

Муниципальное казённое общеобразовательное
учреждение «Анненковская средняя школа»

Рассмотрена на заседании
педагогического совета
Протокол № 1 _____
от 23.08.2023

УТВЕРЖДАЮ
Директор МКОУ «Анненковская средняя школа»



_____/Стругалева М.П./

Приказ № 97 _____ от 23.08.2023 _____

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**
технической направленности
«Мульти пульты»

Возраст обучающихся: 9- 15 лет
Срок реализации: 1 год
Уровень программы: продвинутый

Автор - составитель:
педагог дополнительного образования
Людмила Николаевна Летова

с. Анненково -Лесное, 2023 г

Содержание

1. Комплекс основных характеристик программы

- 1.1. Пояснительная записка
- 1.2. Цель и задачи программы
- 1.3. Планируемые результаты освоения программы
- 1.4. Учебно – тематический план
- 1.5. Содержание учебно – тематического плана

2. Комплекс организационно – педагогических условий

- 2.1. Календарный учебный график
- 2.2. Формы аттестации/контроля
- 2.3. Оценочные материалы
- 2.4. Методическое обеспечение программы
- 2.5. Условия реализации программы
- 2.6. Воспитательный компонент

3. Список литературы

1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1. Пояснительная записка

Нормативно-правовое обеспечение программы:

<p>-Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (ст. 2, ст. 15, ст.16, ст.17, ст.75, ст. 79)</p>
<p>-Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года</p>
<p>- <u>СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»</u></p>
<p>-Приказ Минпросвещения РФ от 09.11.2018 года № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» -Приказ Минпросвещения РФ 30.09.2020 года № 533 «О внесении изменений в Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом Минпросвещения РФ от 09.11.2018 года №196» (социально-гуманитарная направленность)</p>
<p>-Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ № 09-3242 от 18.11.2015 года</p>
<p>-Письмо Минобрнауки России от 28.08.2015 года № АК – 2563/05 «О методических рекомендациях» вместе с (вместе с Методическими рекомендациями по организации образовательной деятельности с использованием сетевых форм реализации образовательных программ)</p>
<p>-Приказ Министерства науки и высшего образования Российской Федерации и Министерства просвещения Российской Федерации от 05.08.2020 N 882/391 "Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ»</p>
<p>-Приказ Минобрнауки России от 23.08.2017 N 816 "Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ")</p>
<p>-Методические рекомендации по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей инвалидов, с учетом их образовательных потребностей (письмо от 29.03.2016 № ВК-641/09</p>
<p>- Устав МКОУ «Анненковская СШ» - Положение о проектировании ДООП в МКОУ «Анненковская СШ» - Положение о проведении промежуточной аттестации обучающихся и аттестации по итогам реализации ДООП в МКОУ «Анненковская СШ»</p>

Направленность программы: техническая

Актуальность и новизна: определяется запросом современных детей, ориентированных на реализацию своих творческих способностей в виртуальном и реальном пространстве. Программа является практикоориентированной и дает возможность каждому учащемуся не только проявить и реализовать свои творческие возможности и задумки в сфере мультипликации, но и познакомиться с разными видами творческой деятельности – попробовать себя в роли идейного вдохновителя, сценариста, актера, художника, аниматора, режиссера и монтажера. Это прекрасный механизм для развития ребенка, реализации его потребностей и инициатив, раскрытия внутреннего потенциала, социализации детей через сочетание теоретических и практических занятий, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда детей – мультипликационный фильм.

Форма обучения:

Форма обучения - очная, с использованием ресурсов электронного обучения, при необходимости использование дистанционных технологий.

Уровни реализации: продвинутый (возраст 9-15 лет).

Отличительные особенности:

Мультипликация предоставляет большие возможности для развития творческих способностей, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда детей. В процессе создания мультипликационного фильма у детей развиваются сенсомоторные качества, связанные с действиями руки ребенка, обеспечивающие быстрое и точное усвоение технических приемов в различных видах деятельности, восприятие пропорций, особенностей объемной и плоской формы, характера линий, пространственных отношений; цвета, ритма, движения. Творческие способности, направленные на создание нового, формируются только на нестандартном материале, который делает невозможным работу по существующему шаблону, анимация - искусство, разрушающее все стереотипы изображения, движения, создания образов, чьи «границы совпадают только с границами воображения»

Посредством мультипликации уже в младшем школьном возрасте можно научить ребёнка грамотно пользоваться компьютером и программами, научить работать с изображениями, делать простейшую анимацию, уверенно пользоваться мышкой, подготовить его к дальнейшему изучению компьютерной графики.

Режим занятий:

периодичность – 2 раза в неделю;

продолжительность одного занятия 2 часа

(очно) – 40 мин. занятие / 10 мин. перерыв

40 мин. занятие / 10 мин. перерыв

(дистанционно) – 30 мин. занятие / 10 мин. перерыв

30 мин. занятие / 10 мин. Перерыв

Вторник 15.00-17.00

Четверг 15.00-17.00

Группы формируются с учетом психофизиологических особенностей детей, в группе 10-15 человек.

Адресат: дети в возрасте 9-15 лет

Сроки реализации: 1 год

Объем программы: 136ч

1.2.Цели и задачи программы:

Цель программы: создание условий для реализации познавательных, творческих способностей ребенка через приобщение к миру мультипликации и создание мультфильмов.

Задачи программы:

Образовательные:

- формирование у обучающихся основ разносторонних технических знаний, выработку умений, специальных для каждого вида деятельности;

-формирование у обучающихся основ мультипликации (рисованная, пластилиновая, предметная, анимация с съпучими материалами);

-обучение понятиям компьютерной анимации и основам работы в программе MOVIE MAKER, Adobe Flash, Adobe Photoshop;

-формирование навыков по созданию собственных графических изображений и небольшие анимационные фильмы;

Развивающие:

-формирование умений и навыков учебной, практической, умственной деятельности, развитие познавательных процессов обучающихся (память, речь, мышление, внимание, воображение, восприятие), умений применять логические операции (анализ, синтез, сравнение, классификация, систематизация, обобщение), а также развитие воли, эмоций, интересов, способностей, дарований личности;

-развитие навыков самостоятельной работы с компьютером и фотоаппаратом

Воспитательные:

-способствовать формированию нравственных норм и ценностей в поведении и сознании;

- воспитывать российскую гражданскую идентичность;

- формировать готовность и способность обучающихся к саморазвитию самоопределению на основе мотивации к познанию, творчеству, труду.

1.3.Планируемые результаты освоения учебной программы

Предметные образовательные результаты:

К концу обучения по данной программе учащийся *научится:*

- основным принципам работы с цифровым фотоаппаратом и способы сохранения фотографий на компьютер;

- способам обработки кадров, способы наложения эффектов;

- основным приемам съемки на цифровой фотоаппарат с помощью штатива. Способы записи звука на компьютер.
- применять различные виды декоративного творчества в анимации (рисунок, лепка, природный и другие материалы);
- реализовывать творческий замысел;
- анализировать, планировать предстоящую практическую работу с помощью, осуществлять контроль качества результатов собственной практической деятельности.

Метапредметные результаты:

- умение планировать и регулировать свою деятельность;
- выполнение логических мыслительных операции: сравнение, анализ, синтез, обобщение, классификация, установление аналогии и причинно-следственных связей на материале медицины и смежных областей;

Личностные результаты:

- осознание российской идентичности в поликультурном социуме;
- способность к саморазвитию и личностному и профессиональному самоопределению

1.4. Учебно – тематический план

Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
	Всего	Теория	Практика	
1 МОДУЛЬ (64 часа)				
Раздел 1	16	14	2	
Всё о мультипликации				
Правила поведения и техники безопасности в компьютерном кабинете.	2	2		Устный опрос
Компьютер и его устройства.	2	2		Устный опрос
Компьютерная анимация. История анимации	2	1	1	Исследовательская работа

Все об анимации: кто рисует мультики - человек или компьютер? Программы для создания анимации.	2	2		Устный опрос
Основные способы создания компьютерной анимации.	2	2		Устный опрос
Покадровая рисованная анимация. Конструирование анимации.	2	1	1	Устный опрос . Анализ практической деятельности
Программирование анимации.	2	2		Устный опрос
Парад мультпрофессий: какие именно специалисты трудятся над созданием мультфильмов.	2	2		Проектная работа
Раздел 2 Графический редактор Paint	48	24	24	
Виды графических редакторов.	2	2		Устный опрос
Знакомство с графическим редактором Paint.	2	1	1	Устный опрос
Возможности графического редактора Paint.	2	1	1	Практическая работа
Среда графического редактора Paint.	2	1	1	Практическая работа
Режимы работы графического редактора.	2	1	1	Практическая работа
Набор инструментов графического редактора.	4	2	2	Практическая работа

Использование инструментов для создания и редактирования изображений.	2	1	1	Практическая работа
Порядок внедрения и преобразования текста в рисунке.	2	1	1	Практическая работа
Набор команд графического редактора Меню - Файл.	2	1	1	Практическая работа
Набор команд графического редактора: Меню – Правка и Меню - Вид.	2	1	1	Практическая работа
Набор команд графического редактора: Меню – Рисунок, Меню – Палитра и Меню - Справка.	2	1	1	Практическая работа
Изменение размера рисунка.	2	1	1	Практическая работа
Операции с цветом.	2	1	1	Практическая работа
Монтаж рисунка из объектов.	2	1	1	Исследовательская работа
Создание стандартных фигур.	2	1	1	Практическая работа
Заливка областей.	2	1	1	Практическая работа
Инструменты рисования линий.	2	1	1	Практическая работа
Исполнение надписей.	2	1	1	Практическая работа
Создание и редактирование рисунка.	10	2	6	Исследовательская работа

2 МОДУЛЬ (80 часов)				
Раздел 3	46	25	20	
Видеоредактор Windows Movie Maker				
Знакомство с Windows Movie Maker.	2	1	1	Устный опрос. Анализ практической работы
Возможности Movie Maker.	2	1	1	Исследовательская работа
Линейки прокрутки, кнопки, панель клипов.	2	1	1	Практическая работа
Набор инструментов видеоредактора.	2	1	1	Практическая работа
Импорт видео.	2	1	1	Практическая работа
Маркеры обрезки, создание фото.	2	1	1	Практическая работа
Настройки изображения.	2	1	1	Практическая работа
Наложение звука.	2	1	1	Практическая работа
Запись голоса.	2	1	1	Практическая работа
Нарезка видео.	2	1	1	Практическая работа
Монтаж видеоряда.	2	1	1	Практическая работа
Размещение клипов на линейке монтажа.	2	1	1	Практическая работа
Добавление эффектов, переходов, фото.	4	2	2	Практическая работа

Видеопереходы.	2	1	1	Практическая работа
Шкала времени в видеоредакторе.	2	1	1	Практическая работа
Создание надписей и титров.	2	1	1	Практическая работа
Разделение клипа.	2	1	1	Практическая работа
Запись видеоролика.	4	3	1	Практическая работа
Просмотр получившегося фильма.	2	1	1	Практическая работа
Сохранение в различных форматах.	2	1	1	Практическая работа
Экспорт фильма.	2	1	1	Практическая работа
Раздел 4	22	13	12	
Рисуем мультфильм				
Знакомство с онлайн конструктором мультфильмов «Мультатор».	2	1	1	Исследовательская работа
Изучение инструкции к редактору. Инструменты редактора	2	1	1	Устный опрос, анализ практической работы
Рисование фигуры человека в редакторе «Мультатор».	4	2	2	Практическая работа
Рисование различных фигур в редакторе.	4	2	2	Практическая работа
Создание действий в редакторе.	4	2	2	Практическая работа
Рисование мультфильма.	4	2	2	Практическая работа

Просмотр и сохранение мультфильма.	2	1	1	Практическая работа
Раздел 5 Создание групповых и индивидуальных проектов “Мой мультфильм”.	12	4	16	
Подготовка материала для создания собственного или совместного мультфильма.	2	1	1	Практическая работа
Создание мультфильма в редакторе «Мультатор» или Windows Movie Maker.	6		6	Проектная работа
Редактирование мультфильма.	2	1	1	Практическая работа
Сдача проекта “Мой мультфильм”.	2			Презентация мультфильма, проекты
Итого	144 ч			

1.5.

Содержание учебно – тематического плана

Раздел 1. Всё о мультипликации

Теория. Правила поведения и техники безопасности в компьютерном кабинете. Компьютер и его устройства. Компьютерная анимация. История анимации. Все об анимации: кто рисует мультики -человек или компьютер? Примеры программ для создания анимации. Основные способы создания компьютерной анимации. Покадровая рисованная анимация. Конструирование анимации. Программирование анимации. Парад мультпрофессий: какие именно специалисты трудятся над созданием мультфильмов.

Практика. Тестирование по технике безопасности в компьютерном кабинете. Опрос по каждой теме программы, практическая работа по по- кадровому рисованию анимации. Презентация «Парад мультпрофессий».

Раздел 2. Графический редактор Paint

Теория. Виды графических редакторов. Знакомство с графическим редактором Paint. Возможности графического редактора Paint. Среда графического редактора Paint. Режимы работы графического редактора. Набор инструментов графического редактора. Использование инструментов для создания и редактирования изображений. Порядок внедрения и преобразования текста в рисунке.

Практика. Набор команд графического редактора Меню - Файл. Набор команд графического редактора: Меню – Правка и Меню - Вид. Набор команд графического редактора: Меню – Рисунок, Меню – Палитра и Меню - Справка. Изменение размера рисунка. Операции с цветом. Монтаж рисунка из объектов. Создание стандартных фигур. Заливка областей. Инструменты рисования линий. Исполнение надписей. Создание и редактирование рисунка.

Раздел 3. Видеоредактор Windows Movie Maker

Теория. Знакомство с Windows Movie Maker. Знакомство с графическим интерфейсом Windows Movie Maker. Возможности Movie Maker. Линейки прокрутки, кнопки, панель клипов. Набор инструментов видеоредактора. Импорт видео. Маркеры обрезки, создание фото.

Практика. Настройки изображения. Наложение звука. Запись голоса. Нарезка видео. Монтаж видеоряда. Размещение клипов на линейке монтажа. Добавление эффектов, переходов, фото. Видеопереходы. Шкала времени в видеоредакторе. Создание надписей и титров. Разделение клипа. Запись видеоролика. Просмотр получившегося фильма. Сохранение в различных форматах. Экспорт фильма.

Раздел 4. Рисует мультфильм

Теория. Знакомство с онлайн конструктором мультфильмов «Мультатор». Изучение инструкции к редактору. Инструменты редактора.

Практика. Рисование фигуры человека в редакторе «Мультатор». Рисование различных фигур в редакторе. Создание действий в редакторе. Рисование мультфильма. Просмотр мультфильма. Сохранение мультфильма.

Раздел 5. Создание групповых и индивидуальных проектов “Мой мультфильм”.

Практика. Подготовка материала для создания собственного или совместного мультфильма. Создание мультфильма в редакторе «Мультатор» или Windows Movie Maker. Редактирование мультфильма. Сдача проекта “Мой мультфильм”.

2. Комплекс организационно – педагогических условий

2.1. Календарный учебный график

Место проведения: МКОУ Анненковская СШ, кабинет мультипликационной студии «Мульти – Пульти»

Время проведения занятий: вторник 15.00-17.00, четверг 15.00-17.00

**продолжительность одного занятия 2 часа (очно) – 40 мин. занятие / 10 мин. перерыв
40 мин. занятие / 10 мин. перерыв**

34 недели 4 часа в неделю

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятий	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
Модуль 1 - 64 часа								

Раздел 1 Всё о мультипликации								
1			15:00	беседа	2	Правило поведения и техники безопасности в компьютерном кабинете. Компьютер и его устройства.	Кабинет мультипликационной студии	Устный опрос
2			15:00	комплексное	2	Компьютерная анимация. История анимации.	Кабинет мультипликационной студии	практическая работа
3			15:00	комплексное	2	Все об анимации: кто рисует мультики - человек или компьютер?	Кабинет мультипликационной студии	Исследовательская работа
4			15:00	комплексное	2	Программы для создания анимации.	Кабинет мультипликационной студии	Исследовательская работа
5			15:00	комплексное	2	Основные способы создания компьютерной анимации.	Кабинет мультипликационной студии	Устный опрос
6			15:00	комплексное	2	Покадровая рисованная анимация. Конструирование анимации.	Кабинет мультипликационной студии	Устный опрос
7			15:00	комплексное	2	Программирование анимации.	Кабинет мультипликационной студии	Устный опрос
8			15:00	комплексное	2	Парад мультпрофессий: какие именно специалисты	Кабинет мультипли	Проект

						трудятся над созданием мультфильмов.	кационной студии	
Раздел 2 Графический редактор Paint								
9			15:00	комплексное	2	Виды графических редакторов..	Кабинет мультипликационной студии	Устный опрос
10			15:00	комплексное	2	Знакомство с графическим редактором Paint.	Кабинет мультипликационной студии	Устный опрос
11			15:00	комплексное	2	Возможности графического редактора Paint.	Кабинет мультипликационной студии	Проект
12			15:00	комплексное	2	Среда графического редактора Paint.	Кабинет мультипликационной студии	практическая работа
13			15:00	комплексное	2	Режимы работы графического редактора.	Кабинет мультипликационной студии	Исследовательская работа
14			15:00	комплексное	2	Набор инструментов графического редактора.	Кабинет мультипликационной студии	Исследовательская работа
15			15:00	комплексное	2	Набор инструментов графического редактора.	Кабинет мультипликационной студии	Исследовательская работа
16			15:00	комплексное	2	Использование инструментов для создания и редактирования изображений.	Кабинет мультипликационной студии	практическая работа

17			15:00	комплексное	2	Порядок внедрения и преобразования текста в рисунке.	Кабинет мультимедийной студии	практическая работа
18			15:00	комплексное	2	Набор команд графического редактора Меню - Файл.	Кабинет мультимедийной студии	практическая работа
19			15:00	комплексное	2	Набор команд графического редактора: Меню – Правка и Меню - Вид.	Кабинет мультимедийной студии	практическая работа
20			15:00	комплексное	2	Набор команд графического редактора: Меню – Рисунок, Меню – Палитра и Меню - Справка.	Кабинет мультимедийной студии	Исследовательская работа
21			15:00	комплексное	2	Изменение размера рисунка.	Кабинет мультимедийной студии	практическая работа
22			15:00	комплексное	2	Операции с цветом.	Кабинет мультимедийной студии	практическая работа
23			15:00	комплексное	2	Монтаж рисунка из объектов.	Кабинет мультимедийной студии	практическая работа
24			15:00	комплексное	2	Создание стандартных фигур.	Кабинет мультимедийной студии	практическая работа Проект
25			15:00	комплексное	2	Заливка областей.	Кабинет мультимедийной студии	практическая работа

							кационной студии	
26			15:00	комплексное	2	Инструменты рисования линий.	Кабинет мультипликационной студии	практическая работа
27			15:00	комплексное	2	Исполнение надписей.	Кабинет мультипликационной студии	практическая работа
28			15:00	комплексное	2	Создание и редактирование рисунка	Кабинет мультипликационной студии	практическая работа
29			15:00	комплексное	2	Создание и редактирование рисунка	Кабинет мультипликационной студии	Исследовательская работа
30			15:00	комплексное	2	Создание и редактирование рисунка	Кабинет мультипликационной студии	практическая работа
31			15:00	комплексное	2	Создание и редактирование рисунка	Кабинет мультипликационной студии	Исследовательская работа
32			15:00	итоговое	2	демонстрация своего рисунка	Кабинет мультипликационной студии	демонстрация полученного результата
2 МОДУЛЬ								
Раздел 3 Видеоредактор Windows Movie Maker								
33			15:00	комплексное	2	Знакомство с графическим интерфейсом	Кабинет мультипли	практическая работа

						Windows Movie Maker.	кационной студии	
34			15:00	комплексное	2	Возможности Movie Maker.	Кабинет мультипликационной студии	Исследовательская работа
35			15:00	комплексное	2	Линейки прокрутки, кнопки, панель клипов.	Кабинет мультипликационной студии	практическая работа
36			15:00	комплексное	2	Набор инструментов видеоредактора.	Кабинет мультипликационной студии	Исследовательская работа
37			15:00	комплексное	2	Импорт видео.	Кабинет мультипликационной студии	практическая работа
38			15:00	комплексное	2	Маркеры обрезки, создание фото.	Кабинет мультипликационной студии	Проект
39			15:00	комплексное	2	Настройки изображения.	Кабинет мультипликационной студии	практическая работа
40			15:00	комплексное	2	Наложение звука.	Кабинет мультипликационной студии	практическая работа
41			15:00	комплексное	2	Запись голоса.	Кабинет мультипликационной студии	практическая работа

42			15:00	комплексное	2	Нарезка видео.	Кабинет мультипликационной студии	практическая работа
43			15:00	комплексное	2	Монтаж видеоряда.	Кабинет мультипликационной студии	практическая работа
44			15:00	комплексное	2	Размещение клипов на линейке монтажа.	Кабинет мультипликационной студии	Проект
45			15:00	комплексное	2	Добавление эффектов, переходов, фото.	Кабинет мультипликационной студии	практическая работа
46			15:00	комплексное	2	Видеопереходы.	Кабинет мультипликационной студии	практическая работа
47			15:00	комплексное	2	Шкала времени в видеоредакторе.	Кабинет мультипликационной студии	практическая работа
48			15:00	комплексное	2	Создание надписей и титров.	Кабинет мультипликационной студии	практическая работа
49			15:00	комплексное	2	Разделение клипа.	Кабинет мультипликационной студии	практическая работа
50			15:00	комплексное	2	Запись видеоролика.	Кабинет мультипликации	практическая работа

							кационной студии	
51			15:00	комплексное	2	Запись видеоролика.	Кабинет мультипликационной студии	практическая работа
52			15:00	комплексное	2	Просмотр получившегося фильма.	Кабинет мультипликационной студии	Проект
53			15:00	комплексное	2	Сохранение в различных форматах.	Кабинет мультипликационной студии	практическая работа
54			15:00	комплексное	2	Экспорт фильма.	Кабинет мультипликационной студии	практическая работа
55			15.00	итоговое	2	Показ фильма	Кабинет мультипликационной студии	Проект
Раздел 4 Рисуем мультфильм								
56			15:00	комплексное	2	Знакомство с онлайн конструктором мультфильмов «Мультатор».	Кабинет мультипликационной студии	Устный опрос, практическая работа
57			15:00	комплексное	2	Изучение инструкции к редактору. Инструменты редактора.	Кабинет мультипликационной студии	Устный опрос
58			15:00	комплексное	2	Рисование фигуры человека в редакторе «Мультатор».	Кабинет мультипликации	практическая работа

							кационной студии	
59			15:00	комплексное	2	Рисование фигуры человека в редакторе «Мультатор».	Кабинет мультипликационной студии	практическая работа
60			15:00	комплексное	2	Рисование различных фигур в редакторе.	Кабинет мультипликационной студии	Проект
61			15:00	комплексное	2	Рисование различных фигур в редакторе.	Кабинет мультипликационной студии	практическая работа
62			15:00	комплексное	2	Создание действий в редакторе.	Кабинет мультипликационной студии	практическая работа
63			15:00	комплексное	2	Создание действий в редакторе.	Кабинет мультипликационной студии	практическая работа
64			15:00	комплексное	2	Рисование мультфильма.	Кабинет мультипликационной студии	Проект
65			15:00	комплексное	2	Рисование мультфильма.	Кабинет мультипликационной студии	практическая работа
66			15:00	итоговое	2	Просмотр мультфильма. Сохранение мультфильма.	Кабинет мультипликационной студии	презентация мультфильма
Раздел 5 Создание групповых и индивидуальных проектов “Мой мультфильм”.								

67			15:00	практическое	2	Подготовка материала для создания собственного или совместного мультфильма.	Кабинет мультипликационной студии	Практическая работа
68			15:00	практическое	2	Создание мультфильма в редакторе «Мультатор» или Windows Movie Maker.	Кабинет мультипликационной студии	Практическая работа
69			15:00	практическое	2	Создание мультфильма в редакторе «Мультатор» или Windows Movie Maker.	Кабинет мультипликационной студии	Практическая работа
70			15:00	практическое	2	Создание мультфильма в редакторе «Мультатор» или Windows Movie Maker.	Кабинет мультипликационной студии	Практическая работа
71			15:00	практическое	2	Редактирование мультфильма.	Кабинет мультипликационной студии	Практическая работа
72			15:00	итоговое	2	Сдача проекта “Мой мультфильм”.	Кабинет мультипликационной студии	диагностика
				итого	144ч			

2.2. Условия реализации программ

Программа реализуется через специально созданные условия.
Обеспечение образовательного процесса складывается из:

- кадрового;
- информационно-методического;
- материально-технического.

Кадровое обеспечение:

- педагог (высшее образование),

Организационно-методическое обеспечение:

-конспекты занятий;
-регулярность посещения занятий;
-наличие учебно-методической и материальной базы
-закрепление полученных знаний, умений и навыков;
-обратная связь с обучающимися и родителями.

Реализация программы предполагает наличие учебного кабинета, **оборудованного:**

- учебной доской и экраном;
- учебной мебелью (ученическими стульями и столами, рабочим местом преподавателя);
- огнетушителем;
- столами для творческой работы;
- шкафом для хранения материалов;

Для обучения с применением дистанционных образовательных технологий используются технические средства, а также информационно-телекоммуникационные сети, обеспечивающие передачу по линиям связи указанной информации (СФЕРУМ).

Технические средства обучения:

1. Мышь компьютерная
2. Графический планшет XP-Pen Star 03
3. 3D-ручка
4. Комплект расходных материалов для 3D-ручки
5. Ноутбук (тип 2)
6. Фотоаппарат (тип 1)
7. Экшн-камера (тип 1)
8. Штатив
9. Оборудование для создания перекладной анимации
10. Оборудование для создания кукольной анимации
11. Оборудование для создания плоскостной и объемной анимации
12. Световой планшет
13. WiFi-роутер
14. Программное обеспечение

Информационные средства обучения:

- база данных мультфильмов;
- база звуков и мелодий;
- наглядные пособия (плакаты);

- комплект технологических инструкций;
- инструкции по технике безопасности

Материалы:

- Пластилин цветной, 6 или 8 цв.
- Пластилин скульптурный
- Краски гуашевые
- Краски акварельные
- Краски акварельные художественные 12 цв.
- Краски темпера «Мастер-класс»
- Бумага цветная
- Ватман
- Кисти
- Карандаши простые
- Карандаши цветные 24 цвета
- Карандаши акварельные 12 цветов
- Мелки восковые
- Клей карандашный
- Клей ПВА
- Ножницы
- Альбом для рисования 48 л.
- Спички
- Уголь художественный
- Сепия (уголь)
- Салфетки
- Проволока различного объема
- Нож канцелярский
- Баночки-непроливайки под воду
- Ластик
- Скотч бумажный
- Скотч двусторонний

Программное обеспечение:

- программа для покадровой съёмки AnimaShooter;
- программа для монтажа MovAviVideoEditor;
- программа для обработки фотографий MovAviPhotoEditor;
- программа для записи и обработки аудиофайлов AudioCity;
- программное обеспечение Windows 7, 8, 8.1, 10;
- MS Office 2007/2010;
- Paint;
- CorelDRAW Graphics;
- Windows Movie Maker;
- аудиоколонки;
- видеопроигрыватель.

Необходимым минимальным условием является наличие интернет-браузера и подключение к сети Интернет.

2.3. Формы аттестации

Формы аттестации/контроля для выявления предметных и метапредметных результатов:

творческая работа, творческий проект,

Формы аттестации/контроля формы для выявления личностных качеств:

наблюдение, беседа, опросы, анкетирование, портфолио

Вид аттестации	Цель проведения данного вида аттестации
Входной контроль (предварительная аттестация)	это оценка исходного уровня знаний перед началом образовательного процесса. Проводится с целью определения уровня развития детей.
Текущий контроль	это оценка качества усвоения обучающимися учебного материала; отслеживание активности обучающихся.
Промежуточная аттестация	это оценка качества усвоения обучающимися учебного материала по итогам учебного периода (этапа/года обучения).
Итоговая аттестация	это оценка уровня достижений обучающихся по завершении освоения дополнительной общеобразовательной программы с целью определения изменения уровня развития детей, их творческих способностей; заключительная проверка знаний, умений, навыков.

2.4. Оценочные материалы

Для выявления результатов освоения программы используются следующие диагностические методики:

— методика В.П. Степанова «Уровень личностных результатов обучающихся»;

— анкета «Уровень мотивации обучающихся к занятиям»;

— карта мониторинга по Л.Н. Буйловой (предметные и метапредметные результаты).

2.5. Методические материалы

Паспорт учебного кабинета

Нормативные документы и учебная литература.

Правила техники безопасности работы в учебном кабинете и инструктажа обучающихся по технике безопасности.

2.6. Рабочая программа воспитания

Цель воспитательной работы:

создание условий для реализации субъектной позиции обучающихся, формирование гражданских, патриотических и нравственных качеств, развития их способностей и одарённости через реализацию воспитательного потенциала дополнительной общеобразовательной программы.

Задачи воспитательной работы:

- обеспечение необходимых условий для личностного развития;
- укрепление здоровья;,
- реабилитация и адаптация к жизни в обществе;
- социализация детей; **работа** с семьей;
- формирование общей культуры; организация содержательного досуга.

Приоритетные направления воспитательной деятельности:

нравственное и духовное воспитание, воспитание семейных ценностей, воспитание положительного отношения к труду и творчеству, здоровьесберегающее воспитание, культурологическое и эстетическое воспитание, профориентационное воспитание

Формы воспитательной работы

беседа, лекция, дискуссия, конференция, сюжетно-ролевая игра, иные

Методы воспитательной работы

рассказ, беседа, приучение, поручение, игра, поощрение.

Планируемые результаты воспитательной работы

развитие навыков самоорганизации

Календарный план воспитательной работы

№ п/п	Название мероприятия	Задачи	Форма проведения	Сроки проведения
1	Участие в муниципальном конкурсе «Природа и творчество»	Формирование экологической культуры	Дистанционная	Октябрь
2	День герба и флага Ульяновской области.	воспитание любви и уважения к родной стране, к ее законам и символам.	очная	декабрь
3	Защитники Отечества	Развитие чувства гражданской ответственности за судьбу страны, народа, готовности защищать интересы государства	очная	февраль
5	Ура!каникулы	развитие творческих и интеллектуальных способностей, активизация познавательной деятельности;	очная	май

2.7. Список литературы

для педагога:

1. «Искусство в школе»: общественно-педагогический и научно-методический журнал. №№ 5-7. – 2012.
2. Агапова И.А., Лучшие модели оригами для детей. – М., 2007
3. Алехин А.Д. Когда начинается художник. – М., 1993
4. Алпатов М. Немеркнущее наследие. – М., 1990

5. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Анофриков. – Новосибирск, 2008
6. Анофриков П.И. Принципы работы детской студии мультипликации / П.И. Анофриков. – Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2012. – 17 с.
7. АРТ-класс. – М., 2002
8. Бадаев В.С. Русская кистевая роспись: учеб. пособие для студентов вузов, обучающихся по специальности «Изобразительное искусство». – М., 2007
9. Барадудин В.А. и др. Основы художественного ремесла. В 2-х частях. – М., 1986
Воронов В. С. О крестьянском искусстве: Избранные труды. – М., 1972
10. Василенко М. Народное искусство: избранные труды о народном творчестве X – XX век. - М.,1974
11. Велинский Д.В. Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки: методическое пособие / Д.В. Велинский. – Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2011. – 18 с.
12. Горичева В.С. Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. – Ярославль, 2004

для обучающихся:

1. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М, 2007
2. Курчевский В. Быль и сказка о карандашах и красках. – М., 2008
3. М.: Алгоритм, 2014. – 81бс.
4. Мария Семенова. Мы – славяне. - Санкт – Петербург, Издательство —АзбукаИ, 1998
Алехин А.Д. Когда начинается художник. – М., 1993
5. Норштейн, Ю. Снег на траве // Искусство кино. – №9. – 2011. – С. 118 135.
6. Норштейн, Ю.Б. Снег на траве / в двух книгах. – М.: изд-во «Красная площадь», 2012.
7. Халатов, Н. Мы снимаем мультфильмы / Н. Халатов. – М.: Молодая гвардия, 2013.

для родителей (законных представителей):

- 1.Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М, 2007
- 2.Курчевский В. Быль и сказка о карандашах и красках. – М., 2008
- 3.Халатов, Н. Мы снимаем мультфильмы / Н. Халатов. – М.: Молодая гвардия, 2013.

