

Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение
«Советская средняя общеобразовательная школа №1»
Советского района Курской области

Принято на заседании
педагогического совета
МКОУ СОШ №1
Протокол № 8 от *1 августа* 2024г.

Утверждаю
Директор МКОУ СОШ №1
Токарева Т.Г.
Приказ № *10/п* от *1 августа* 2024г.



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
Художественной направленности
«Основы мультипликации»

(базовый уровень)

Возраст обучающихся: 8-15 лет
Срок реализации программы: 1 год (36)

Составитель:
Бронштейн Татьяна Ивановна
Педагог дополнительного образования

п. Кшенский, 2024

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА.

Программа дополнительного образования «Основа мультипликации»

Нормативно-правовая база:

- ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ (в редакции от 31.07.2020г.)
 - Приказ Минпросвещения России от 09 ноября 2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществлении образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (в редакции от 30.09.2020г.),
 - Приказ Минпросвещения России от 23 августа 2017 № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации дополнительных общеобразовательных программ» (в редакции от 30.09.2020г.),
 - Постановление Правительства РФ «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» от 28.09.2020 г. № 28»
- Школьные локальные акты:
- Приказ №1-293 от 30.08.2015 года «Положение о дополнительной общеобразовательной программе – дополнительной общеразвивающей программе МКОУ «Советская средняя общеобразовательная школа №1»»
 - Приказ №1-110 от 31.03.2016 года «Положение об организации дополнительного образования в МКОУ «Советская средняя общеобразовательная школа №1»»
 - Протокол №6 от 18.06.2016 года «Порядок приёма по дополнительным образовательным программам в МКОУ «Советская средняя общеобразовательная школа №1»

Направленность программы – художественная.

Адресат программы

Программа «Основы мультипликации» адресована детям с 8 до 15 лет, проявляющим интерес к созданию мультфильмов графических и медиа-продуктов.

Актуальность программы состоит в том, что мультипликация способствует развитию творческих способностей, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда детей. При занятии анимационным творчеством у детей развиваются навыки присущие профессиям, задействованным в процессе создания анимационного продукта, за каждым серьезным мультфильмом, клипом, роликом стоят тысячи разнопрофильных специалистов технической и художественной направленности.

Разнообразие технологий создания анимации, с которым обучающиеся познакомятся на занятиях, раскрывает перед ребенком возможности, с помощью которых он сможет поделиться своей уникальной идеей и посылками с другими людьми.

Анимация имеет большой потенциал, как в современном искусстве, так и в образовании, и является неотъемлемой частью визуальной культуры нашего времени.

Ребенок может найти себя в любой сфере деятельности, участвующей в анимационном производстве, что послужит ориентиром для будущей профессии.

Главной целью учителя является развитие творческой, конкурентно способной личности. Для этого необходимо создавать благоприятное пространство, способствующее успешному развитию каждого ребенка, через мотивацию учения, воспитание интереса к познавательной деятельности на уроках с применением ИКТ-технологий и выработку потребности и умения учиться.

Основной задачей является решение не «заставлять выучить», а «помочь развиваться». Внедрение ИКТ даёт возможность преподавателям осознать место и роль компьютера в учебном процессе, оценить возможности новых компьютерных технологий как средства обучения.

Одним из важных мотивов учения школьников является интерес. Интерес — это активная познавательная направленность человека на тот или иной предмет, явление или деятельность, связанная с положительным эмоциональным отношением к ним. А стимулятором деятельности выступает личная заинтересованность ученика. Она состоит из реальных предметных, учебных, творческих действий в принятии решений по преодолению препятствий.

Интерес характеризуется познавательной активностью. Ученик ищет интересующую его информацию, посвящает свободное время предмету познавательного интереса. Направляя интерес детей, их личную заинтересованность к этому предмету, учитель тем самым повышает познавательную активность. Предметом такой заинтересованности может стать создание мультипликационного фильма. Сегодня мультипликация уже перестала быть просто впечатляющим зрелищем, которое можно лишь воспринимать со всё большего числа окружающих человека экранов. Она – элемент "новой грамотности". По мере компьютеризации нашей жизни, по мере наполнения школ современной техникой, всё больше и больше появляется людей, осознающих образовательные и просто коммуникационные возможности новых технологий и их большую доступность. И эти технологические изменения приводят постепенно к изменениям в самих наших представлениях о том, что такое грамотный человек. Понятие грамотности во всё большей степени включает в себя, кроме традиционных чтения и письма, ещё и умение набирать текст на клавиатуре, записывать звук, создавать цифровую фотографию и видео, работать с электронными документами. Мультипликация, безусловно, один из активных элементов в этом ряду мультимедийных возможностей. Создание мультфильма — это, по сути, проектное обучение. Личностный смысл деятельности ученика повышает его мотивацию в учении и развивает его творческий потенциал.

Отличительные особенности программы

Программы, существующие в области мультипликации, чаще всего имеют узкоспециализированную направленность. Данная программа объединяет в одну дополнительную общеразвивающую программу несколько методов и техник реализации анимационных фильмов (как материальных: перекладная, пластилиновая, так и нематериальных: компьютерная 2d анимация), для составления более полного представления специфике мультипликации в разных сферах её применения. Это обеспечивает вариативность и позволяет обучающимся познакомиться с разнообразием техник, определиться с выбором направления для будущего профессионального развития.

Во время прохождения данной программы развивается воображение, навыки рисунка и работы с пластическими материалами, что позволяет создавать более сложные и интересные синтетические произведения в результате. Развитие воображения, расширение кругозора способствуют успеваемости учащихся и по общешкольным предметам.

Дети знакомятся не только с материалами и техниками анимации, но и с профессиями: режиссёр анимационного фильма, аниматора, сценариста, оператора и фотографа, художника-мультипликатора, звукорежиссера, 2d аниматора.

Уровень освоения программы - стартовый. Исполнение и реализация общедоступных и универсальных форм работы в мультипликации. Минимальный уровень сложности.

Сроки реализации: 1 год; режим занятий 1 учебный час в неделю, общее количество учебных часов 36.

Цель и задачи программы

Цель программы – Раскрытие и реализация личностного потенциала и творческой индивидуальности посредством решения задач и проблем в сфере мультипликации.

Задачи:

Обучающие:

- Сформировать базовые навыки работы с некоторыми видами анимации: перекладной, пластилиновой, компьютерной.
- Дать представление об основных принципах анимации и биомеханики в анимации.
- Дать представление о драматургии и сценарном мастерстве.
- Обучить основным этапам создания мультипликационных фильмов – планированию общей работы, разработке и изготовлению персонажей, фонов и декораций, установке освещения, съёмке кадров, озвучиванию и сведению видео- и звукоряда.
- Сформировать базовые навыки работы с компьютерными технологиями, как с актуальными способами создания анимации.
- Научить основным этапам монтажа мультипликационного фильма, создания законченных, творчески выполненных проектов.

Развивающие:

- Развитие креативности.
- Развитие логического мышления и умения анализировать.
- Развитие внимания, памяти, наблюдательности.
- Создание условий для повышения самооценки обучающегося, реализации его как личности.
- Формирование потребности в саморазвитии.
- Формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития информационных технологий.
- Формирование осознанного позитивного отношения к другому человеку, его мнению, результату его деятельности.
- Развитие эстетического восприятия.
- Способствовать развитию творческих способностей учащихся через решение проблем, возникающих при работе над мультипликационным фильмом.
- Способствовать развитию умения планировать работу и рационально распределять время.
- Способствовать умению учащихся обобщать полученные знания, преобразовывать информацию в символы, проводить анализ, синтез, сравнение и делать необходимые выводы.
- Содействовать развитию умений применять полученные знания в нестандартных (нетипичных) условиях.
- Обеспечить условия для развития умений точно и образно выражать свои мысли и идеи.
- Способствовать развитию умений творчески подходить к решению практических задач.

Воспитательные:

- Активизация познавательного интереса у учащихся к изучению компьютерных технологий.
- Способствование формированию позитивного отношения к активной познавательной деятельности.
- Создание условий для воспитания патриотичности.
- Создать условия для развития самостоятельности и ответственности.
- Способствовать развитию стремления к совершенствованию навыков и умений, желания выполнять более сложные работы.
- Создать условия для развития интереса к лучшим образцам мультипликации и желания к самостоятельному творчеству.
- Способствовать развитию художественно-эстетического вкуса, фантазии, изобретательности и пространственного воображения через овладение мультипликационными техниками: перекладной, пластилиновой, кукольной и компьютерной.
- Создать условия для развития умения работать в коллективе: проявлять эмпатию и оказывать и принимать помощь, сотрудничать, совместно добиваться намеченной цели, через создание творческой и доброжелательной рабочей атмосферы.

Воспитательный потенциал занятия предполагает создание условий для развития познавательной активности учащихся, их творческой самореализации. С этой целью на занятиях в рамках данной программы предполагается следующее:

- демонстрация детям примеров ответственного, гражданского поведения, проявления человеколюбия и добросердечности;
- подбор соответствующих текстов для чтения, задач для решения, проблемных ситуаций для обсуждения на занятиях;
- применение интерактивных форм работы, которые дают учащимся возможность
- приобрести опыт ведения конструктивного диалога, командной работы и взаимодействия с другими детьми;
- включение в занятие игровых технологий, которые помогают поддержать мотивацию детей к получению знаний, налаживанию позитивных межличностных отношений, помогают установлению доброжелательной атмосферы во время занятия;
- включение проектных технологий, позволяющих учащимся приобрести навык генерирования и оформления собственных идей, навык самостоятельного решения проблемы, навык публичного выступления перед аудиторией, аргументирования и отстаивания своей точки зрения и т.д.;
- включение в образовательный процесс технологий самодиагностики, рефлексии, позволяющих ребенку освоить навык выражения личностного отношения к различным явлениям и событиям.

Данной программой предусматривается участие в Плане воспитательной работы с учащимися, учебной организации, и участие в мероприятиях учреждения.

Планируемые результаты освоения программы

Личностные:

- Повышение усидчивости – способности проявлять терпение в работе над долгосрочными проектами;
- Повышение внимательности, памяти, наблюдательности;

- Проявление осознанного, уважительного и доброжелательного отношения к истории, культуре, традициям, языкам, ценностям народов России и народов мира;
- У учащихся будет сформировано позитивное отношение к активной познавательной деятельности;
- Формирование самостоятельности и развитие личной ответственности за свои поступки;
- Формирование способности доводить начатое до конца;
- Формирование умений и навыков работы в коллективе;

Метапредметные:

- Владение информационно-логическими умениями: определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;
- Владение навыками творческого решения разного рода задач;
- Формирование пространственного мышления, мелкой моторики;
- Формирование умения планировать работу и рационально распределять время;
- Формирование умения применять полученные знания в нестандартных (нетиповых) условиях;

Предметные

Обучающиеся

- Получат представление о различных видах мультипликации;
- Приобретут навыки безопасной работы с ножницами, клеем и другими материалами при создании анимационного фильма;
- Приобретут знания и умения работы с компьютерным программным обеспечением для съемки и монтажа мультипликационных фильмов;
- Приобретут знание основ компьютерной анимации;
- Приобретут навыки и умения для создания перекладной, пластилиновой и компьютерной анимации;
- Получат представление об основных этапах создания мультипликационных фильмов;
- Получат представление об основных принципах анимации;
- Получат понимание основ драматургии и представление о правилах оформления сценариев и представление о создании раскадровок;
- Приобретут умения выбирать способ представления информации в соответствии с целью и замыслом мультипликационного произведения с использованием соответствующих образно-выразительных средств;
- Приобретут навыки и умения работы с аудио - и фотоаппаратурой;
- Приобретут представление об основных законах композиции кадра;
- Приобретут художественно-эстетический вкус и ценностное отношение к культуре и искусству;
- Приобретут навыки и умения для создания авторских или коллективных мультфильмов;
- Будут знать об основных профессиях в сфере медиа индустрии и мультипликации;

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА:

Тема «Создание рисунков».

Компьютерная графика. Примеры графических редакторов. Панель инструментов графического редактора. Основные операции при рисовании: рисование и стирание точек, линий, фигур. Заливка цветом. Другие операции.

В результате изучения данной темы учащиеся **смогут научиться**: выполнять основные операции при рисовании с помощью одной из компьютерных программ; сохранять созданные рисунки и вносить в них изменения.

Тема «Создание мультфильмов и живых картинок».

Анимация. Компьютерная анимация. Основные способы создания компьютерной анимации: покадровая рисованная анимация, конструирование анимации, программирование анимации. Примеры программ для создания анимации. Основные операции при создании анимации. Этапы создания мультфильма.

В результате изучения данной темы учащиеся **смогут научиться**:

- выполнять основные операции при создании движущихся изображений с помощью одной из программ;
- сохранять созданные движущиеся изображения и вносить в них изменения. При выполнении проектных заданий школьники будут учиться придумывать рисунок, предназначенный для какой-либо цели, и создавать его при помощи компьютера. В результате работы над созданием мультфильмов у детей сформируются следующие общеучебные умения и навыки:
- умение самостоятельно и мотивированно организовывать свою познавательную деятельность (от постановки цели до получения и оценки результата);
- участие в проектной деятельности, в организации и проведении учебно-исследовательской работы;
- создание собственных произведений, в том числе с использованием мультимедийных технологий.

Тема «Создание мультфильмов в программе «Cap Cut».

В результате с работой в данной программе у учащихся происходит:

1. Развитие логического мышления - для того, чтобы создать свой мультфильм, нужно продумать его сюжет, выбрать декорации, героев, расставить их по своим местам, заставить двигаться. Развитие воображения - в распоряжении ребенка различные герои, музыка, смешные звуки. Все эти отдельные образы необходимо преобразовать в целостное и законченное действие, сочинить собственную сказку.
2. Знакомство с технологией создания мультфильмов – мультипликатору предоставляется настоящая студия мультипликации, в которой он сможет смонтировать мультфильм, озвучить его, добавить титры и записать на диск.
3. Формирование чувства композиции и художественно-графических умений, навыков конструирования и проектирования - параллельно с работой за компьютером учащимся необходимо смоделировать будущий мультфильм, нарисовать эскизы и будущих героев.
4. Приобщение к творческому процессу и развитие терпения и трудолюбия - на создание простейшего мультфильма уйдет минут 20, но для того, чтобы сделать законченный мультфильм, необходимо много потрудиться.
5. Развитие базовых пользовательских навыков работы на компьютере и освоение средств информационных технологий.

Тема «Натурная мультипликация».

Обсуждение темы проекта. Составление плана рассказа и видеоряда, иллюстрирующего рассказ. Организация фиксации. Обсуждение фотографий с художественной и смысловой точек зрения, создание коллекции фотографий к проекту. Монтаж фото и видео материалов по сценарному плану. Аудиозапись рассказа, соответствующего видеоряду. Обсуждение готовых работ, размещение в информационной среде.

Содержание курса	Количество часов	Перечень универсальных действий обучающихся
Тема «Что такое мультипликация».	6	Знать: техники мультфильмов, приёмы создания движения в них
Тема «Создание рисунков».	6	Уметь: выполнять основные операции при рисовании с помощью одной из компьютерных программ; сохранять созданные рисунки и вносить в них изменения.
Тема «Создание мультфильмов и живых картинок».	11	Уметь: выполнять основные операции при создании движущихся изображений с помощью одной из программ
Тема «Создание мультфильмов в программе «Cap Cut».	4	Уметь: создавать сюжет, героев. Знать: преобразование множества заготовок в целостное и законченное действие
Тема «Натурная мультипликация».	5	Уметь: Составлять плана рассказа и видеоряда, монтировать фото и видео материалы по сценарному плану.
Тема «Пластилиновая мультипликация».	4	Знать : технологии обработки фото и видео информации

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

№п/п	Год обучения, уровень	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий	Нерабочие праздничные дни	Сроки проведения аттестации
1	1	10.09.2024г.	30.05.2025г.	36	36	36	13.15-14.00	02.01.2025г., 01.05.2025г.	Май 2025г.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№п/п	Название раздела	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Что такое мультипликация	6	1	5	Беседа наблюдение
2	Создание рисунков	6	1	5	Беседа наблюдение
3	Создание мультфильмов и живых картинок	11	1	11	Беседа наблюдение Творческая работа
4	Создание мультфильмов в программе «Cap Cut»	4	1	3	Беседа наблюдение Творческая работа
5	Натурная мультипликация	5	0.5	4.5	Беседа наблюдение Творческая работа
6	Пластилиновая мультипликация	4	0.5	3.5	Беседа наблюдение Творческая работа
Всего		36	5	31	

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Диагностика – один из важных разделов любой образовательной программы. Цель диагностики – проследить динамику развития и рост мастерства обучающихся.

Для отслеживания результативности образовательной деятельности группы занимающейся по программе «Основа мультипликации» проводятся: входной, текущий, промежуточный и итоговый контроли.

Диагностический контроль позволяет определить уровень мотивации и устойчивости интереса, воспитанности обучающихся, творческих способностей, отношение к трудовой деятельности.

Входная диагностика проводится в сентябре с целью выявления первоначального уровня знаний и умений, возможностей детей в форме беседы.

Текущий мониторинг результатов обучения ребенка осуществляется на занятиях в течение всего учебного года для отслеживания уровня освоения учебного материала программы и развития личностных качеств учащихся.

Цель промежуточного диагностирования: определить степень усвоения детьми учебного материала, оценить динамику развития и рост мастерства учащихся на данном этапе. Промежуточный контроль проводится в форме наблюдения, выставок работ обучающихся.

Итоговый контроль проводится по завершении обучения по программе в мае. Формы итогового контроля: педагогическое наблюдение, защиты творческого продукта, который демонстрирует навыки учащихся, приобретенные за время обучения.

ФОРМА АТТЕСТАЦИИ

Защита творческих продуктов. Мультипликационные фильмы.

Формы фиксации результатов:

Творческие работы

Видеозаписи и фотографии участия коллектива в выставках, конкурсах.

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Используемые *методики, методы и технологии*

При работе по программе используются современные образовательные технологии:

- методы проблемного обучения,
- методика развивающего обучения,
- информационно-коммуникационные технологии,
- здоровье сберегающие технологии,
- разноуровневое обучение,
- исследовательские методы в обучении,
- обучение в сотрудничестве,
- технология использования в обучении игровых методов,
- метод проектов.

Дидактические средства:

Картинки со схемами движения объектов.

Картинки со схемами создания персонажей, фонов, фоновых объектов, декораций.

Настольная игра для создания сценария “Образно говоря”.

Видеоматериалы.

Материалы из интернета на электронных носителях.

Интерактивные материалы

Театральные игры.

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН ЗАНЯТИЙ

№п/п	Тема занятия.	Количество часов Дата проведения	Форма, тип занятия	Место проведения
1	Вводное занятие. Техника безопасности и организация рабочего места.	1	Групповая, теория, освоение нового материала	Класс
2	Что такое мультипликация? Что такое анимация?	1	Групповая, смешанная, освоение нового материала	Класс
3	Этапы создания мультфильма.	1	Групповая, освоение нового материала	Класс
4	Немного об истории анимации.	1	Групповая, освоение нового материала	Класс
5	Виды анимации.	1	Индивидуальная Практическая работа	Класс
6	Как можно самому снять мультфильм.	1	Индивидуальная Практическая работа	Класс
7	Компьютерная графика. Примеры графических редакторов.	1	Групповая, теория, освоение нового материала	Класс
8	Панель инструментов графического редактора.	1	Групповая, освоение нового материала	Класс
9	Основные операции при рисовании: рисование и стирание точек, линий, фигур.	1	Индивидуальная Теория и практика	Класс
10	Основные операции при рисовании: рисование и стирание точек, линий, фигур.	1	Индивидуальная Теория и практика	Класс
11	Заливка цветом. Другие операции.	1	Индивидуальная Теория и практика	Класс
12	Изменение готовых форм.	1	Индивидуальная Теория и практика	Класс
13	Анимация. Компьютерная анимация. Анимация «Море».	1	Индивидуальная Теория и практика	Класс
14	Основные способы создания компьютерной анимации: покадровая рисованная анимация, конструирование анимации, программирование анимации. Анимация «Море».	1	Индивидуальная Теория и практика	Класс
15	Примеры программ для создания анимации.	1	Индивидуальная Теория и практика	Класс

16	Основные операции при создании анимации.	1	Индивидуальная Теория и практика	Класс
17	Основные операции при создании анимации.	1	Индивидуальная Теория и практика	Класс
18	Этапы создания мультфильма.	1	Групповая, теория	Класс
19	Работа над созданием индивидуальных проектов - мультфильмов.	1	Индивидуальная Теория и практика	Класс
20	Работа над созданием индивидуальных проектов - мультфильмов.	1	Индивидуальная Теория и практика	Класс
21	Работа над созданием индивидуальных проектов - мультфильмов.	1	Индивидуальная Теория и практика	Класс
22	Работа над созданием индивидуальных проектов - мультфильмов.	1	Индивидуальная Теория и практика	Класс
23	Презентация мультфильмов.	1	Коллективная. Просмотры обсуждения	Класс
24	Разработка сценария. Выбор фона.	1	Индивидуальная Теория и практика	Класс
25	Выбор актёра. Анимация актёра.	1	Индивидуальная Теория и практика	Класс
26	Выбор звука и музыкального сопровождения.	1	Индивидуальная Теория и практика	Класс
27	Работа над созданием индивидуальных проектов - мультфильмов.	1	Индивидуальная Теория и практика	Класс
28	Составление плана рассказа и видеоряда, иллюстрирующего рассказ.	1	Индивидуальная Теория и практика	Класс
29	Проработка образов и изготовление персонажей.	1	Индивидуальная Теория и практика	Класс
30	Организация фиксации. Процесс съемки	1	Индивидуальная Теория и практика	Класс
31	Монтаж фото и видео материалов по сценарному плану. Формирование фильма из последовательности кадров.	1	Индивидуальная Теория и практика	Класс
32	Аудиозапись рассказа, соответствующего видеоряду.	1	Индивидуальная Теория и практика	Класс
33	Секреты пластилиновой анимации. Лепка героев и декораций.	1	Индивидуальная Теория и практика	Класс
34	Поэтапная съемка сцен. Отсмотр материала	1	Индивидуальная Теория и практика	Класс
35	Монтаж. Озвучка.	1	Индивидуальная Теория и практика	Класс
36	Обсуждение готовых работ, размещение в информационной среде.	1	Коллективная. Просмотры обсуждения	Класс

Формы проведения занятий

Учебное занятие – основная форма работы с детьми. На таких занятиях учащиеся занимаются изучением теоретических аспектов создания программирования и создания игр.

Практическое занятие – на таком занятии учащиеся:

- придумывают сценарий,
- разрабатывают и создают персонажей,
- фон и фоновые объекты,
- снимают создают логические игры,
- придумывают сюжеты,

Занятие «Творческий поиск» - на таком занятии проходит коллективное обсуждение замысла проекта, придумывание сюжета, разработка персонажей или проработка ролей, особенностей логики игры.

Показ – открытый (для всех) или закрытый (только для учащихся) показ проектов.

Формы организации деятельности учащихся на занятии

Ведущей формой организации обучения является *индивидуально-групповая*. Наряду с групповой формой работы, осуществляется индивидуализация процесса обучения и применение дифференцированного подхода к учащимся.

В процессе обучения используются следующие формы организации занятий:

фронтальная: дети под руководством педагога выполняют одинаковую работу, работа педагога со всеми учащимися одновременно (беседа, показ, объяснение);

коллективная: организация проблемно-поискового или творческого взаимодействия между всеми детьми одновременно, дети выполняют общую работу, проявляя самостоятельность и взаимопомощь;

индивидуальная: выполнение ребёнком индивидуального задания.

Материально-техническое оснащение программы

Для реализации программы необходимы:

- кабинет, оборудованный столами и стульями,
- компьютерами, оснащенными выходом в интернет.
- цифровая фотокамера с функцией ручного режима,
- штатив,
- медиа-проектором,
- раздаточный материал,
- ноутбук.

Каждому ребёнку для занятий:

Инструменты, необходимые для работы:

- ножницы,
- стек,
- дощечки под пластилин.

Материалы, необходимые для работы:

- ватман А3,
- ватман А2,
- бумага белая,
- бумага цветная,
- зелёный фон,
- картон цветной и белый,

- скотч бумажный,
- клей карандаш,
- пластилин,
- фольга,
- фломастеры,
- карандаши простые и цветные,
- мелки восковые,
- салфетки влажные,
- провода.

Список литературы:

1. Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова «Мультфильм руками детей», М.: Просвещение, 1990
2. Ф.С. Хитрук «Профессия — аниматор», М.: Гаятри, 2007
3. Сазонов А.П. «Изобразительная композиция и режиссерская раскадровка рисованного фильма» Москва. 1960
4. Уильям Ричардс «Аниматор. Набор для выживания. Секреты и методы создания анимации», Бомбора, 2019
5. Анатолий Петров «Классическая анимация. Нарисованное движение. Учебное пособие», М.: ВГИК, 2010

Интернет-источники:

1. Онлайн-платформа для бесплатного дистанционного обучения анимации детей и подростков "Анимация и Я" <http://multazbuka.ru>
2. <https://vk.com/logovoanimatorov>
3. <https://animationclub.ru>
4. <http://snimifilm.com/post/raskadrovka-500-rukovodstv-i-resursov>
5. <https://tvkinoradio.ru/article/article1500-slovar-animaciya>
6. <https://www.khanacademy.org/partner-content/pixar>
7. <https://sites.google.com/view/myltstudiotsarova41/Methodical-piggy-bank/materials>

Электронные образовательные ресурсы, используемые при дистанционном обучении

1. https://vk.com/mult_ddt
2. <https://vk.com/mult99>

ПЛАН ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ

Воспитательная работа с учащимися по программе «Основы мультипликации» проводится

в **ЦЕЛЯХ** приобщения обучающихся к культурным ценностям своего народа, базовым национальным ценностям российского общества, общечеловеческим ценностям в контексте формирования у них российской гражданской идентичности.

Учащиеся коллектива принимают участие, как в общих мероприятиях школы, так и в мероприятиях внутри своего творческого коллектива.

Мероприятия воспитательного характера проводятся в рамках Плана воспитательной работы МКОУ «Советская средняя общеобразовательная школа №1» и в рамках Календаря образовательных событий, приуроченных к государственным и национальным праздникам Российской Федерации, памятным датам и событиям российской истории и культуры на 2024/25 учебный год, утвержденного Министерством просвещения РФ.

План воспитательной работы

№п/п	Название мероприятия	Время проведения	Ответственный
1	День народного единства	Ноябрь 2024	Бронштейн Т.И.
2	Рождественские традиции	Декабрь 2024	Бронштейн Т.И.
3	Покормите птиц зимой	Январь 2025	Бронштейн Т.И.
4	Защитники Отечества	Февраль 2025	Бронштейн Т.И.
5	Международный женский день	Март 2025	Бронштейн Т.И.
6	День космонавтики	Апрель 2025	Бронштейн Т.И.
7	День победы	Май 2025	Бронштейн Т.И.