

**Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
"Средняя общеобразовательная школа № 11"**

Утверждаю:
Директор _____ О.И.Лыцова
Приказ № 204 от 31.08.2023г.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
«Студия детской мультипликации «Лампа»**

Направленность: *техническая*

Возраст учащихся: *7-14*

Срок реализации: *1 год*

Автор(ы) программы: *Кушнарёва Анна Витальевна*

Усть-Илимск, 2023

№ п/п	Содержание Программы	Стр.
1	Пояснительная записка	3
2	Содержание	7
3	Учебный план	7
4	Календарный учебный график	9
5	Организационно-педагогические условия реализации Программы	10
6	Формы аттестации	11
7	Оценочные материалы и иные компоненты Программы	12

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа разработана в соответствии с действующей нормативной базой в сфере дополнительного образования детей:

- Федеральным законом Российской Федерации «Об образовании в Российской Федерации» (от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ);

- Национальным проектом «Образование» на 2019-2024 гг. (утв. президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и национальным проектам, протокол от 24.12.2018 г. № 16);

- Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (утв. приказом Министерства просвещения РФ от 09.11.2018 г. № 629 от 27.07.2022г.);

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Студия мультипликации «Лампа» относится к программам **технической направленности**.

Актуальность: Мультипликация как вид детского творчества существует в нашей стране уже много лет. Проводимые на различных уровнях смотри, конкурсы, фестивали по этому увлекательному виду деятельности вызывают большой интерес детей и взрослых. Благодаря новым компьютерным технологиям искусство мультипликации стало делом, доступным для многих. Работа по данной программе представляет возможность каждому ребенку самостоятельно, опираясь на свою фантазию и творческое мышление, реализовать задуманную им идею.

Учение рисовать и создавать мультфильмы имеет множество выгод для детей в возрасте от 7 лет.

1. Развитие креативного мышления. Рисование и создание мультфильмов способствуют развитию воображения и креативности детей. Они могут выражать свои идеи, фантазии и эмоции через уникальные образы и истории.

2. Развитие мелкой моторики. Рисование и анимация требуют точности движений рук и пальцев, что способствует развитию мелкой моторики детей. Это полезно для развития письменных навыков и координации движений.

3. Самовыражение и коммуникация. Занятия мультипликацией помогают детям выражать свои мысли и чувства более эффективно. Дети рассказывают свои истории, передают образные сообщения и взаимодействовать с другими через свои произведения и анимации.

4. Улучшение наблюдательности и концентрацию. Учение рисовать и создавать мультфильмы требует внимания к деталям, наблюдательности и концентрации. Наблюдение за природой, за движением, за настроениями окружающих помогает

5. Развитие творческого мышления. Создание мультфильмов предполагает приобретение навыков планирования, организации и поиска решений, что способствует развитию творческого мышления у детей. Они учатся мыслить вариативно, искать новые идеи и подходы, создавая уникальные произведения из имеющихся возможностей.

Новизна программы: Программа «Студии мультипликации «Лампа» предполагает постепенное погружение в профессии мультипликации и рассчитана на понимание технических процессов создания медийного продукта, формирование персонального почерка и определении своей роли в групповой работе.

Адресат программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Студии мультипликации «Лампа» предназначена для учащихся от 7 до 14 лет.

Количество обучающихся в группе 15 человек.

Состав группы – постоянный.

Объем программы: программа рассчитана на 1 год обучения, в объеме 1 год - 72 часа. Программа является вариативной. При необходимости в соответствии с материально-техническими и погодными условиями, планами учреждения, в течение учебного года, в пределах учебной нагрузки, возможна перестановка тем тематического плана программы.

Форма обучения - очная.

Уровень программы – стартовый. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Студии мультипликации «Лампа» предполагает, что обучающиеся только начинают знакомиться с основами базовых принципов мультипликации в техниках «Перекладка», «Пластилиновая мультипликация», «Лего-анимация» и «Кукольная анимация»;

Формы реализации образовательной программы – обучение в разновозрастных группах; использование формы наставничества «Ученик – ученик»; групповые, индивидуальная и фронтальная формы работы; использование дистанционных технологий.

Режим занятий: занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 академических часа, (45 минут занятие, 10-15 минут перерыв).

Цель программы: выявление и развитие творческих способностей детей, художественно-образного мышления, формирование персонального взгляда на окружающий мир в процессе работы над анимационными роликами и короткометражными мультипликационными фильмами, а также во время индивидуальной и групповой работы над творческим проектом.

Задачи программы:

Образовательные:

- познакомить учащихся с основными видами мультипликации;
- научить создать перекладную рисованную, пластилиновую и кукольную анимацию и в этих техниках и озвучить мультфильмы;
- научить различным видам анимационной деятельности с применением различных художественных материалов;
- познакомить учащихся с основными технологиями создания мультфильмов, планированию общей работы, разработке и изготовлению марионеток, фонов и декораций, установке освещения, съёмке кадров, озвучиванию и сведению видео- и звукорядов;
- обучить компьютерным технологиям как основе научно-технического прогресса в мультипликации.

Развивающие:

- развивать интерес к мультипликации и желание к работе в группе и к самостоятельному творчеству;

- развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое мышление и пространственное воображение.

Воспитательные:

- воспитывать лучшие качества личности – самостоятельность, ответственность, коллективизм и взаимопомощь, последовательность и упорство в достижении цели, самокритичность и т.д.
содействовать профессиональному самоопределению учащихся.

Педагогическая целесообразность: Данная дополнительная образовательная программа реализуется через творческую деятельность с детьми сразу по нескольким направлениям: рисунок, живопись, лепка, декоративно-прикладное творчество, анимационный тайминг, анимационная съёмка, сочинительство, составление сценариев, создание раскадровок, оформительская деятельность, озвучивание, освоение анимационной техники и профильных компьютерных программ.

Отличительные особенности программы: Занятия в детской анимационной студии помогут ребятам реализовать свои творческие замыслы. Они смогут попробовать себя в качестве сценариста, режиссёра, художника. Под руководством педагога, а затем и самостоятельно, дети смогут придумать сюжеты авторских роликов, рисовать и оживлять персонажей с помощью различных анимационных программ и техник. Формирование в ходе обучения медиакомпетенций помогут также приобрести навыки владения персональным компьютером и базового программного обеспечения.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Предметные результаты:

- умеет работать в программах «Movavi», «Power point», «Reaper»;
- сочетать различные материалы для создания мультипликационного ролика;
- использовать цвет, свет, декорации – для передачи наибольшей выразительности образа;
- владеть средствами выразительности, узнают о фазах движения, научатся показывать эмоции и речь персонажей;
- научатся работать с микрофоном, видеокамерой, фотоаппаратом, ПК;
- разрабатывать собственные сценарии и воплощать их с помощью простых и доступных технических средств (смартфона и фотоаппарата);

Личностные результаты:

- учащиеся будут стремиться выражать свои чувства средствами искусства;
- проявлять самостоятельность и ответственность, сопричастность общему делу;
- работать в коллективе, уважительно относиться к труду других, выполнять сложную и трудоемкую работу, необходимую для получения творческого результата;
- проявлять творческую активность, участвовать в групповых и индивидуальных проектах, в конкурсных мероприятиях.

Метапредметные результаты:

- смогут определять порядок действий, необходимых для реализации творческого проекта, планировать этапы своей работы;
- понимать причины своего неуспеха и находить способы выхода из этой ситуации;
- договариваться и приходить к общему решению в совместной трудовой и творческой деятельности задавать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнером;
- презентовать свои проекты.

- активно применять информационные образовательные ресурсы в учебной деятельности;

2. СОДЕРЖАНИЕ

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Раздел 1. Введение в анимацию.

Теория. Техника безопасности при работе с компьютером, цифровой техникой. Профессии в анимации. Знакомство с инструментами и программным обеспечением для создания мультфильмов. Обсуждение плана работы на год.

Практика. Тренинг-игра «Программирование робота» - логика и последовательность каждого движения, работа в команде, умение выполнять действия по заданному алгоритму.

Раздел 2. Техники анимации

Теория: Из чего состоит мультфильм.

Практика: Мой первый сценарий и мультфильм. Мозговой штурм, распределение ролей, написание сценария, раскадровка, подготовка материалов для создания ролика, подготовка места съемки, съемка, монтаж, обсуждение готовой работы анализ.

Теория. Техника: перекладка. Создание мультфильма в технике перекладка.

Практика: Мозговой штурм, распределение ролей, написание сценария, раскадровка, подготовка материалов для создания ролика, подготовка места съемки, съемка, монтаж, обсуждение готовой работы анализ.

Теория. Техника: пластилин. Создание мультфильма в технике пластилиновая анимация.

Практика: Мозговой штурм, распределение ролей, написание сценария, раскадровка, подготовка материалов для создания ролика, подготовка места съемки, съемка, монтаж, обсуждение готовой работы анализ. Создание пластилиновых этюдов.

Теория. Техника: куклы и легио.

Практика: Мозговой штурм, распределение ролей, написание сценария, раскадровка, подготовка материалов для создания ролика, подготовка места съемки, съемка, монтаж, обсуждение готовой работы анализ.

Раздел 3. Индивидуальный мультипликационный проект

Теория: Работа над индивидуальным анимационным проектом. Планирование работы. Определение этапов.

Практика: Создание авторского мультфильма. Оформление декораций или фонов, работа с монтажными планами, создание титров.

Итоговая аттестация

Итоговая аттестация проводится в ходе работы обучающихся над индивидуальным анимационным проектом: умение составлять сценарий, подбирать фоны, разрабатывать персонажей и дополнительные элементы для авторского мультфильма. Демонстрация готового ролика.

3. УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Наименование разделов, тем	Всего часов	В том числе		Формы промежуточной и итоговой аттестации
			Теория	Практ. занятия	
1	Раздел 1. Введение в анимацию	4	2	2	
	Тема 1. Техника безопасности в мультстудии	1	1		Беседа, ответы на вопросы

	Тема 2. Игра «Программируем робота»	1		1	
	Тема 3. Знакомство с программным обеспечением и инструментами	2	1	1	Беседа, знание принципов работы п/о
	Промежуточная аттестация				опрос
2	Раздел 2. Техники анимации	54	9	45	
	Тема 1. Из чего состоит мультфильм.	4	1	3	
	Тема 2. Техника «Перекладка»	30	4	26	
	Тема 3. Пластилиновая анимация на плоскости	10	2	8	
	Тема 4. Кукольная анимация: Lego	10	2	8	
	Промежуточная аттестация				творческая работа, педагогическое наблюдение,
3	Раздел 3. Индивидуальный анимационный проект	14	3	11	
	Тема 1. Подготовительная работа	2	1	1	
	Тема 2. Творческая работа: выбор техники, подготовка к съемкам	8	1	7	
	Тема 3. Продакшн и постпродакшн	4	1	3	
	Промежуточная аттестация				
	Итоговая аттестация				Просмотр
	Итого	72	14	58	

4. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Раздел/месяц	сентябрь	октябрь	ноябрь	декабрь	январь	февраль	март	апрель	май
Раздел 1	4								
Раздел 2	4	9	9	8	5	9	8	2	
Раздел 3								7	7
Промежуточная аттестация									просмотр
Всего	8	9	9	8	5	9	8	9	7

5. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

5.1. Учебно-методическое обеспечение реализации Программы

Список литературы для учащихся:

1. Вообразительное искусство. Как написать сценарий мультфильма. Миша Сафронов. Электронная версия [EPUB, FB2, MOBI]
2. Варио. История российской мультипликации. XX век. - Москва: Гостехиздат, 2016. - 941 с.
3. Громов, Е.С. С. Алимов. Мультипликация, книжная и станковая графика / Е.С. Громов. - М.: Советский художник, 2016. - 176 с.
4. Козлов Любимые сказки-мультфильмы / Козлов, Сергей. - М.: АСТ, 2017. - 176 с.
5. Словарь-справочник современных анимационных терминов / Науч. рук. Б. А. Машковцев. — М.: ЛЕНАНД, 2015. – 256 с

5.2. Условия реализации программы

Особенности организации учебного процесса: занятия проводятся на базе школы в стационарном, типовом, хорошо освещенном и проветриваемом учебном кабинете, который отвечает требованиям санитарно-гигиенических норм, правилам техники безопасности, установленных для помещений, где работают учащиеся, оснащенном типовыми столами и стульями с учетом физиологических особенностей обучающихся.

Оборудование: Столы для теоретических и практических занятий, шкафы для хранения материалов, оборудования, литературы.

Инструменты и материалы: фотоаппарат, ПК, микрофон, мультипликационные станки, осветительные приборы.

Краски, пластилин, цветная бумага, картон, альбом для рисования, цветные карандаши, простой карандаш, ножницы, ручка, тетрадь или блокнот для записей.

6. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ

Обучение по программе «Студия мультипликации «Лампа» предполагает работу обучающихся по отработке и закреплению полученных знаний и умений, по формированию навыка применять полученные знания и умения в авторских анимационных проектах.

Видами контроля в процессе обучения по программе «Студия мультипликации «Лампа» являются: входящая диагностика, текущий контроль и промежуточная аттестация по окончании 1 года обучения.

Входящая диагностика проводится в сентябре, после вводного занятия. Учащимся предлагается ответить на теоретические вопросы и выполнить практическое задание.

Текущий контроль проводится в течение учебного года по разделам программы в форме выполнения авторского анимационного проекта либо работы над этюдами с выполнением базовых техник анимации.

Промежуточная аттестация проводится в конце учебного года в формате просмотра анимационных авторских работ или сборника этюдов.

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов: журнал посещаемости, оценочные листы по выполнению творческих заданий и тестов, грамоты, сертификаты, фотографии.

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов: демонстрация готового проекта.

Сопоставляя начальный уровень подготовки учащихся и конечный (результаты промежуточной аттестации) можно судить о достигнутых результатах по освоению программы.

На основании оценочных материалов, представленных в разделе 6 составляется итоговый протокол промежуточной аттестации обучающихся по дополнительной общеразвивающей программе «Студия мультипликации «Лампа»

Критерии оценки результативности определяются таким образом, чтобы можно было определить отнесенность обучающегося к одному из трех уровней результативности: высокий, средний, низкий.

Критерии оценки результативности не должны противоречить следующим показателям:

- высокий уровень – успешное освоение обучающимся более 70% содержания образовательной программы, подлежащей аттестации;
- средний уровень – успешное освоение обучающимся от 50% до 70% содержания образовательной программы, подлежащей аттестации;
- низкий уровень – успешное освоение менее 50% содержания образовательной программы, подлежащей аттестации.

Критериями оценки результативности обучения обучающихся также являются:

- критерии оценки уровня теоретической подготовки;
- критерии оценки уровня практических умений и навыков;
- критерии оценки уровня развития и воспитанности: культура организации практической деятельности: культура поведения; творческое отношение к выполнению практического задания; аккуратность и ответственность при работе.

7. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ И ИНЫЕ КОМПОНЕНТЫ ПРОГРАММЫ

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Освоение программного материала предполагает проведение только текущего контроля, проводимого в форме практической творческой работы (изготовление изделия по собственному замыслу); методом контроля является педагогическое наблюдение, по результатам, которого заполняется оценочный лист.

Оценочный лист

Выполнение творческого задания

раздел/тема _____ дата проведения _____

№ п/п	Критерии оценки	Фамилия, имя учащегося								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
1.	Наличие умений работы с инструментами и материалами. Соблюдает технику безопасности									
2.	Технологическая последовательность не нарушена									
3.	Правильно подобрана техника исполнения для анимации объекта									
4.	Сотрудничает с ребятами в решении поставленных задач									
5.	Самостоятельно выполняет творческое задание									
6.	Соблюдает аккуратность при работе									
7.	Работа выполнена в заданное время									

3 балла - наблюдаемое качество проявляется в полной мере;

2 балла – наблюдаемое качество проявляет частично;

1 балл – наблюдаемое качество не проявляется;

На основании суммы баллов определяются уровни освоения учебного материала:

Высокий уровень – 21 (15)

Средний уровень – 14 (10)

Низкий – 9 (7)