подвижного изображения путем быстрой смены последовательности кадров, фиксирующих отдельные фазы движения объектов или их состояния, смены сцен.
- 3 **Герой** - применительно к кинематографу персонаж фильма, наделенный ярко выраженным лицом.
- 4 **Затемнение** - плавный монтажный переход от кадра к кадру, воспринимаемый зрителем как условный промежуток времени между двумя смежными сценами.
- 5 **Кинематографический план** -термин, используемый в кино для обозначения масштаба изображения, чаще всего применительно к показу человека на экране. Применительно к детской мультипликации можно обозначить условно *дальний, общий, средний, крупный, сверхкрупный, деталь*. Выбор того или иного плана диктуется определенными драматургическими и актерскими задачами. Так, общий план обычно используется для того, чтобы познакомит зрителя с окружающей обстановкой, в которой действуют персонажи фильма, на среднем отчетливо видны даже незначительные их движения и хорошо различаются лица, а крупный служит для показа мимики. Иногда выделяют дальний план, рисующий среду буквально до горизонта. Соединяя друг с другом планы различной крупности, режиссер стремится добиться наибольшей выразительности на экране всего происходящего в поле зрения.
- 6 **Комикс** - иллюстративные и другие изображения, сопоставленные рядом в продуманной последовательности для передачи информации и или получения эстетического отклика от зрителя.
- 7 **Монтаж** - собирание целого из частей, расположение кадров в определенной последовательности, представляющее авторскую мысль в развитии. Сцепление кадров, рождающее новый смысл.
- 8 **Мультипликация** — это вид киноискусства, произведения которого создаются методом покадровой съёмки последовательных фаз движения рисованных или объёмных объектов.
- 9 **Мультистанок** – съемочный стол с закреплённой камерой. Конструкция отличается массивностью и габаритами. Предназначен для покадровой съемки мультипликата согласно экспозиционным листам.
- 10 **Озвучание**- запись речи, музыки и шумов для фильма.
- 11 **Перекладка** – техника, при которой от кадра к кадру передвигаются только некоторые объекты или их части. Перекладка –это что-то среднее

между рисованным и кукольным мультфильмом. В перекладке изображение складывается не из рисунков, сделанных художником, а из перемешивания (перекладки) уже готовых фрагментов изображения, вырезанных из картона. Перекладка сильно упрощает процесс создания мультфильма, который получается двухмерным, но, сделанный качественно «перекладочный» мультфильм мало уступает рисованному.

12 **Пиксилляция** - собранное заново по кадрам с новым таймингом и от этого ставшее условным движение живого актера.

13 **Раскадровка** – это рисованная разбивка будущего фильма на сцены и ключевые кадры. Раскадровка выглядит как комикс, но с примечаниями режиссера и деталями сценария. Раскадровка изображает положения актеров, объектов, камер, угол обзора, атмосферу обстановки и т.п.

14 **Сценарий** – это литературно-драматическое произведение, написанное как основа для постановки кино- или телефильма, и других мероприятий в театре и иных местах.

15 **Сцена** — часть действия, происходящая на одном фоне. Может состоять из нескольких кадров, а может из одного.

16 **Шумы** - в фильме это все звуки, кроме речи, музыки и голосов животных. Шумы в фильме несут как смысловую, так и эмоциональную нагрузку. Без синхронных шумов (шаги, стук лошадиных копыт, колес поезда и пр.) кадр фильма будет не более чем движущаяся картинка. Фоновые шумы часто несут эмоциональную нагрузку, создавая у зрителя ощущение присутствия покоя или тревоги. Шумы являются одним из важных выразительных средств кино.

Второй год обучения

17 **Векторная графика** - способ представления объектов и изображений (формат описания) в компьютерной графике, основанный на математическом описании элементарных геометрических объектов.

18 **Графический редактор** - программа (или пакет программ), позволяющая создавать, просматривать, обрабатывать и редактировать цифровые изображения (рисунки, картинки, фотографии) на компьютере.

19 **Ключевой кадр** - кадр, в котором задаются изменения в анимации.

20 **Растровая графика** – изображение, представляющее собой сетку пикселей - цветных точек (обычно прямоугольных) на мониторе, бумаге и других отображающих устройствах.

21 **Разрешение** - количество пикселей на единицу длины (обычно дюйм).

22 **Слой** - дополнительный уровень для рисования. Метафора прозрачной кальки в традиционном дизайне.

23 **Флипбук** – это небольшая книжка с картинками, при перелистывании которых создается иллюзия движения

Третий год обучения

Драматический конфликт - образное воплощение в сценарии и фильме противоречия, положенного в основу сюжета. Типы конфликтов многообразны: борьба между двумя или несколькими характерами или

идеями, между характером и обстоятельствами и пр. В зависимости от жанра формы конфликта варьируются от ожесточенной конфронтации до ассоциативного сопоставления. Разрешение конфликта – один из определяющих моментов художественной идеи: оно может содержать в себе победу одной из борющихся сторон, их взаимоуничтожение или гармоничный синтез, а нередко выносится за рамки фильма (открытый финал).

24 **Жанры** - группа произведений, выделяемые на основе сходных черт их внутреннего строения. Жанровая система кино базируется на двух разнородных принципах – «литературном» и «живописном». В литературе жанры (например, трагедия, комедия, драма) различаются подходом автора к материалу. В изобразительном искусстве – сам материал, объект изображения, его характер определяют жанр: натюрморт, портрет, пейзаж и т.д. В раннем кино фильмы подразделялись на комические, авантюрные и мелодрамы. «Комические» давали возможность повеселиться, «авантюрные» завораживали ритмом погонь и бесстрашием героев, мелодрама вызывала особо обостренные переживания. То есть, такая жанровая структура основана на литературном принципе. Вместе с тем кино

- искусство зрелищное. В нем велики выразительные возможности самого материала – тех событий и явлений, которые фиксирует камера. Появились новые киножанры: мюзикл, вестерн, приключенческий фильм, фантастика, детектив, исторический и пр.

25 **Наплыв** - это постепенный, плавный переход изображения одной сцены фильма в следующую, смежную с ней. При наплыве яркость изображения первой сцены постепенно снижается, и по мере его исчезновения на экране высветляется, как бы наплывая на него, изображение следующей сцены. Наплыв зачастую применяется для показа изменения времени, обозначении смены обстановки или места действия. Иногда применения наплыва дает возможность избежать промежуточных кадров и монтажных перебивок.

26 **Пластилиновый морфинг** – один из способов перелепки, в котором помимо деформации объекта применяется изменение цвета.

27 **Режиссер** - автор, постановщик фильма, отвечающий за его создание на каждом из этапов, руководящий всем творческим и производственным процессом.

28 **Эпизод** - это часть произведения, состоящая из одной или нескольких сцен, объединенных общей темой и общим драматическим конфликтом, и обладающая относительной завершенностью и самостоятельностью по отношению к фильму в целом. Главные отличительные особенности эпизода

- смена отношений между действующими лицами, переход действия в новое качество, на новую ступень развития конфликта. В зависимости от места и функции эпизоды различаются кульминационные, экспозиционные (вводящие в действие), финальные и др.

Перечень отечественных мультфильмов, рекомендуемых для просмотра в рамках программы

(* помечены мультфильмы продолжительностью более 30 минут)

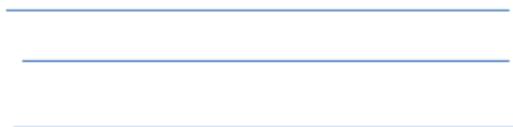
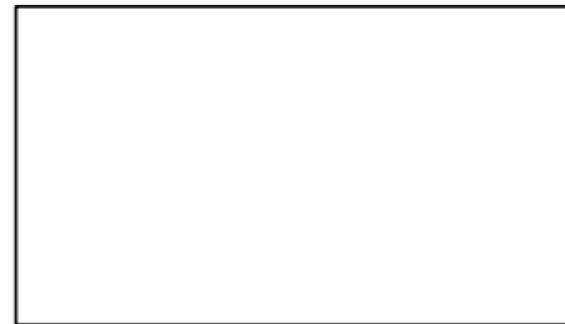
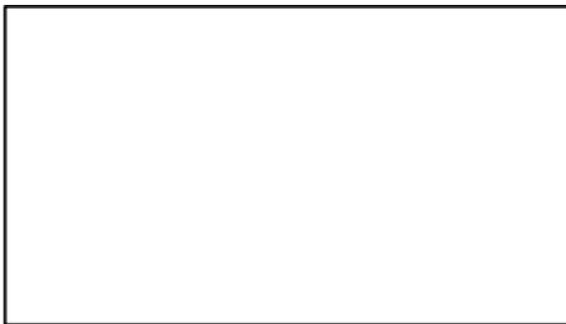
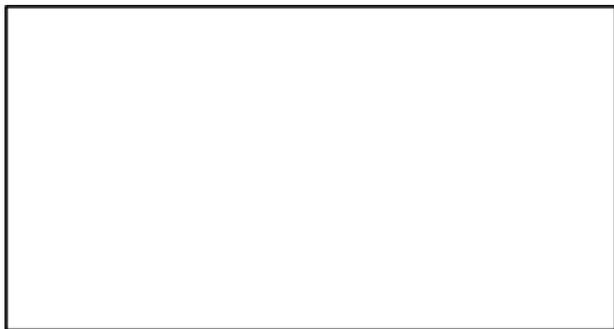
- 10.1 Прекрасная Люканида, или война рогачей с усачами (первый русский мультфильм, один из первых в мире кукольных фильмов). Режиссер Владислав Старевич, 1912 г.
- 10.2 Цветик-семицветик. Режиссер М. Цехановский, 1949.
- 10.3 Снежная королева. Режиссер Л. Атаманов, 1957.*
- 10.4 Чиполлино. Режиссер Б. Дежкин, 1960.
- 10.5 Старая игрушка. Режиссер С. Самсонов, 1964.
- 10.6 Топтыжка (в технике бесконтурного рисунка). Режиссер Ф. Хитрук, 1964.
- 10.7 Каникулы Бонифация (цветной рисованный). Режиссер Ф. Хитрук, 1965.
- 10.8 Варежка. Режиссер Р. Качанов, 1967.
- 10.9 Учитель пения. Режиссер А. Петров, 1968.
- 10.10 Клубок. Режиссер Н. Серебряков, 1968.
- 10.11 Малыш и Карлсон. Режиссер Б. Степанцев, 1968.
- 10.12 Карлсон вернулся. Режиссер Б. Степанцев, 1969.
- 10.13 Вини-Пух. Режиссер Ф. Хитрук, 1969.
- 10.14 Ну, погоди! Режиссер В. Котеночкин, 1969-1981 (разные выпуски).
- 10.15 Вини-Пух идет в гости. Режиссер Ф. Хитрук, 1971.
- 10.16 Чебурашка. Режиссер Р. Качанов, 1971.
- 10.17 Шапокляк. Режиссер Р. Качанов, 1974
- 10.18 И мама меня простит. Режиссер А. Петров, 1975.
- 10.19 Конек-Горбунок. Режиссер И. Иванов-Вано, 1975 (новая версия). *
- 10.20 Цапля и журавль. Режиссер Ю. Норштейн, 1975.
- 10.21 Ежик в тумане. Режиссер Ю. Норштейн, 1976.
- 10.22 Голубой щенок. Режиссер Е. Гамбург, 1976.
- 10.23 Трое из Простоквашино. Режиссер В. Попов, 1978.
- 10.24 Волшебное кольцо. Режиссер Л. Носырев, 1979.
- 10.25 Премудрый пескарь. Режиссер В. Караваев, 1979.
- 10.26 Сказка сказок. Режиссер Ю. Норштейн, 1980.
- 10.27 Мороз Иванович. Режиссер И. Аксенчук, 1981.
- 10.28 Пластилиновая ворона. Режиссер А. Татарский, 1981 г.
- 10.29 Падал прошлогодний снег. Режиссер А. Татарский, 1983 г.
- 10.30 Пуговица. Режиссер В. Тарасов, 1982.
- 10.31 Жил был Пес. Режиссер Э. Назаров, 1982.
- 10.32 Медведь-липовая нога. Режиссер Г. Барина, 1984.
- 10.33 Следствие ведут колобки. Режиссер А. Татарский, И. Ковалев. Студия «Пилот», 1986.
- 10.34 Петух и боярин. Режиссер Л. Мильчин, 1986.
- 10.35 Мартынок. Режиссер Э. Назаров, 1987.
- 10.36 Рождество. Режиссер М. Алдашин, 1996.
- 10.37 Старик и море. Режиссер А. Петров, 1999. Премия «Оскар» в 2000 г.
- 10.38 Гора самоцветов. Сборник мультфильмов по мотивам сказок народов России. Режиссеры А. Татарский, О. Ужинов, Н. Чернышова, В. Корецкий. 2004-2010 гг.
- 10.39 Моя любовь. Режиссер А. Петров, 2007.

10.40 Про Василия Блаженного. Режиссер Н.Березовская, Пилот, 2008.

Сценарная таблица

№ сцены	Фон (номер фона, описание)	Действующие лица	Номер раскадровки	Описание действий в сцене	Хронометраж	Диалоги, слова за кадром

Раскадровка



КОНТРОЛЬНО-ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

ВВОДНЫЙ КОНТРОЛЬ 1го года обучения

Цель: оценка исходного (начального) уровня знаний и умений учащихся перед началом образовательного процесса по программе.

Форма проведения: анкетирование

Содержание:

Анкета

«Что я знаю о мультфильмах?»

Фамилия Имя _____

✓ Любишь ли ты смотреть мультфильмы?

✓ Напиши название своих любимых мультфильмов?

✓ Как ты думаешь, люди каких профессий из приведённого списка принимают участие в создании мультфильмов?

а) сценарист б) актёр

в) дизайнер г) видеомонтажёр д) фотограф е) видеограф ж) режиссёр

з) звукорежиссёр и) каскадёр к) художник - мультипликатор

✓ Подчеркни то слово, которое отражает твое отношение к каждому из перечисленных мультфильмов

«Ёжик в тумане»	смотрел	слышал название	не смотрел
«Король Лев»	смотрел	слышал название	не смотрел
«Ну, погоди!»	смотрел	слышал название	не смотрел
«Леди и бродяга»	смотрел	слышал название	не смотрел
«Гора самоцветов»	смотрел	слышал название	не смотрел
Как приручить дракона»	смотрел	слышал название	не смотрел
«Зверополис»	смотрел	слышал название	не смотрел
Трое из Простоквашино»	смотрел	слышал название	не смотрел

Мультфильм «Пластилиновая ворона» исполнен в технике пластилиновой мультипликации. Какие ещё техники мультипликации ты знаешь?

1. _____

- 3 Укажи, фразы из каких мультфильмов написаны ниже:
- А) Спокойствие, только спокойствие! _____
- Б) Кто ходит в гости по утрам, тот поступает мудро! _____
- В) Ребята, давайте жить дружно! _____
- Г) Ну, заяц, погоди! _____
- Д) Живу я, как поганка. А мне летать охота! _____
- 4 Какими творческими видами деятельности тебе нравится заниматься?
Подчеркни, предложенные варианты, если нужно, дополни ответ:
рисование, лепка, аппликация, конструирование, моделирование, игра на
музыкальных инструментах, пение, сочинение рассказов/стихотворений,

- 5 Ты когда-нибудь участвовал в создании мультфильма? _____
- 6 О чём бы ты хотел создать свой собственный
мультфильм? _____

- 7 Что, по твоему мнению, самое главное в мультфильме?

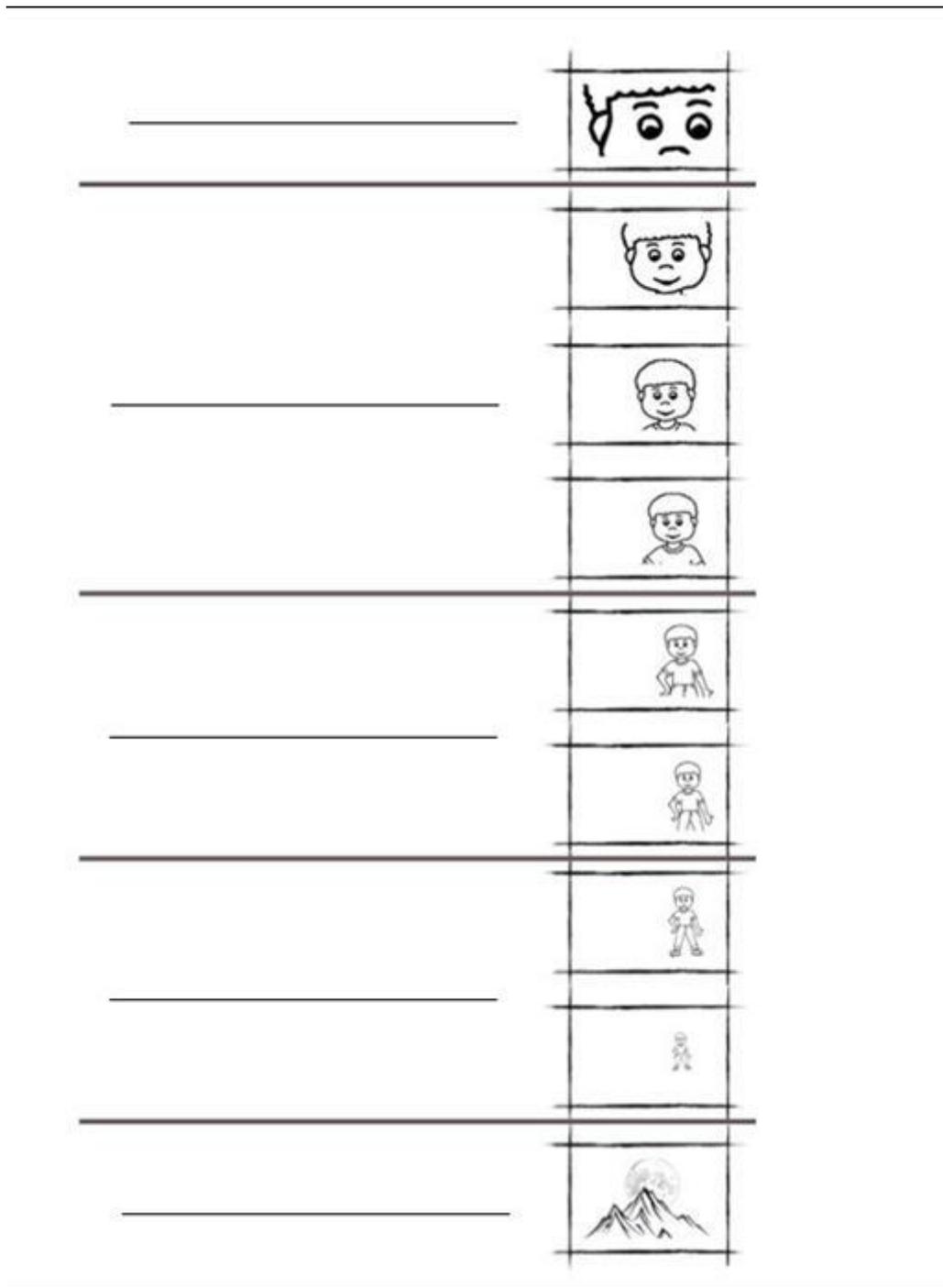
Форма оценки: уровни (оптимальный, хороший, допустимый).

Критерии оценки:

оптимальный – учащийся проявляет интерес к анимационному искусству, развёрнуто отвечает на все вопросы, имеет высокий уровень насмотренности, смотрел большое количество мультфильмов и помнит их названия и содержание, может назвать технику их исполнения, определить знаменитые цитаты мультипликационных героев.

хороший – учащийся проявляет интерес к анимационному искусству, развёрнуто отвечает на большую часть вопросов, смотрел большое количество мультфильмов и помнит названия многих из них, может определить некоторые техники и процитировать любимых героев.

допустимый – учащийся проявляет интерес к анимационному искусству, кратко отвечает на большинство вопросов, слышал названия большинства известных мультфильмов, смотрел некоторые из них, но затрудняется соотнести цитаты и вспомнить содержание.



1. Впиши недостающие этапы создания мультфильма.
2. Создание сценария;
3. Раскадровка;
3. _____
4. Съёмка;
5. _____
6. Монтаж.

6. Сколько кадров в секунду воспроизводится в тех мультфильмах, которые мы смотрим на экранах телевизоров и в кино?

А) 36

Б) 25

В) 18

1 О каких профессиях идёт речь? Впиши название профессий.

А) _____ - творческая профессия, связанная с созданием звуковых художественных образов, формированием драматургии звука, созданием новых звуков, их фиксацией и обработкой.

Б) _____ - обязанности специалиста данной профессии заключаются в создании рисунков ключевых фаз движения мультипликационного героя (компоновок) и определении промежуточных фаз на экспозиционном листе.

В) _____ автор сюжета для мультфильма, фильма, телесериала, киносериала, спектакля или компьютерной игры.

1.1 Покажи на сколько хорошо ты знаешь мультфильмы. Впиши ответы.

1 Главный герой этого мультика – мальчик, человек, которого воспитали джунгли и звери. _____.

2 Как зовут вредную женщину, из мультфильма «Чебурашка и крокодил Гена», у которой есть крыса с человеческим именем _____.

3 На каком острове оказался мультипликационный лев Алекс со своими друзьями? _____.

4 Самое крупное животное из мультфильма «Ледниковый период». _____.

5 Рыбка у которой очень «короткая память», подружка Немо. _____.

6 Тролль – великан, который спас принцессу и женился на ней. _____.

7 Как звали главного героя мультфильма «Трое из Простоквашино»? _____.

8 Что подарила Сова ослику Иа-иа? _____.

9 Как звали большую черную кошку – пантеру из мультфильма про Маугли?

10 Как звали трех богатырей из известного российского мультика?

1.2 Дай определение:

Stop motion – это

1.3 О какой технологии, применимой нередко в анимации, идёт речь?

_____ - это технология, используемая в фото и видеосъемке, позволяющая совместить несколько разных изображений в кадре, либо красиво скомбинировать компьютерную графику и живую съемку. Это сильно уменьшает стоимость съемок и дает возможность показать несуществующий объект или сцену. Хромакей представляет собой фон из синей или зеленой ткани

Форма оценки: уровни (оптимальный, хороший, допустимый).

Параметры оценки: выбор правильного ответа, соотнесение ответов, развёрнутый ответ.

Критерии оценивания результата:

оптимальный – учащийся правильно ответил на все вопросы викторины;

хороший – ответы учащегося содержат 1-2 ошибки;

допустимый – ответы учащегося содержат 3-4 ошибки;

ТЕМАТИЧЕСКИЙ КОНТРОЛЬ 1го года обучения

Цель: оценка качества усвоения учащимися содержания дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы по *разделу «Технология создания покадровой анимации»*.

Форма проведения: творческое задание «Карманный мультфильм».

Содержание:

Задание для тематического контроля: подумай, какие предметы можно найти в кармане и создай о них небольшую анимационную историю. Дай оригинальное название своему мультфильму, при помощи мобильного телефона сними

анимационный ролик в программе Stop motion studio продолжительностью от 15 до 20 секунд со скоростью воспроизведения от 12 до 25 кадров в секунду. Добавь вступительные титры и звуковое сопровождение, экспортируй проект в галерею.

Форма оценки: уровень (высокий, средний, допустимый).

Параметры оценки: оценивается качество и оригинальность содержания анимационных работ.

Критерии определения результата:

оптимальный – учащийся самостоятельно выполнил все требования к заданию, придумал оригинальный сюжет, создал качественную плавную анимацию предметов (кадры стабильные, при анимации предметов в кадре не встречаются руки), озвучил видеоролик, добавил вступительные титры и экспортировал анимационный проект в формате mp4 в галерею мобильного телефона.

хороший – учащийся выполнил все требования к заданию, создал анимацию предметов (кадры стабильные, при анимации предметов в кадре не встречаются руки), озвучил видеоролик, добавил вступительные титры и экспортировал анимационный проект в формате mp4 в галерею мобильного телефона, но нуждался в подсказках педагога.

допустимый – учащийся с помощью выполнил все требования к заданию, создал анимацию предметов (кадры не стабильные, при анимации предметов в кадре встречаются руки), не озвучил видеоролик или озвучил не синхронно с кадрами, отсутствуют вступительные титры, проект экспортирован в галерею мобильного телефона.

ТЕМАТИЧЕСКИЙ КОНТРОЛЬ 2го года обучения

Цель: оценка качества усвоения учащимися содержания дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы по *разделу «Рисованная мультипликация»*.

Форма проведения: творческое задание «Харизматичный персонаж»

Содержание:

Задание для тематического контроля: Придумай своей уникального персонажа, с яркой внешностью и харизматичными чертами. Составь паспорт персонажа и нарисуй своего героя анфас и в профиль, изобрази персонажа в полный рост, а также нарисуй его портрет. Отобрази особенности фигуры, покажи эмоции. Заполни таблицу.

ПАСПОРТ ПЕРСОНАЖА

Имя персонажа:

Возраст:

Внешность		Черты характера		Поступки	
Размер, стиль, цветовая гамма	Характер движений	Положительные	Отрицательные	Сфера деятельности, интересы	Особенности речи, коронные фразы

Фоторобот персонажа

Форма оценки: уровень (высокий, средний, допустимый).

Критерии определения результата:

оптимальный – учащийся придумал уникального персонажа, развёрнуто описал в паспорте все характеристики, аккуратно и пропорционально изобразил фигуру и лицо героя, выразительно передал эмоции, прослеживается абсолютное сходство при рисовании героя в профиль и анфас;

хороший – учащийся придумал персонажа, описал в паспорте все характеристики, аккуратно изобразил фигуру и лицо героя, передал эмоции, однако наблюдаются внешние сходства с другими уже существующими героями, профиль и анфас героя имеют некоторые расхождения и неточности;

допустимый – учащийся придумал персонажа, описал в паспорте все характеристики, изобразил фигуру и лицо героя, однако наблюдаются внешние сходства и характеристики с другими уже существующими известными персонажами, профиль и анфас заметно отличаются, эмоции слабо выражены.

ТЕМАТИЧЕСКИЙ КОНТРОЛЬ 3го года обучения

Цель: оценка качества усвоения учащимися содержания дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы по *разделу «Объёмная анимация»*.

Форма проведения: коллективный анализ анимационного фильма.

Содержание:

Задание для тематического контроля: для коллективного анализа выбирается полнометражный мультфильм или серия короткометражных анимационных фильмов. После просмотра учащиеся дают оценку фильму по следующей схеме:

Схема анализа мультфильма:

2 Скорость предъявления видеоряда:

- 1 плавная и медленная смена кадров;
- 2 скорость смены кадров зависит от сцены (от быстрой до плавной, медленной);
- 3 постоянная и быстрая смена кадра

3 Количество и влияние спецэффектов:

- 1 спецэффектов нет, либо малое количество, они не вызывают сильного проявления эмоций;
- 2 умеренное количество спецэффектов, некоторые из них вызывают сильное проявление эмоций (удивление, гнев, страх и проч.);
- 3 большое количество спецэффектов, привлекающих внимание, вызывающих сильное проявление эмоций (удивление, гнев, страх, смех и пр.)

4 Изображение героев:

1. естественное изображение всех героев;

2. некоторые герои имеют неестественный вид, некоторые части тела искажены, но в мультфильме объяснены причины этих изменений;
3. изображение героев полностью не соответствует действительности, части тела искажены, причины данных изменений в мультфильме не уточнены

5 Соответствие действий героев реальной жизнедеятельности

1. полное соответствие - действия героев понятны, они не требуют дополнительного уточнения;
2. некоторые действия героев требуют дополнительного уточнения;
3. полное несоответствие - действия героев непонятны, необходимы постоянные пояснения

6 Характеристика речи героев:

1. темп речи не быстрый, есть интонационные паузы, голос героев приближен к реальному, разборчив;
2. у некоторых героев темп речи быстрый, голос искажен, сложно разборчив;
3. темп речи быстрый, голос героев искажен, не похож на реальный, иногда сбивчив, сложно разборчив

7 Доступность содержания речи героев для зрителя:

1. содержание речи доступно, не требует дополнительных пояснений;
2. некоторые слова или выражения требуют дополнительных пояснений;
3. содержание речи недоступно, требует постоянных пояснений

8 Проявления агрессивных действий:

1. герои не проявляют агрессивных действий по отношению к себе и друг к другу;
2. присутствуют единичные проявления агрессивного поведения;
3. частая демонстрация агрессивных действий героев

9 Степень ответственности героев за совершенные ими негативные действия:

1. герои несут ответственность за совершенные негативные действия, наказываются, «добро побеждает зло»;
2. не все герои несут ответственность за совершенные негативные действия, условно «хорошие» герои при совершении негативных действий не наказываются;
3. герои при совершении негативных действий остаются безнаказанными, их поступки не объясняются

10 Образовательная функция:

1. при просмотре мультфильма зритель приобретает знания и умения, которые впоследствии могут быть применены на практике;
2. в мультфильме нет явного акцента на образовательной функции;

3. сюжет мультфильма не только не несет в себе образовательной функции, но и всячески высмеивает возможные способы приобретения знаний и умений

11 Воспитательная функция (морально-нравственная основа):

1. герои транслируют принятые в обществе нормы морали, есть четкое разделение на «добро» и «зло»;

2. есть разделение на «добро» и «зло», но герои не всегда ведут себя в соответствии с моральными нормами;

3. поведение героев полностью противоречит моральным нормам, возможно, ведет к разрушению уже известных ребенку правил поведения, размыты границы «добра» и «зла».

Форма оценки: уровень (высокий, средний, допустимый).

Критерии определения результата:

оптимальный – учащийся даёт развёрнутое обоснование своей оценки анимационного кино по всем 10 параметрам, легко даёт объективную характеристику героям и оценивает линию их поведения;

хороший – учащийся даёт обоснование своей оценки анимационного кино по 9-8 параметрам;

допустимый – учащийся даёт обоснованную оценку анимационного кино по 7-6 параметрам, в некоторых случаях затрудняется дать оценку, с трудом может охарактеризовать героев и линию их поведения;

ПРОМЕЖУТОЧНЫЙ КОНТРОЛЬ 1го года обучения

Цель: оценка качества усвоения учащимися содержания дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы в середине учебного года.

Форма проведения: письменный опрос

Содержание:

Дай определение следующим мультипликационным терминам: *мультфильм, анимация, титры, сценарий, герой, монтаж, озвучивание, кинематографический план, сцена, перекладка.*

Форма оценки: уровень (высокий, средний, допустимый).

Критерии определения результата:

оптимальный – учащийся дал правильное развёрнутое определение для всех терминов;

хороший – учащийся дал правильное развёрнутое определение от 9 до 8 терминов;

допустимый – учащийся дал правильное развёрнутое определение от 7 до 6 терминов.

ПРОМЕЖУТОЧНЫЙ КОНТРОЛЬ 2го года обучения

Цель: оценка качества усвоения учащимися содержания дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы в середине учебного года.

Форма проведения: письменный опрос

Содержание:

Дай определение следующим мультипликационным терминам: *векторная графика, растровая графика, перспектива, графический редактор, градиент, разрешение, ключевой кадр, слой, шум, комикс, флипбук.*

Форма оценки: уровень (высокий, средний, низкий).

Критерии определения результата:

оптимальный – учащийся дал правильное развёрнутое определение для всех терминов;

хороший – учащийся дал правильное развёрнутое определение от 9 до 8 терминов;

допустимый – учащийся дал правильное развёрнутое определение от 7 до 6 терминов;

ПРОМЕЖУТОЧНЫЙ КОНТРОЛЬ 3го года обучения

Цель: оценка качества усвоения учащимися содержания дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы в середине учебного года.

Форма проведения: письменный опрос

Содержание:

Дай определение следующим мультипликационным терминам: *анимационная техника (с указанием видов), драматический конфликт, жанр, таймлайн, наплыв, пластилиновый морфинг, кульминация, режиссёр, афиша.*

Форма оценки: уровень (высокий, средний, низкий).

Критерии определения результата:

оптимальный – учащийся дал правильное развёрнутое определение для всех терминов;

хороший – учащийся дал правильное развёрнутое определение от 9 до 8 терминов;

допустимый – учащийся дал правильное развёрнутое определение от 7 до 6 терминов;

Цель: оценка качества знаний и умений за весь период обучения.

Форма проведения: фестиваль

Содержание:

Положение о проведении конкурсного итогового показа

«Фестиваль мультфильмов»

- Общие положения
- Настоящее Положение определяет порядок проведения фестиваля детского анимационного творчества (далее – Фестиваль), критерии отбора работ-участников Фестиваля, условия участия в Фестивале. Организатором Фестиваля является организация, на базе которой реализуется Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «Волшебный мир мультипликации».

1. Цель фестиваля

2.1. Ознакомление с результатом проектной анимационной деятельности учащихся, освоивших содержание программы «Волшебный мир мультипликации», оценка мультфильмов.

1. Задачи фестиваля

- Выбор лучших анимационных работ по номинациям Фестиваля для дальнейшего направления работ-победителей на Всероссийский онлайн-фестиваль уличных мультфильмов <https://cartoonfest.mobi/>.
- Привлечение заинтересованных детей к занятию мультипликацией в детских студиях.

2. Номинации фестиваля

- «За творческий подход к работе».
- «Самый добрый мультфильм».
- «Мир фантазий».

3. Условия участия в Фестивале

- Участие в Фестивале делегаций очное.
- К участию в Фестивале принимаются работы, созданные детьми обучающимся по Дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы технической направленности «Волшебный мир мультипликации». На Фестиваль представляются коллективные и индивидуальные работы. Возраст участников –11 - 15 лет.

- Участник Фестиваля может подать на рассмотрение только 1 работу.
- Участие в Фестивале бесплатное.

5.6. Возможно присутствие на Фестивале делегаций или заинтересованных лиц без предоставления фильмов на Фестиваль.

4. Требования к работам

- Работы принимаются по электронной почте организатора, либо на USB-флеш-накопителях в формате mp4, разрешение не менее 1280x720, не позднее чем за 3 дня до проведения фестиваля.
- 2. Хронометраж работ, включая титры, не более 2 минут.

1.1 В соответствии с законом об авторском праве автор несет ответственность

за использование в творческих проектах фрагментов чужих работ (фото, видео, музыка и др.) без согласия их создателей.

1.2 В целях пропаганды детской мультипликации организаторы имеют право демонстрировать фильмы, присланные на фестиваль.

1.3 Факт участия в фестивале свидетельствует о согласии правообладателя фильмов с данным Положением.

- Критерии отбора

Работы оцениваются согласно критериям «Зрительской карты»:

Зрительская карта

Название мультфильма _____

Номинация _____

№	Критерии оценки	Максимальное число баллов	Оценка
1.	Оригинальность названия мультфильма	3	
2.	Соответствие содержания названию	3	
3.	Эмоциональное восприятие	3	
4.	Использование оригинальных спецэффектов	3	
5.	Дизайн (цветовая гамма, выдержанность стиля, качество оформления заставки и титров)	3	
6.	Завершённость сюжета	3	
	ИТОГО:	18	

Требуется ли доработать мультфильм? Предложения автору _____

1. Жюри Фестиваля

- Все присланные на Фестиваль работы оцениваются не только членами жюри, но и присутствующими зрителями, а также авторами работ. Победители определяются за счёт суммирования баллов в результате голосования.
- Работы не рецензируются.

1. Награждение победителей

1.3 Победители в номинациях Фестиваля награждаются символическими памятными призами и дипломами.

1.4 Все участники Фестиваля награждаются сертификатами участника.