

Комитет образования администрации города Тамбова Тамбовской области
Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Центр дополнительного образования детей»

Рассмотрена и рекомендована
к утверждению на заседании
Методического совета МБУДО ЦДОД
Протокол от 28.05.2024г. № 8



Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая)
программа технической направленности

«Мультфильм своими руками»

Возраст обучающихся: 9-12 лет
Срок реализации: 1 год

Автор: Бажилина Татьяна Альбертовна,
педагог дополнительного образования детей

ИНФОРМАЦИОННАЯ КАРТА

1. Учреждение	Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования «Центр дополнительного образования детей»
2. Полное название программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая) программа технической направленности «Мультфильм своими руками»
3. Сведения об авторе 3.1. Ф.И.О., должность	Бажилина Татьяна Альбертовна, педагог дополнительного образования
4. Сведения о программе 4.1. Нормативная база	ФЗ от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»; Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. N 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»; Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015 года № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ»; Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р «Концепция дополнительного образования детей до 2030 года»; Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 года № 996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»; Постановление Главного государственного врача РФ от 28.09.2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»
4.2. Вид	общеразвивающая
4.3. Направленность	техническая
4.4. Уровень содержания	продвинутый
4.5. Область применения	дополнительное образование
4.6. Продолжительность обучения	1 год
4.7. Год разработки программы	2018
4.8. Возрастная категория обучающихся	9-12 лет

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

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная программа «Мультфильм своими руками» имеет техническую направленность. Программа носит практико-ориентированный характер.

Направленность программы: техническая

Уровень освоения: продвинутый

В ходе освоения программы учащимся предоставляется возможность расширить и углубить знания и навыки практической деятельности в области компьютерных технологий, сформировать у учащихся навыки создания мультипликационных фильмов в различных техниках, развить творческие способности средствами дополнительного образования.

Содержание программы соотносится с продвинутым уровнем сложности.

Актуальность программы

В настоящее время востребованы активные, коммуникабельные, творческие личности, поэтому важно создать условия для их развития. Искусство создания мультфильмов представляет собой сочетание различных видов деятельности, способной успешно интегрироваться и быть востребованной в современных условиях жизни. Создание мультфильма – процесс увлекательный, интересный и занимательный, позволяющий развивать значимые качества личности ребенка: познавательную и творческую активность, раскрыть свою индивидуальность в процессе коллективного творчества. Ориентирование на метапредметные и личностные результаты способствует развитию мотивации личности к познанию и самореализации, способствует подготовке ребят к профильному обучению.

Кроме того, родители весьма заинтересованы в развитии способностей ребенка в процессе занятия техническим творчеством и активно поддерживают интерес детей в овладении глубокими знаниями в данном виде деятельности, в частности, в области создания мультипликационных фильмов.

Новизна образовательной программы

Данная программа основана на применении метода проектов, что обеспечивает интеграцию образовательных областей искусства и технического творчества.

Программа создает условия для использования в системе дополнительного образования цифровых инновационных технологий, в том числе, мультипликационной студии и имеет большую практическую значимость. В процессе обучения используются мультимедийные программы и видеозаписи, которые помогают детям с интересом освоить изучаемый материал. Содержание позволяет выстроить индивидуальную

траекторию развития каждого ребенка в процессе овладения практическими навыками создания мультипликационного фильма от идеи до ее воплощения. Ссылки на созданные мультфильмы размещены на сайте МБУДО ЦДОД и доступны для просмотра широкой аудитории детей и родителей.

Педагогическая целесообразность

Концентрируя педагогическое внимание на индивидуальных интересах учащихся, программа позволяет своевременно идентифицировать проблемы обучения и осуществлять реальную педагогическую поддержку ребенка в достижении им поставленных образовательных целей, в реализации права каждого на выбор содержания, способов и темпа освоения программы. Образовательный процесс организуется на применении технологии сотрудничества и направлен на обеспечение системы процессов обучения, развития и воспитания. Осваивая программу, учащиеся не только развивают образное и абстрактное мышление, но и осваивают практические приемы работы на компьютере, приобретают пользовательские навыки использования персональных компьютеров для создания и обработки цифровых изображений, видеоматериалов. Программа ориентирована на сотрудничество участников образовательного процесса, что позволяет формировать личную ответственность обучающихся за собственное образование, развивает творческие и аналитические способности, умение работать сообща, развить социальные навыки.

Отличительные особенности программы

Данная программа основана на личностно-деятельностном подходе к обучению, принципе вариативности, гибкости, мобильности, конструировании оптимального учебно-методического комплекса программы. Блочная система организации содержания учебного материала дает возможность ребенку включиться в работу на любом этапе. После каждой темы предусмотрен групповой или индивидуальный проект, в котором учащиеся самостоятельно создают мультфильмы в различных техниках.

Адресат программы: учащиеся среднего школьного возраста.

Возрастные характеристики адресата программы

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

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

Количество учащихся: 12-15 человек.

Объём и срок освоения программы: 1 год обучения.

Режим занятий: 2 раза в неделю по 2 академических часа с перерывом в 10 минут.

Общая нагрузка программы составляет 144 часа.

Форма обучения: обучение проводится в очной форме, в группе постоянного состава учащихся.

Цель программы – творческое развитие учащегося через приобщение к процессу создания мультфильма.

Задачи:

обучающие:

познакомить учащихся с правилами сохранности информации при работе на компьютере;

обучить технологии создания графической информации;

научить применять видеоредактор для создания мультфильма;

научить создавать мультфильмы в различных техниках;

познакомить с графическим редактором для создания и редактирования простейших графических объектов;

научить основами мультипликации и видеомонтажа;

развивающие:

научить учащихся самостоятельному целеполаганию, постановке новых задач познавательной деятельности, развивать интерес к процессу познания;

развивать творческий потенциал в творческой деятельности учащихся;

воспитательные:

научить учащихся работать в группе, ориентироваться на ситуацию успеха в творческой деятельности;

обучить правилам поведения на занятиях, минутах отдыха;

развивать способность к адаптации в коллективе, научить уважительному отношению к педагогу и сверстникам;

воспитывать умение слушать и понимать других;

научить соблюдать правила работы и дисциплину, этические нормы;

развивать умение взаимодействовать со сверстниками, старшими и младшими учащимися, взрослыми в соответствии с общепринятыми нравственными нормами.

Содержание программы
Учебный план

№ п/ п	Наименование раздела, темы	Кол-во часов	В том числе		
			теор. (час.)	пра к (час.)	
	Введение	2	1	1	Тестировани е
1	Теоретические основы мультипликации	16	8	8	Наблюдение
1.1	История мультипликации	2	1	1	
1.2	Применение компьютера в современной мультипликации	2	1	1	
1.3	Основы работы с компьютером	2	1	1	
1.4	Основы работы с фотоаппаратом	2	1	1	
1.5	Понятия сценарного плана и сценария	2	1	1	
1.6	Понятие фона, экспликации	2	1	1	
1.7	Профессии в мультипликации	2	1	1	
1.8	Монтаж	2	1	1	
2	Технология создания кукольных мультфильмов	24	10	14	
2.1	Создание сценария мультфильма	4	1	1	
2.2	Технология изготовления героев кукольных мультфильмов	4	1	3	
2.3	Оформление фона	2	1	1	
2.4	Технология работы со звуком	4	1	3	
2.5	Создание кадров мультфильма	2	1	1	
2.6	Основы видеомонтажа	4	2	2	
2.7	Технология использования переходов Технология работы со звуком.	2	1	1	
2.8	Последовательность создания вывод мультфильма титров и	2	1	1	
3	Творческий проект «Я мультипликатор» (создание кукольного мультфильма)	8	1	7	Творчески й отчет
4	Технология создания пластилиновых мультфильмов	10	5	5	
4.1	Создание сценария мультфильма	2	1	1	
4.2	Создание героев кукольного мультфильма	2	1	1	
4.3	Создание кадров мультфильма	2	1	1	
4.4	Работа со звуком	2	1	1	
4.5	Монтаж мультфильма	2	1	1	
5	Творческий проект «Я– (создание мультипликатор» пластилинового мультфильма)	8	1	7	Творчески й отчет
6	Сыпучая анимация	4	1	3	Наблюдение

7	Технология создания мультфильмов методом перекладки	14	6	8	Наблюдение
7.1	Создание сценария мультфильма	2	1	1	
7.2	Подготовка персонажей	4	1	3	
7.3	Технология изготовления фона для создания мультфильма методом перекладки	2	1	1	
7.4	Создание кадров мультфильма	2	1	1	
7.5	Работа со звуком	2	1	1	
7.6	Монтаж мультфильма	2	1	1	
8	Творческий проект «Я – мультипликатор» (создание мультфильма методом перекладки)	8	1	7	
9	Компьютерная анимация	6	2	4	Наблюдение
9.1	Виды компьютерной анимации и мультипликации	2	1	1	
9.2	Анимация в Pivot Animator	4	1	3	
10	Компьютерная мультипликация покадровая	20	8	12	
10.1	Технология создания графических объектов	2	2	2	
10.2	Технология работы в графическом редакторе	6	2	4	
10.3	Создание героев мультфильма	6	2	4	
10.4	Создание фоновых изображений	2	1	1	
10.5	Анимация героев	4	1	3	
11	Творческий проект «Я – мультипликатор» (создание покадрового компьютерного мультфильма)	10	1	9	Творческий отчет
12	Использование пикселизации в мультипликации	2	1	1	
13	Творческий проект «Я – волшебник»	8	1	7	
	Итоговое занятие	2	1	1	Творческий отчет
	Всего часов	144			

Содержание учебного плана

Введение

Теория. Компьютерная техника в современном мире. Санитарно-гигиенические и эргономические требования к компьютерному рабочему месту. Техника безопасности в компьютерном классе. Правила организации рабочего места. Техника пожарной безопасности. Правила поведения на дороге.

Практическая работа. Демонстрация творческих работ, выполненных учащимися. Диагностика знаний, умений в области компьютерных технологий.

Раздел 1. Теоретические основы мультипликации

Тема 1.1. История мультипликации

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

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

Тема 1.2. Применение компьютера в современной мультипликации

Теория. История развития компьютера. Компьютер. Основные части и дополнительные устройства. Применение компьютера в мультипликации.

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

Тема 1.3. Основы работы с компьютером

Теория. Работа с папками. Рабочий стол.

Практическая работа. Включение и выключение компьютера. Создание папок. Изготовление кинеографа.

Тема 1.4. Основы работы с фотоаппаратом

Теория. Правила съемки. Режимы съемки. Освещение. Штатив.

Практическая работа. Ручная съемка. Установка фотоаппарата на штатив. Настройки фотоаппарата. Съемка. Макросъемка. Перенос материала в компьютер. Обсуждение результатов.

Тема 1.5. Понятия сценарного плана и сценария

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

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

Тема 1.6. Понятие фона, экспликации

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

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

Тема 1.7. Профессии в мультипликации

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

Практическая работа. Тренинг на сплочение коллектива. Коллективное сочинение по теме. Распределение ролей и инсценировка

сказки. Фотографирование и перенос фотографий на компьютеры в созданные папки.

Тема 1.8. Монтаж

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

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

Раздел 2. Технология создания кукольных мультфильмов

Тема 2.1. Создание сценария мультфильма

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

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

Тема 2.2. Технология изготовления героев кукольных мультфильмов

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

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

Тема 2.3. Оформление фона

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

Практическая работа. Подбор готовых фонов или изготовление фона из подручного материала.

Тема 2.4. Технология работы со звуком

Теория. Понятие фоновой музыки. Принципы подбора музыкального сопровождения мультфильма. Техника речи и понятие дикции. Технология записи звука с использованием микрофона напрямую в компьютер. Технология записи звука с использованием диктофона. Необходимые

условия озвучивания мультфильма. Программы для записи и обработки звука. Настройка параметров звукового редактора. Наложение голоса на фоновую музыку.

Практическая работа. Подбор музыкального сопровождения мультфильма. Распределение ролей. Чтение по ролям. Запись голоса на компьютер с использованием микрофона. Чтение по ролям. Запись голоса на диктофон. Перемещение звуковых файлов с диктофона на компьютер. Кадрирование звуковой информации.

Тема 2.5. Создание кадров мультфильма

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

Практическая работа. Съёмка кадров мультфильма. Перенос отснятого материала в компьютер.

Тема 2.6. Основы видеомонтажа

Использование программ Киностудия, VideoPad, Lightworks.

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

Практическая работа. Перенос материалов на таймлайн. Монтаж мультфильма.

Тема 2.7. Технология использования переходов. Технология работы со звуком

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

Практическая работа. Вставка переходов между сценами. Наложение фоновой музыки.

Продвинутый уровень: Использование 2-d и 3d переходов. Подбор и наложение звуковых эффектов. Наложение дикторской записи на видеофильм.

Тема 2.8. Последовательность создания титров и вывод мультфильма

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

Практическая работа. Вставка титров и названия в мультфильм. Рендеринг мультфильма.

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

Теория. Формирование творческих групп. Генерация идей.

Выстраивание сюжета.

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

Раздел 4. Технология создания пластилиновых мультфильмов **Тема 4.1. Создание сценария мультфильма**

Теория. Качества героев и способы передачи их в мультфильме.

Приемы превращения. Покадровый план.

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

Тема 4.2. Создание героев кукольного мультфильма

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

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

Тема 4.3. Создание кадров мультфильма

Теория. Оборудование и настройка рабочего пространства.

Практическая работа. Съемка кадров мультфильма. Перенос отснятого материала в компьютер.

Тема 4.4. Работа со звуком

Теория. Гротеск в музыке.

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

Тема 4.5. Монтаж мультфильма

Теория. Использование видео переходов для создания акцента.

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

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

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

Практическая работа. Подготовка действующих лиц. Фона. Установка оборудования. Съемка. Перенос материала в компьютер. Монтаж. Создание

титров и названия. Подбор музыкального сопровождения. Вывод мультфильма. Подготовка к защите. Защита работ.

Раздел 6. Сыпучая анимация

Теория. Материалы, используемые в технике сыпучей анимации.

Ожившая живопись. Принцип работы со столом для рисования песком.

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

Раздел 7. Технология создания мультфильмов методом перекладки

Тема 7.1. Создание сценария мультфильма

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

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

Тема 7.2. Подготовка персонажей

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

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

Тема 7.3. Технология изготовления фона для создания мультфильма методом перекладки

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

Практическая работа. Выбор фонового изображения из коллекции изображений или изготовление фонов для общего и крупного планов. Вывод на печать. Составление «длинного» фона для создания иллюзии движения. Обработка стыковых линий.

Тема 7.4. Создание кадров мультфильма

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

Практическая работа. Съемка кадров мультфильма. Перенос отснятого материала в компьютер.

Тема 7.5. Работа со звуком

Теория. Характер героев. Передача настроения героя голосом.

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

Тема 7.6. Монтаж мультфильма

Теория. Роль звукового и музыкального сопровождения. Звуковые спецэффекты.

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

Раздел 8. Творческий проект «Я – мультипликатор» (создание мультфильма методом перекладки)

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

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

Раздел 9. Компьютерная анимация

Тема 9.1. Виды компьютерной анимации и мультипликации

Теория. 2-мерная и 3-мерная мультипликация. Покадровая мультипликация. Обзор программного обеспечения. Принципы работы. Знакомство с программой Pivot Animator.

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

Тема 9.2. Анимация в Pivot Animator

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

Практическая работа. Создание анимации в программе Pivot Animator.

Раздел 10. Компьютерная покадровая анимация

Тема 10.1. Технология создания графических объектов

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

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

Тема 10.2. Технология работы в графическом редакторе

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

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

Тема 10.3. Создание героев мультфильма

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

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

Тема 10.4. Создание фоновых изображений

Теория. Размер и формат кадра. Разрешение графического объекта.

Практическая работа. Подбор фоновых изображений. Кадрирование. Создание многостраничного документа. Блокировка фона. Рисование фона.

Тема 10.5. Анимация героев

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

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

Раздел 11. Творческий проект «Я – мультипликатор» (создание компьютерного покадрового мультфильма)

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

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

Раздел 12. Использование пикселизации в мультипликации

Теория. Понятие Пикселизация. Возможности пикселизации.

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

Раздел 13. Творческий проект «Я – волшебник»

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

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

Итоговое занятие

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

Планируемые результаты

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

предметные:

знать:

правила сохранности информации при работе на компьютере;
технологии создания графической информации;

уметь:

применять видеоредактор для создания мультфильма;
создавать мультфильмы в различных техниках;

владеть:

графическим редактором для создания и редактирования простейших графических объектов;

основами мультипликации и видеомонтажа;

метапредметные:

владеть умением самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи познавательной деятельности, развивать интересы своей познавательной деятельности; реализовать творческий потенциал в собственной творческой деятельности,

личностные:

работать в группе под руководством педагога, ориентироваться на ситуацию успеха в творческой деятельности;

выполнять правила поведения на занятиях, минутах отдыха,

уметь адаптироваться в коллективе, уважительно относиться к педагогу и друг другу;

слушать и понимать других;

соблюдать правила работы и дисциплину, владеть правилами поведения при сотрудничестве (этическими нормами); способами взаимодействия со сверстниками, старшими и младшими учащимися, взрослыми в соответствии с общепринятыми нравственными нормами.

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

Календарный учебный график (Приложение 10)

Количество учебных недель - 36

Количество учебных дней - 72

Учебный период с 10 сентября по 31 мая

Условия реализации программы

Программа реализуется на русском языке.

В образовательном учреждении созданы условия для функционирования современной информационно-образовательной среды, включающей электронные информационные ресурсы, электронные образовательные ресурсы и совокупность информационных технологий, в том числе с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий, соответствующих технических средств (в том числе, цифровых видео материалов и др.), обеспечивающих достижение каждым обучающимся максимально возможных для него результатов освоения образовательных программ.

В случае непосещения занятий учащимися по причине неблагоприятных погодных условий, на период карантина и чрезвычайных ситуаций занятия проводятся с применением дистанционных образовательных технологий и электронного обучения при реализации дополнительной общеобразовательной программы согласно расписанию.

Продолжительность учебных занятий сокращается до 30 минут.

В обучении с применением ЭО и ДОТ могут использоваться следующие организационные формы учебной деятельности: теоретическое и практическое занятие; творческие задания; мастер-классы, контрольные задания; самостоятельная работа; исследовательская и проектная работы и др.

Организация дистанционного обучения на усмотрение педагога может осуществляться посредством следующих платформ: социальная сеть ВКонтакте: <https://vk.com>; электронная почта и облачные хранилища;

образовательный портал Инфоурок: <https://infourok.ru/school>.

В случае занятий с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий выполнение контрольных заданий, а также промежуточный и итоговый контроль могут осуществляться с применением ДОТ, контрольных и итоговых тестов и заданий с применением ЭО.

Воспитательный раздел программы

Цель воспитания - 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).

Задачами воспитания по программе являются:

- формирование активной гражданской позиции, патриотизма, чувства гордости за свою Родину, уважения к символике государства, культурному наследию России, ее многовековой истории и ответственного отношения за будущее страны;
- усвоение учащимися знаний, норм, духовно-нравственных ценностей и традиций российского общества;
- развитие личностного отношения учащихся к занятиям по данной программе, приобретение детьми опыта поведения, общения, межличностных и социальных отношений в составе творческого объединения,
- организация активностей детей в творческом самовыражении и опыта участия в выставках, конкурсах, фестивалях как социально-значимой деятельности;
- поддержка и развитие воспитательной среды детей, условий физической безопасности, социализации, самореализации и признания в процессе освоения предметного и метапредметного содержания программы.

Целевые ориентиры воспитания учащихся по программе:

- формирование российского национального исторического сознания и своей идентичности на основе исторического просвещения, знания истории России, сохранения памяти предков;
- воспитание ценностного отношения к историческому и культурному наследию народов России, российского общества, к родному языку, литературе, традициям, праздникам, памятникам, святыням, религиям народов России, защите их прав на сохранение российской культурной идентичности;
- воспитание уважения к жизни, достоинству, свободе мировоззренческого выбора каждого человека, к национальному достоинству и религиозным чувствам представителей всех народов России и традиционных российских религий;
- формирование сознания ценности жизни, здоровья и безопасности, соблюдения правил личной и общественной безопасности, в том числе в информационной среде;

- воспитание уважения к труду, результатам труда, уважения к старшим;
- воспитание уважения и интереса к художественной культуре, искусству, историческому и культурному наследию народов России;
- развитие творческого самовыражения, реализация традиционных и своих собственных представлений об эстетическом обустройстве общественного пространства;
- формирование интереса к технической деятельности, истории техники в России и мире, к достижениям российской и мировой технической мысли;
- формирование ценностей технической безопасности и контроля;
- воспитание воли, упорства, дисциплинированности в реализации проектов.

Формы, методы и направления воспитания

Основной **формой** воспитания и обучения учащихся является учебное занятие. В ходе учебных занятий в соответствии с предметным и метапредметным содержанием программ 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.

В воспитательной деятельности с детьми по программе применяются следующие **методы воспитания**:

- метод убеждения (рассказ, разъяснение, внушение),
- метод положительного примера (педагога и других взрослых, детей);
- метод упражнений (приучения);
- методы одобрения, стимулирования, поощрения (индивидуального и публичного) и осуждения поведения детей, педагогического требования с учетом индивидуальных и возрастных особенностей детей и преимущественного права на воспитание детей их родителями (законными представителями);
- метод переключения в деятельности;
- методы руководства и самовоспитания, развития самоконтроля и самооценки детей в воспитании;
- методы воспитания воздействием группы, в коллективе.

Воспитание учащихся осуществляется по следующим **направлениям**:
гражданско-правовое воспитание;
военно-патриотическое воспитание;
духовно-нравственное воспитание;
физическое воспитание;
экологическое воспитание.

Условия воспитания и анализ результатов

Воспитательный процесс осуществляется в условиях организации деятельности творческого объединения на основании реализации программы МБУДО ЦДОД согласно нормам и правилам работы организации, а также на площадках, мероприятиях в других организациях с учётом установленных правил и норм деятельности на этих площадках.

Анализ результатов воспитания проводится в процессе педагогического

наблюдения за поведением детей, их общением, отношениями детей друг с другом, в коллективе, их отношением к педагогам, к выполнению своих заданий по программе. Косвенная оценка результатов воспитания, достижения целевых ориентиров воспитания по программе проводится посредством опросов родителей при реализации программы (отзывы родителей, беседа с ними) и после её завершения (итоговый мониторинг в рамках программы за учебный год).

В приложении 8 представлен план воспитательной работы и массовых мероприятий, реализуемый в рамках данной образовательной программы.

Материально – техническое обеспечение

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

Для успешного освоения программы необходимы:

компьютерный класс, оснащенный компьютерной техникой и подключенный к сети интернет;

программное обеспечение:

Windows 10 и приложения

оборудование:

струйный принтер;

видеопроектор или

телевизор;

цифровой фотоаппарат;

диктофон;

микрофон;

штатив;

монтажный стол;

осветительные лампы направленного действия (2

шт.);

стол для рисования песком и сыпучие материалы;

пластилин;

ножницы;

бумага белая

писчая; бумага

цветная;

картон белый и

цветной; куклы, лего-

конструкторы.

Кадровое обеспечение

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

Формы контроля

В начале обучения проводится *входной контроль* с целью выявления у учащихся склонностей, интересов, знаний, умений и навыков в рамках реализуемой программы.

Для определения результатов освоения образовательной программы проводится *итоговая аттестация учащихся* в форме творческого отчета.

В случае занятий с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий промежуточный и итоговый контроль может осуществляться с применением ДОТ, а также выполнение контрольных заданий, контрольных и итоговых тестов и заданий с применением ЭО.

Оценочные материалы

Результативность контролируется на протяжении всего процесса обучения. Используются следующие формы контроля:

устный опрос (в начале занятия); практические задания; наблюдение;

творческие проекты, где усвоенный материал предлагается воплотить в оригинальные авторские работы.

При прохождении обучения по программе, у каждого учащегося накапливается электронная папка с выполненными заданиями и проектами, что позволяет проводить оценивание результатов в форме самооценки и взаимооценки.

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов: диагностические карты, протоколы аттестации установленной в МБУДО ЦДОД форме.

Формы подведения итогов и демонстрации достижений: творческий отчет, защита творческих проектов.

Методические материалы

Одним из неперенных условий успешного обеспечения образовательного процесса является его методическое обеспечение, которое включает:

архив работ обучающихся;

подборку мультимедийных материалов;
 коллекцию графических и анимационных
 объектов; презентации по темам;
 теоретический материал;
 подборку обучающих видео материалов»
 авторское пособие «Практические работы в Corel Draw».

Образовательный процесс, организуемый в рамках данной программы, осуществляется в очной форме. В основу обучения по образовательной программе положены индивидуальный и дифференцированный подходы.

В программе важное внимание обращается на придание процессу обучения проблемного характера; выработку аналитических умений. Важное место в программе отводится развитию навыков самостоятельной познавательной работы, формированию умения работать с учебными материалами, проявлению творческого подхода при выполнении самостоятельных заданий. Особое внимание уделяется стимулированию познавательной деятельности учащихся. Программа позволяет варьировать сложность материала с учетом, как возрастных особенностей развития учащихся, так и их индивидуальных проявлений.

В процессе занятий с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий используются следующие **образовательные технологии:**

Виды занятий	Виды используемых технологий	Методические разъяснения
Дистанционное занятие	Оффлайн или онлайн технологии: вебинары, видеоконференции, виртуальные практические занятия и т.д. Кейсовая-технология: использование наборов (кейсов) текстовых, аудиовизуальных и мультимедийных учебно-методических материалов и их рассылка для самостоятельного изучения учащимся при организации регулярных консультаций у преподавателей. Индивидуальные и групповые консультации, реализуемые во всех технологических средах: электронная почта, chat-конференции, форумы, видеоконференции и т.д.	Занятие проводится с применением информационно-телекоммуникационных сетей при опосредованном (на расстоянии) взаимодействии обучающихся и педагогических работников. Дистанционные образовательные технологии предполагают удаленный режим работы.
Электронное занятие	Технологии интерактивного обучения, групповой и	Занятие проводится с применением содержащейся в

	<p>коллективной работы на основе использования свободных ресурсов, размещенных в интернете, электронных образовательных ресурсов, включенных в комплект учебника, методических материалов и электронных образовательных ресурсов, разработанных педагогами</p>	<p>базах данных и используемой при реализации образовательных программ информации и обеспечивающих ее обработку информационных технологий, технических средств, а также информационно-телекоммуникационных сетей, обеспечивающих передачу по линиям связи указанной информации, взаимодействие обучающихся и педагогических работников.</p>
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Рекомендации по электронному обучению (ЭО) и применению дистанционных образовательных технологий (ДОТ)

Согласно ст. 16 Федерального закона под **электронным обучением** понимается организация образовательной деятельности с применением содержащейся в базах данных и используемой при реализации образовательных программ информации и обеспечивающих ее обработку информационных технологий, технических средств, а также информационно-телекоммуникационных сетей, обеспечивающих передачу по линиям связи указанной информации, взаимодействие обучающихся и педагогических работников.

Под **дистанционными образовательными технологиями** понимаются образовательные технологии, реализуемые в основном с применением информационно-телекоммуникационных сетей при опосредованном (на расстоянии) взаимодействии обучающихся и педагогических работников.

Электронное обучение предполагает использование информации, содержащейся в базах данных, и информационных технологий и информационно-телекоммуникационных сетей для ее обработки и передачи при взаимодействии обучающихся и педагогических работников. Дистанционные образовательные технологии реализуются через информационно-телекоммуникационные сети, когда обучающиеся и педагогические работники находятся на расстоянии.

То есть и в том, и в другом случае предусматривается использование компьютера и сетевой инфраструктуры, но при электронном обучении это инструменты непосредственного взаимодействия обучающихся и педагогических работников, а при дистанционных образовательных технологиях – удаленного.

Основные виды образовательной деятельности с применением ДОТ:

- практические занятия, мастер-классы во всех технологических средах: видеоконференции, собеседования в режиме chat (система общения, при

которой участники, подключенные к Интернет, обсуждают заданную тему короткими текстовыми сообщениями в режиме реального времени),

- индивидуальные и групповые консультации, реализуемые во всех технологических средах: электронная почта, chat-конференции, форумы, видеоконференции;
- самостоятельная работа обучающихся, включающая изучение основных и дополнительных учебно-методических материалов; выполнение практических, творческих, тестовых и иных заданий; выполнение эссе; работу с базами данных удаленного доступа;
- промежуточные и итоговые контроли, промежуточные аттестации с применением ДОТ.

Основные виды образовательной деятельности с применением ЭО:

- самостоятельная интерактивная и контролируемая работа обучающихся с учебными материалами, включающими в себя видеолекций видеозаписей, презентаций, слайды и выполнение контрольных заданий, итоговых тестов.

Методы организации учебного процесса

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

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

Выбор методов и форм для реализации программы определяется:

- поставленными целями и задачами;
- принципами обучения: от практической деятельности к внутреннему развитию всех качеств личности;
- возможностями учащихся на данном этапе (возраст, уровень подготовки, мотивации и др.);
- наличием соответствующей материальной базы.

Для реализации программы используются следующие *методы*: развивающего обучения (проблемный, поисковый, творческий); дифференцированного обучения (уровневые индивидуальные задания); игровые.

Одними из важнейших методов обучения по данной программе являются методы стимулирования познавательной деятельности: метод дискуссии, создание ситуации успеха.

Приоритетная технология обучения по программе «Мультфильм своими руками» – метод проектов. Обучающиеся выполняют творческий проект, как итоговую зачетную работу, интегрирующую знания и умения по всему изученному материалу.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ ДЛЯ ПЕДАГОГА

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

Интернет – источники:

1. <http://www.softportal.com/software-4548-uchebnik-po-adobe-premiere-pro.html>
2. (Учебник по Adobe Premiere Pro 1.5)
3. https://www.youtube.com/watch?v=e2_A9yIqWpA
4. (Видеолекция «Мультипликация вчера, сегодня и завтра»)

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ ДЛЯ УЧАЩИХСЯ

основная:

1. Тозик, В.Т. Компьютерная графика и дизайн: Учебник для нач. проф. образования / В.Т. Тозик, Л.М. Корпан. - М.: ИЦ Академия, 2013. - 208 с.
2. Иванова Ю. Мультфильмы. Секреты анимации /Ю. Иванова. – М.: Настя и Никита 2017.-24с.
3. Орлова Ю.Л. Скетчбук аниматора от Pixar /Ю.Л. Орлова.- М.:Экмо, 2019.-176с.
4. Блер П. Мультипликация / Престон Блэр.- М.: Книга по требованию, 2012.- 42с.

Интернет – источники:

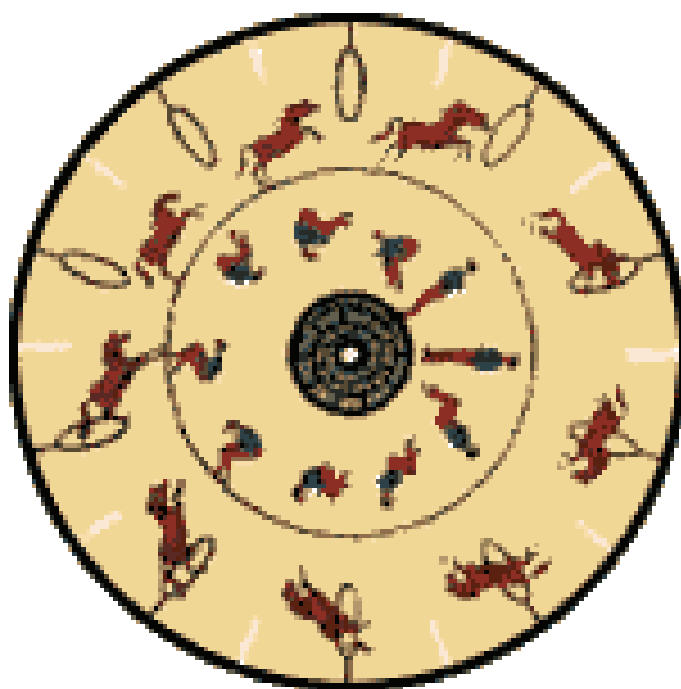
1. <https://newtonew.com/culture/kak-sozdayut-multfilmy>
(Как создают мультфильмы)
2. https://multtov.net.ua/article/70_pivot.html (Все

гениальное просто, амма PIVOT STICKFIGURE
ANIMATOR)
амма PIVOT STICKFIGURE ANIMATOR)

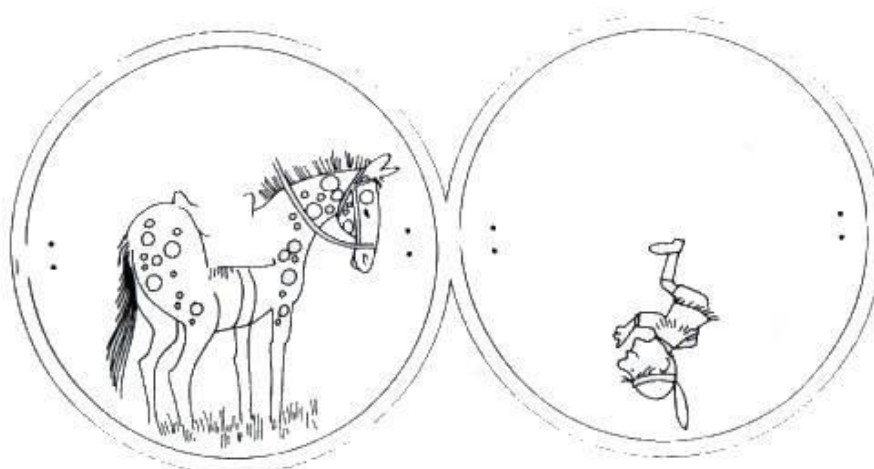
Используемые образовательные платформы:

Официальный сайт МБУДО ЦДОД
Соц. сеть «ВКонтакте»

Фенакистископ

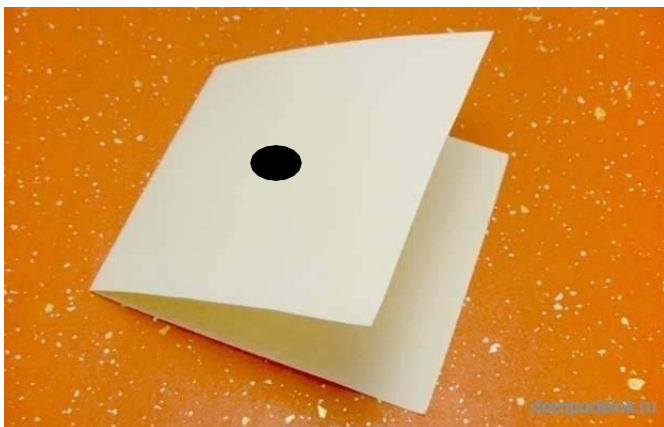


Тауматроп на веревочке



Мультфильм своими руками

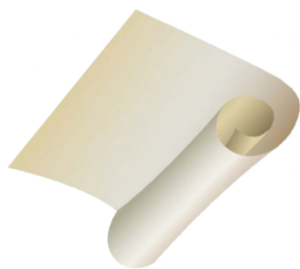
1. Возьми лист бумаги и сверни его пополам.
2. Нарисуй человечка на верхнем листе



3. Нарисуй такого же человечка, но с поднятыми руками на нижнем листе. Старайся, чтобы человек остался на том же месте.



4. Закрути карандашом верхний лист. Быстро двигая карандаш, следите за человечком.

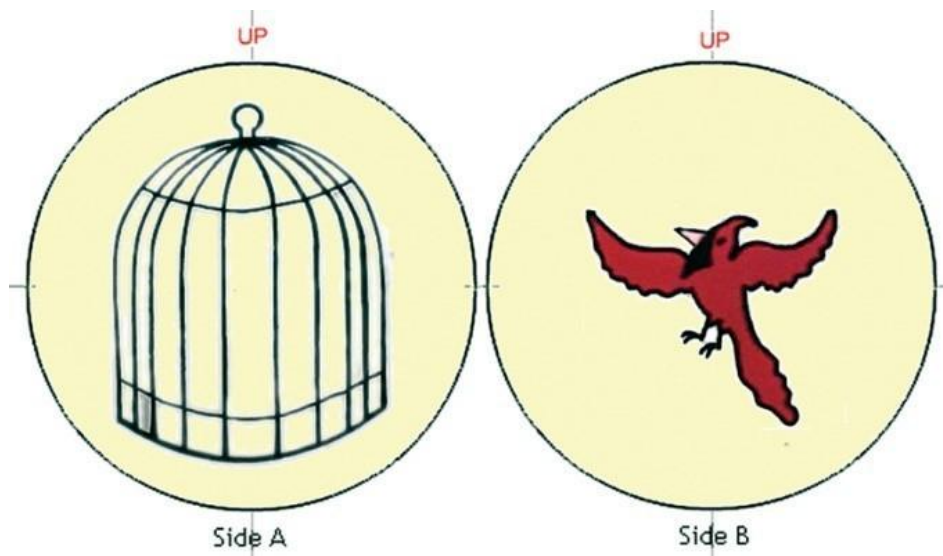


Тауматроп

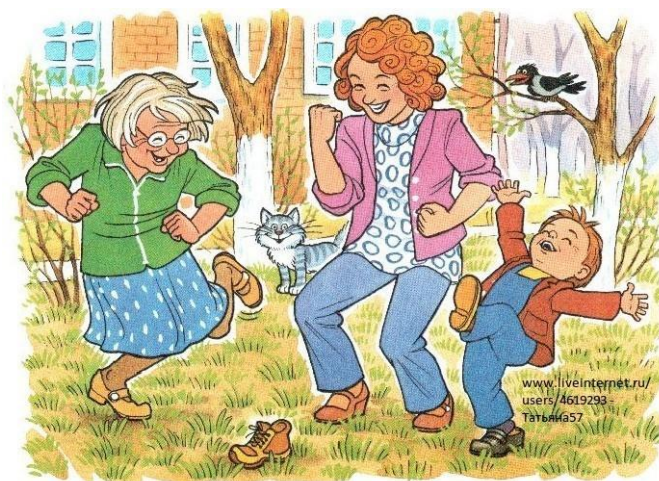
Нам понадобится :

плотная бумага, карандаши, ножницы, палочка.

1. Вырезаем готовые шаблоны или рисуем картинку самостоятельно.
2. Склеиваем их, вставляя палочку между картинками.
3. Раскручиваем игрушку и любуемся результатом.



Составление рассказа по картинкам «Как солнышко ботинок
нашло»



Сказка наоборот
Вспоминаем сказку «*Три медведя*»
Какие они – герои сказки?
Кому ты сочувствуешь больше, девочке или медведям?



Представь, что все было наоборот: «три медведя заблудились и попали к девочке домой. Дома никого не было, как повели себя медведи?»



Задания на развитие воображения.

На листе бумаги пишем два столбика в каждом по 4 слова (предметы, явления, животных...)

Ищем ассоциации. Например: кошка – лампочка.

Кошка греется под лампочкой

У кошки усы как спираль у лампочки

Кошка теплая как лампочка

Голова у кошки круглая как лампочка....

Неоконченный рассказ



Темнело. Шёл нудный дождь. По улице семенила старушка под большим зонтиком. Вдруг...



Сказка по заданной теме.

«Приключения котенка»

Какой это котенок? Какими словами можно сказать о нем? Какая у котенка шерстка? Какие у него уши, лапы? Придумай предложение про котенка, чтобы в нем было слово пушистый (трусливый, осторожный, любопытный). Придумай, с чем или с кем можно сравнить нашего героя. Расскажи, что он умеет делать.

Придумай предложение, чтобы в нем были слова «прыгает», «беленький» и др.), опиши характер героя, расскажи, как котенок собирался на прогулку, что интересного он увидел, что с ним произошло, чем все закончилось.

План мультфильма



Коллективное сочинение

Придумываем героя, каким он будет (ленивый, трудолюбивый, трусливый, смелый, добрый, злой).

Описываем его внешний вид, настроение.

Определяем место действия. (лес, деревня, комната, планета...)

Определяем цель. Чего хочет герой сказки?

Придумываем препятствия или трудности.

Описываем действия главного героя для достижения цели (герой хотел чего-то достичь и в результате что он сделал?)

Герой делает выводы из жизненных уроков.

Подводим итог: как изменился герой в конце сказки, какие выводы сделал?

Придумываем название сказки

Идеи создания героев из подручного материала





Упражнения на развитие внимания, воображения, движения

нести очень «тяжёлый» чемодан;
дотянуться до высоко висящего яблока, сорвать его, откусить, оно кислое;
передавать друг другу верёвку, произнося слово «змея»;
«встретили друга»
Работа в парах:
Насос и мяч
Баскетболист и мяч

Инсценируем сказку

«Жила-была пушистая кошка (обязательно нужно погладить киску, показав ее пушистую шерстку).

Узнала кошка, что мышка в ее доме норку себе устроила (показать воображаемый домик кошки и мышку в норке).

Вот стала она ее караулить. Тихонько ступает кошка пушистыми лапками, ее совсем не слышно. Выбежала мышка погулять, далеко от норки убежала. И вдруг увидела кошку. Хотела ее кошка схватить. Да не тут-то было! Ловкая мышка юркнула в свою норку».

Игра «Кто ты?»

Делимся на две группы. Одному ребенку из второй группы дети из первой группы дают задание показать какого-то животного. Если вторая группа не отгадает, ребенок остается в первой группе.

Коридор смеха

Дети встают в две шеренги, лицом друг к другу, образуя коридор. По этому проходу идет один ребенок, которого все старательно смешат, делая рожицы, показывая свои самые удачные «хиты смеха».

Зеркало

Дети в парах стоят лицом друг к другу. Один – «живой» человек, другой – отражение. Человек у зеркала не торопясь совершает некоторые простые движения, зеркало – копирует их.

Ожившая тень

Одна пара двигается в центре площадки, так, чтобы первый не замечал за собой «тени», т.е. того, кто сзади копирует все движения.

Тропинка

Дети выстраиваются в затылок друг другу и идут по тропинке:

«Спокойно идём по тропинке. Вокруг кусты, деревья, зеленая травка... Птички поют. Листья шелестят. Вдруг на тропинке появляются лужи. Обходим лужи. Одна... вторая... третья.... Снова спокойно идем по тропинке... Перед нами ручей. Через него перекинут мостик с перилами. Переходим по мостику, держась за перила. Спокойно идем по тропинке. Тропинка идет через болото. Появляются кочки. Прыгаем с кочки на кочку. Раз, Два, Три., Четыре. Перешли болото, снова идем спокойно. Перед нами овраг. Через него переброшено бревно. Осторожно идем, овраг глубокий. Ух! Наконец-то перешли. Идем спокойно. Что это? Тропинка вдруг стала липкой и мокрой от раскисшей глины. Ноги прилипают к ней. Еле-еле отдираем ноги от земли. Идем с трудом... Впереди снова хорошая дорога. А теперь на тропинку упало дерево. Огромное, ветки во все сторону. Перелезаем через дерево. Идем спокойно по тропинке... Хорошо вокруг. Вот и пришли.... Молодцы!»

Технологическая карта «Пластилиновый солдат»

Цель: изготовление пластилинового человечка для мультипликации.

Задача:

Изготовление из пластилина прочной и устойчивой фигуры человечка, позволяющей многократно изменять положение рук и ног, передавать различные движения, не боясь их отломить.

Материалы:

- пластилин;
- стека;
- доска для работы с пластилином.

Ход работы

1. Раскатываем толстый цилиндр для гимнастерки, для ног – длинный цилиндр средней толщины, черный цилиндр для сапог. Скатываем шарики для головы, рук, головного убора, деталей. Разрезаем стекой верхнюю часть гимнастерки и пополам цилиндр для сапог.



2. Пальцами формируем два рукава, скругляя и вытягивая их. Важный момент: руки с туловищем получаются одной деталью.



2. Складываем цилиндр для штанов пополам. Это тоже очень важный момент: получается целой деталью нижняя часть туловища от талии

с ногами. Заостряем нижние части штанов. Делаем ямочку в нижней части гимнастерки.



3. Формируем «клювики» на голове и ладонках. Делаем ямочки в рукавах, воротнике, сапогах.



4. Собираем части – солдат готов.



Он может маршировать...



Делать зарядку...



Боксировать.

Использован материал мастер-класса Елены Костиной

Технологическая карта «Мальчик в зимней одежде»

Цель: изготовление пластилинового человечка для мультипликации.

Задача:

Изготовление из пластилина прочной и устойчивой фигуры человечка, позволяющей многократно изменять положение рук и ног, передавать различные движения, не боясь их отломить.

Материалы

- пластилин;
- стека;
- доска для работы с пластилином.

Ход работы

1. Готовим толстый цилиндр для куртки, тонкий длинный для штанов, яичко для ботинок.



2. Разрезаем верхнюю часть куртки, яичко пополам вдоль, штанишки складываем пополам.

3. Делаем ямочки в рукавах, ботинках, нижней части куртки.
Заостряем нижнюю часть штанишек.



Собираем мальчика, добавляем детали. Теперь он может кататься на лыжах...

На санках...



На коньках.

Может толкать санки...



Может чистить снег лопатой ...



Использован материал мастер-класса Елены Костиной

Упражнения

1. Ставим точки разного размера (контролируйте количество песчинок, которое просыпается).

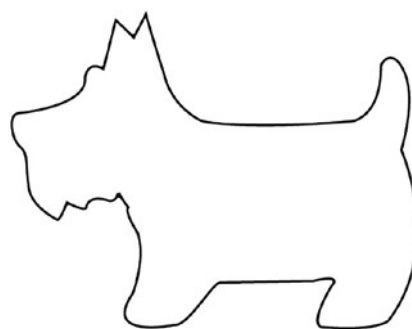
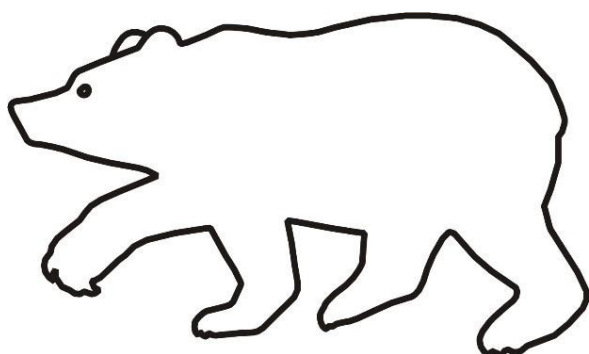
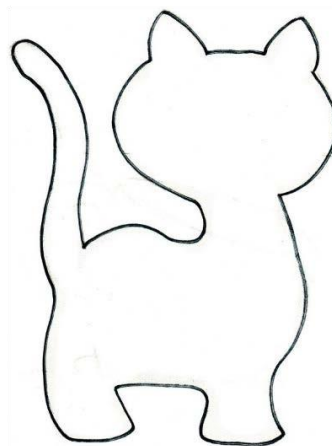
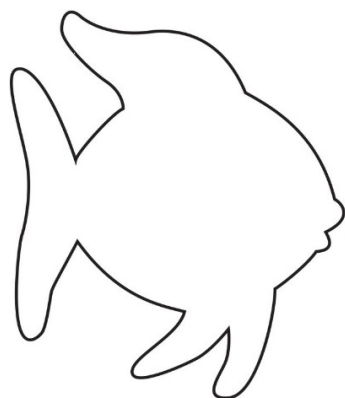
2. Ставим точки одинакового размера.

3. Рисуем линии: волнистые, пунктирные, изогнутые.

(Это позволяет привыкнуть к технике рисования песком. Нельзя напрягать руку и сильно сжимать пальцы. Излишнее напряжение станет помехой).

4. Засыпаем ровный фон. В этом случае руки становятся своего рода ситечком, и песок, свободно просыпаясь сквозь пальцы, рассыпается ровным слоем на поверхности столешницы. Фон нельзя трогать, выравнивать пальцами, поскольку остаются неэстетичные отпечатки.

Шаблоны для анимации

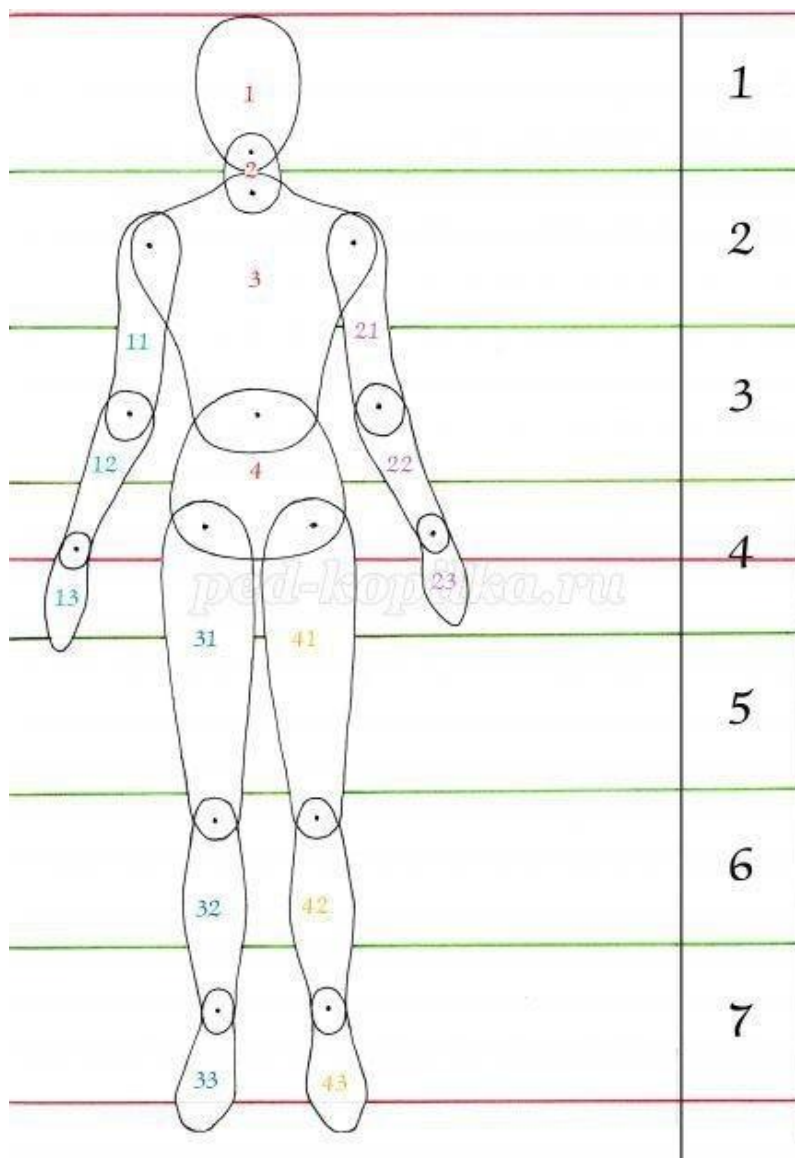


Технологическая карта «Фигура человека» из бумаги

Цель: изготовление шаблона фигуры человека.

Задачи:

- изучить пропорции, движение, позы человеческой фигуры;
- с помощью картонного человечка понять пластику и подвижность фигуры человека, использовать ее для мультипликации;
- активизировать творческие навыки учащихся;



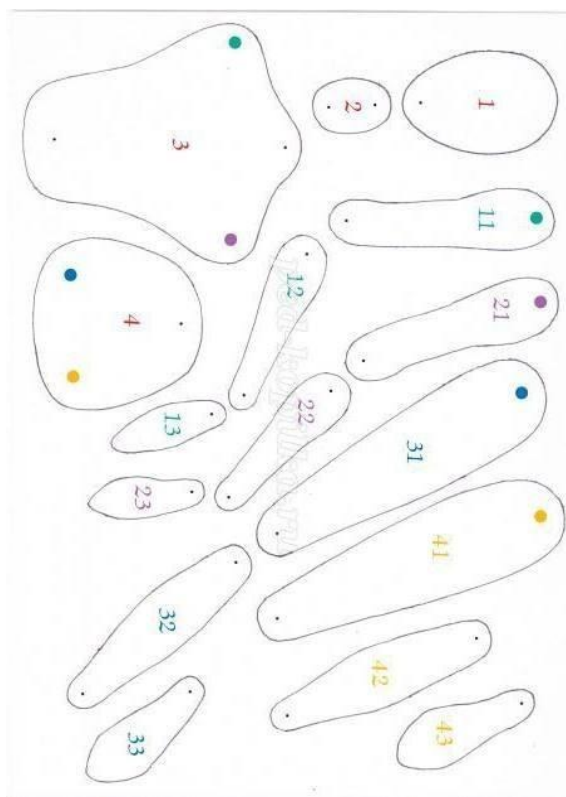
Материалы

- распечатанный трафарет на листе офисной бумаги формата А4;
- копировальная бумага;
- чистый лист картона формата А4;
- карандаш;
- ножницы;
- шило;
- 15 кусков медной проволоки диаметром 1 мм., длиной приблизительно 7 см.

Ход работы

Часть I

1. Распечатать шаблон на офисной бумаге формата А4



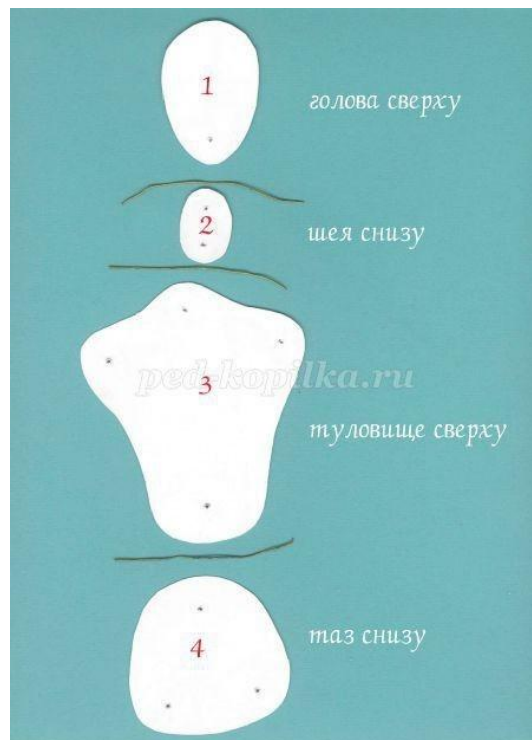
2. Перевести рисунок на картон.
3. Раскрасить детали (не обязательно)
4. Вырезать все детали.
5. Попросить педагога проткнуть отверстия шилом по меткам. ЭТУ ЧАСТЬ РАБОТЫ ВЫПОЛНЯЕТ ВЗРОСЛЫЙ!!!

Часть II

Соединение деталей с помощью медной гибкой проволоки.

Продаваем через два отверстия и сворачиваем проволоку по кругу спиралью с одной и с другой изнаночной стороны.

1. Скрепляем голову, шею, грудную клетку и таз. Шея и таз остаются снизу (на втором плане).



2. Соединяем руки и туловище. Обратите внимание – плечи прикрепляются сверху туловища, предплечья сверху плеч, кисти рук сверху предплечий.

3. Скрепляем ноги. Бедра прикрепляем сверху голеней, а голени – сверху ступней.

4. Соединяем ноги с туловищем.

Картонный человечек готов!





Использован материал мастер-класса Гарбузенко М.Н.

**КАЛЕНДАРЬ
воспитательных событий, приуроченных к государственным и национальным
праздникам Российской Федерации, памятным датам и событиям
русской истории и культуры**

Месяц	Дата	Название события, мероприятия	Форма проведения	Практический результат, форма отчета*
Сентябрь	01.09	День знаний		
	03.09	День окончания второй мировой войны; День солидарности в борьбе с терроризмом		
	02.09-08.09	Неделя безопасности		
	08.09	Международный день распространения грамотности		
	10.09.	Международный день памяти жертв фашизма		
	27. 09.	День туризма		
		<i>Дополнительно по направлениям воспитания</i>		
Октябрь	01.10	Международный день пожилых людей. Международный день музыки		
	02.10	День гражданской обороны		
	04.10	Всемирный день защиты животных		
	05.10	Международный день Учителя		
	15.10	День отца в России		
	26.10	Международный день школьных библиотек		
	28.10-30.10	День интернета. Всероссийский урок безопасности школьников в сети Интернет		
	30.10	Урок памяти: День политических репрессий		
		<i>Дополнительно по направлениям воспитания</i>		
Ноябрь	04.11	День народного единства (4 ноября)		
	08.11	День памяти погибших при исполнении служебных обязанностей сотрудников органов внутренних дел России		
	26.11	День Матери в России		
	30.11	День Государственного герба РФ		
		<i>Дополнительно по направлениям воспитания</i>		
Декабрь	03.12	Международный День инвалидов		
	03.12	День неизвестного солдата		
	05.12	Международный день добровольца в России		

	08.12	Международный день художника		
	09.12	День героев Отечества		
	12.12	День Конституции РФ		
	21-25	Новогодние представления		
		<i>Дополнительно по направлениям воспитания</i>		
Январь	27.01	День полного освобождения Ленинграда от фашистской блокады (1944 год)		
		<i>Дополнительно по направлениям воспитания</i>		
Февраль	02.02	День разгрома советских войск немецко-фашистских войск в Сталинградской битве		
	08.02	День Российской науки		
	15.02	День памяти о россиянах, исполнявших служебный долг за пределами Отечества		
	21.02	Международный День родного языка		
	23.02	День защитника Отечества		
		<i>Дополнительно по направлениям воспитания</i>		
Март	08.03	Международный женский день		
	18.03	День воссоединения Крыма с Россией		
	27.03.	Всемирный день театра		
		<i>Дополнительно по направлениям воспитания</i>		
Апрель	07.04.	Всемирный день здоровья		
	12.04	День космонавтики		
	19.04.	День памяти о геноциде советского народа нацистами и их пособниками в годы ВОВ		
	22.04.	Всемирный день Земли		
	27.04.	День российского парламентаризма		
		<i>Дополнительно по направлениям воспитания</i>		
Май	01.05	Праздник весны и труда		
	09.05.	День Победы советского народа в ВОВ (1941-1945 гг)		
	15.05	Международный день семьи		
	18.05	Международный день музеев		
	19.05	День детских организаций		
	24.05	День славянской письменности и культуры		
		<i>Дополнительно по направлениям воспитания</i>		
	01.06	Международный день защиты детей		
	04.06	День русского языка		

Июнь	12.06	День России (12 июня)		
	22.06	День памяти и скорби – День начала ВОВ - 22 июня		
		<i>Дополнительно по направлениям воспитания</i>		

План профориентационной работы

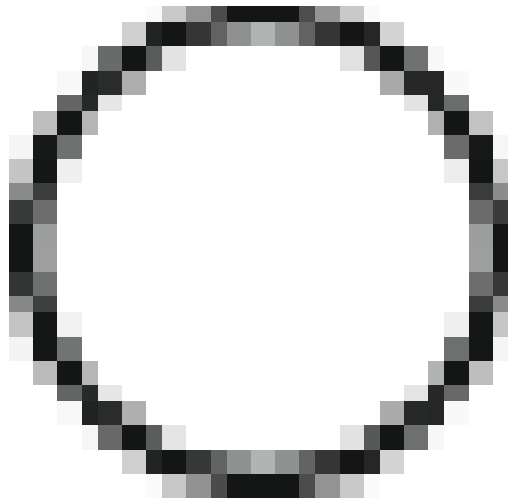
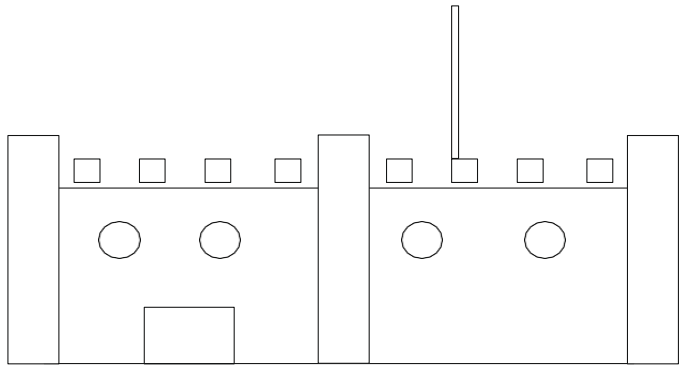
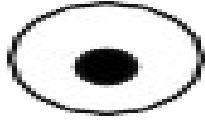
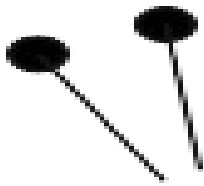
Мероприятия	Ориентировочное время проведения
Циклы профориентационных часов общения	в течение года
Посещение Дней открытых дверей в организациях СПО и ВПО по направлению деятельности объединения	в течение года
Встречи с представителями профессий (очные и онлайн)	в течение года
Совместное с педагогами изучение интернет ресурсов, посвященных выбору профессий, прохождение профориентационного онлайн- тестирования	в течение года
Участие в проектной деятельности	в течение года
Ведение портфолио личных достижений обучающихся	в течение года

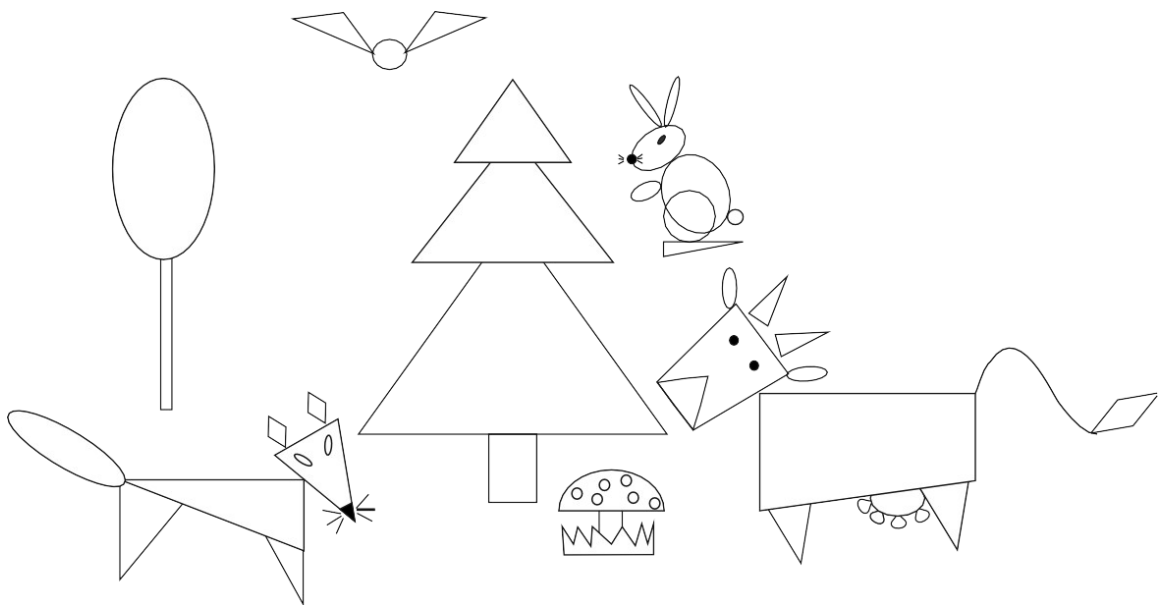
Примерный план работы с родителями

Мероприятия	Ориентировочное время проведения
Родительские собрания по темам: Организация учебного года Подготовка к проведению мероприятий «Как сохранить здоровье детям» Формирование положительной самооценки - важное составляющее семейного воспитания.	в течение года
Индивидуальные консультации по вопросам воспитания детей	по необходимости
Участие родителей в проведении мероприятий	в течение года
Организация совместного посещения музеев, выставок, поездок в театр, экскурсий	в течение года

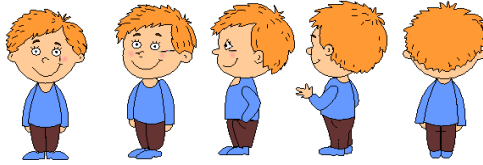
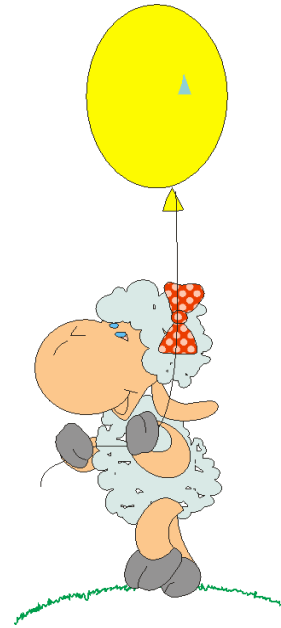
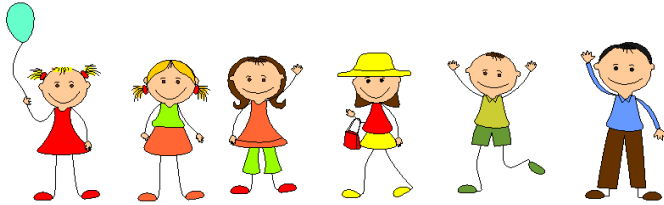
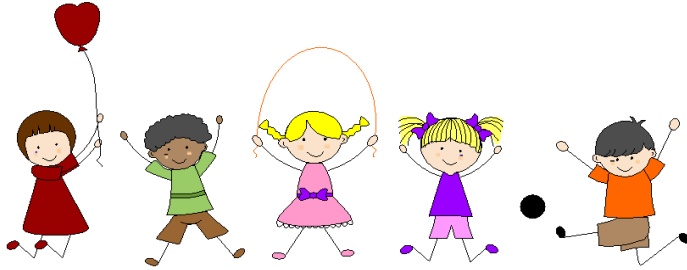
Приложение 9

Создание изображений по образцу (*стартовый и базовый уровни*)





Создание изображений по образцу (продвинутый уровень)



Календарный учебный график

Приложение 10

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Формы контроля
1				Комбинированное занятие	2	Введение	МБУДО ЦДОД Кабинет 506	Тестирование
2				Комбинированное занятие	2	История мультипликации	МБУДО ЦДОД Кабинет 506	Практическое задание
3				Комбинированное занятие	2	Применение компьютера в современной мультипликации	МБУДО ЦДОД Кабинет 506	Практическое задание
4				Комбинированное занятие	2	Основы работы с компьютером	МБУДО ЦДОД Кабинет 506	Практическое задание
5				Комбинированное занятие	2	Основы работы с фотоаппаратом	МБУДО ЦДОД Кабинет 506	Практическое задание
6				Комбинированное занятие	2	Понятия сценарного плана и сценария	МБУДО ЦДОД Кабинет 506	Практическое задание
7				Комбинированное занятие	2	Понятие фона, экспликации	МБУДО ЦДОД Кабинет 506	Практическое задание
8				Комбинированное занятие	2	Профессии в мультипликации	МБУДО ЦДОД Кабинет 506	Практическое задание
9				Комбинированное занятие	2	Монтаж	МБУДО ЦДОД Кабинет 506	Практическое задание
10				Комбинированное занятие	2	Создание сценария мультфильма	МБУДО ЦДОД Кабинет 506	Практическое задание

11				Комбинированное занятие	2	Создание сценария мультфильма	МБУДО ЦДОД Кабинет 506	Практическое задание
12				Комбинированное занятие	2	Технология изготовления героев кукольных мультфильмов	МБУДО ЦДОД Кабинет 506	Практическое задание
13				Комбинированное занятие	2	Технология изготовления героев кукольных мультфильмов	МБУДО ЦДОД Кабинет 506	Практическое задание
14				Комбинированное занятие	2	Оформление фона	МБУДО ЦДОД Кабинет 506	Практическое задание
15				Комбинированное занятие	2	Технология работы со звуком	МБУДО ЦДОД Кабинет 506	Практическое задание
16				Комбинированное занятие	2	Технология работы со звуком	МБУДО ЦДОД Кабинет 506	Практическое задание
17				Комбинированное занятие	2	Создание кадров мультфильма	МБУДО ЦДОД Кабинет 506	Практическое задание
18				Комбинированное занятие	2	Основы видеомонтажа	МБУДО ЦДОД Кабинет 506	Практическое задание
19				Комбинированное занятие	2	Основы видеомонтажа	МБУДО ЦДОД Кабинет 506	Практическое задание
20				Комбинированное занятие	2	Технология использования переходов. Технология работы со звуком	МБУДО ЦДОД Кабинет 506	Практическое задание
21				Комбинированное занятие	2	Последовательность создания титров и вывод мультфильма	МБУДО ЦДОД Кабинет 506	Практическое задание

22				Практическое занятие	2	Творческий проект «Я мультипликатор» (создание кукольного мультфильма)	МБУДО ЦДОД Кабинет 506	Наблюдение
23				Практическое занятие	2	Творческий проект «Я мультипликатор» (создание кукольного мультфильма)	МБУДО ЦДОД Кабинет 506	Наблюдение
24				Практическое занятие	2	Творческий проект «Я мультипликатор» (создание кукольного мультфильма)	МБУДО ЦДОД Кабинет 506	Наблюдение
25				Практическое занятие	2	Творческий проект «Я мультипликатор» (создание кукольного мультфильма)	МБУДО ЦДОД Кабинет 506	Творческий отчет
26				Комбинированное занятие	2	Сыпучая анимация	МБУДО ЦДОД Кабинет 506	Практическое задание
27				Практическое занятие	2	Сыпучая анимация	МБУДО ЦДОД Кабинет 506	Практическое задание
28				Комбинированное занятие	2	Виды компьютерной анимации и мультипликации	МБУДО ЦДОД Кабинет 506	Практическое задание
29				Комбинированное занятие	2	Анимация в Pivot Animator	МБУДО ЦДОД Кабинет 506	Практическое задание
30				Комбинированное занятие	2	Анимация в Pivot Animator	МБУДО ЦДОД Кабинет 506	Практическое задание
31				Комбинированное занятие	2	Использование пиксиляции в мультипликации	МБУДО ЦДОД	Практическое задание

							Кабинет 506	
32				Комбинированное занятие	2	Использование пикселизации в мультипликации	МБУДО ЦДОД Кабинет 506	Практическое задание
33				Практическое занятие	2	Творческий проект «Я–волшебник»	МБУДО ЦДОД Кабинет 506	Наблюдение
34				Практическое занятие	2	Творческий проект «Я–волшебник»	МБУДО ЦДОД Кабинет 506	Наблюдение
35				Практическое занятие	2	Творческий проект «Я–волшебник»	МБУДО ЦДОД Кабинет 506	Наблюдение
36				Практическое занятие	2	Творческий проект «Я–волшебник»	МБУДО ЦДОД Кабинет 506	Творческий отчет
37				Комбинированное занятие	2	Создание сценария мультфильма	МБУДО ЦДОД Кабинет 506	Практическое задание
38				Комбинированное занятие	2	Подготовка персонажей	МБУДО ЦДОД Кабинет 506	Практическое задание
39				Комбинированное занятие	2	Подготовка персонажей	МБУДО ЦДОД Кабинет 506	Практическое задание
40				Комбинированное занятие	2	Технология изготовления фона для создания мультфильма методом перекладки	МБУДО ЦДОД Кабинет 506	Практическое задание
41				Комбинированное занятие		Создание кадров мультфильма	МБУДО ЦДОД Кабинет 506	Практическое задание
42				Комбинированное занятие	2	Работа со звуком	МБУДО ЦДОД	Практическое задание

							Кабинет 506	
43				Комбинированное занятие	2	Монтаж мультфильма	МБУДО ЦДОД Кабинет 506	Практическое задание
44				Практическое занятие	2	Творческий проект «Я – мультипликатор» (создание мультфильма методом перекладки)	МБУДО ЦДОД Кабинет 506	Наблюдение
45				Практическое занятие	2	Творческий проект «Я – мультипликатор» (создание мультфильма методом перекладки)	МБУДО ЦДОД Кабинет 506	Наблюдение
46				Практическое занятие	2	Творческий проект «Я – мультипликатор» (создание мультфильма методом перекладки)	МБУДО ЦДОД Кабинет 506	Наблюдение
47				Практическое занятие	2	Творческий проект «Я – мультипликатор» (создание мультфильма методом перекладки)	МБУДО ЦДОД Кабинет 506	Творческий отчет
48				Комбинированное занятие	2	Создание сценария мультфильма	МБУДО ЦДОД Кабинет 506	Практическое задание
49				Комбинированное занятие	2	Создание героев кукольного мультфильма	МБУДО ЦДОД Кабинет 506	Практическое задание
50				Комбинированное занятие	2	Создание кадров мультфильма	МБУДО ЦДОД Кабинет 506	Практическое задание
51				Комбинированное занятие	2	Работа со звуком	МБУДО ЦДОД	Практическое задание

							Кабинет 506	
52				Комбинированное занятие	2	Монтаж мультфильма	МБУДО ЦДОД Кабинет 506	Практическое задание
53				Практическое занятие	2	Творческий проект «Я – мультипликатор» (создание пластилинового мультфильма)	МБУДО ЦДОД Кабинет 506	Наблюдение
54				Практическое занятие	2	Творческий проект «Я – мультипликатор» (создание пластилинового мультфильма)	МБУДО ЦДОД Кабинет 506	Наблюдение
55				Практическое занятие	2	Творческий проект «Я – мультипликатор» (создание пластилинового мультфильма)	МБУДО ЦДОД Кабинет 506	Наблюдение
56				Практическое занятие	2	Творческий проект «Я – мультипликатор» (создание пластилинового мультфильма)	МБУДО ЦДОД Кабинет 506	Творческий отчет
57				Комбинированное занятие	2	Технология создания графических объектов	МБУДО ЦДОД Кабинет 506	Практическое задание
58				Комбинированное занятие	2	Технология работы в графическом редакторе	МБУДО ЦДОД Кабинет 506	Практическое задание
59				Комбинированное занятие	2	Технология работы в графическом редакторе	МБУДО ЦДОД Кабинет 506	Практическое задание
60				Комбинированное занятие	2	Технология работы в графическом редакторе	МБУДО ЦДОД Кабинет 506	Практическое задание
61				Комбинированное занятие	2	Создание героев мультфильма	МБУДО ЦДОД	Практическое задание

							Кабинет 506	
62				Комбинированное занятие	2	Создание героев мультфильма	МБУДО ЦДОД Кабинет 506	Практическое задание
63				Комбинированное занятие	2	Создание героев мультфильма	МБУДО ЦДОД Кабинет 506	Практическое задание
64				Комбинированное занятие	2	Создание фоновых изображений	МБУДО ЦДОД Кабинет 506	Практическое задание
65				Комбинированное занятие	2	Анимация героев	МБУДО ЦДОД Кабинет 506	Практическое задание
66				Комбинированное занятие	2	Анимация героев	МБУДО ЦДОД Кабинет 506	Практическое задание
67				Практическое занятие	2	Творческий проект «Я – мультипликатор» (создание компьютерного покадрового мультфильма)	МБУДО ЦДОД Кабинет 506	Наблюдение
68				Практическое занятие	2	Творческий проект «Я – мультипликатор» (создание компьютерного покадрового мультфильма)	МБУДО ЦДОД Кабинет 506	Наблюдение
69				Практическое занятие	2	Творческий проект «Я – мультипликатор» (создание компьютерного покадрового мультфильма)	МБУДО ЦДОД Кабинет 506	Наблюдение
70				Практическое занятие	2	Творческий проект «Я – мультипликатор» (создание компьютерного	МБУДО ЦДОД Кабинет 506	Наблюдение

						покадрового мультфильма)		
71				Практическое занятие	2	Творческий проект «Я – мультипликатор» (создание компьютерного покадрового мультфильма)	МБУДО ЦДОД Кабинет 506	Творческий отчет
72				Комбинированное занятие	2	Итоговое занятие	МБУДО ЦДОД Кабинет 506	Творческий отчет

