

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
Политехническая гимназия

РАССМОТРЕНО

методическим советом
МАОУ Политехническая гимназия
протокол № 1 от 23.08.2023 г

УТВЕРЖДАЮ

Директор
МАОУ Политехническая гимназия
Е.И. Дьячкова
Приказ от 30.08.2023 г № 349а



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

Технической направленности

«МультиЛяндия»

Возраст обучающихся 8-17 лет

Срок реализации 7 лет

Автор-составитель:
Яркова Татьяна Михайловна,
педагог дополнительного образования
Колмыков Анатолий Алексеевич,
педагог дополнительного образования

Г. Нижний Тагил

2023г.

Содержание
дополнительной общеобразовательной –
дополнительной общеразвивающей программы
«Мультляндия»

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы.....	3
1.1 Пояснительная записка.....	3
1.2 Цель и задачи программы.....	5
1.3 Содержание программы.....	6
1.4 Планируемые результаты.....	8
Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий.....	10
2.1 Календарный учебный график	10
2.2 Режим и форма занятий	11
2.3 Условия реализации программы.....	12
2.4 Формы аттестации.....	14
2.5 Оценочные материалы.....	14
2.6 Методическое обеспечение.....	14
2.7 Список информационных ресурсов/литературы	15
Приложение 1. Рабочая программа 1 модуля обучения «Стартовый».....	16
Приложение 2. Рабочая программа 2 модуля обучения «Базовый».....	19
Приложение 3. Рабочая программа 3 модуля обучения «Продвинутый».....	22
Приложение 4. Рабочая программа 4 модуля обучения «Творческий».....	25
Приложение 5. Рабочая программа модуля «Анимация в проектной работе».....	30

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа для детей «МультЛяндия» (основы мультипликации) имеет **техническую направленность**.

Программа составлена на основании Положения «О дополнительных общеобразовательных – дополнительных общеразвивающих программах Муниципального автономного общеобразовательного учреждения Политехническая гимназия (утверждено Приказом МАОУ Политехническая гимназия от 15.06.2022 №220).

Программа разработана на основании следующих документов:

1. Федеральный закон от 29 декабря 2012 года №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
2. Указ Президента Российской Федерации «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года». Дата публикации 21 июля 2020г.
3. Приказ Министерства просвещения РФ «Об утверждении Целевой модели региональных систем дополнительного образования детей» от 03 сентября 2019 года № 467. (Зарегистрировано в Минюсте России 06.12.2019 N 56722).
4. Проект Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года.
5. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (далее - Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам).
6. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 30 сентября 2020 г. № 533 «О внесении изменений в Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»
7. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
8. Письмо Минпросвещения России от 07.05.2020 г. № ВБ-976/04 «О реализации курсов внеурочной деятельности, программ воспитания и социализации, дополнительных общеразвивающих программ с использованием дистанционных образовательных технологий» (вместе с «Рекомендациями по реализации внеурочной деятельности, программы

- воспитания и социализации и дополнительных общеобразовательных программ с применением дистанционных образовательных технологий»).
9. Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи СП 2.4 3648-20 (Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.20 №28).
 10. Письмо Минобрнауки России от 29.03.2016 N ВК-641/09 "О направлении методических рекомендаций" (вместе с "Методическими рекомендациями по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей")
 11. Приказ Министерства образования и молодежной политики Свердловской области от 26.02.2021 г. № 136-Д «О проведении сертификации дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ для включения в систему персонифицированного финансирования дополнительного образования детей Свердловской области в 2021 году».
 12. Письмо Минобрнауки России № 09-3242 от 18.11.2015 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»).

Согласно ФЗ № 273 (ст. 12. п.5) образовательные программы самостоятельно разрабатываются и утверждаются организацией, осуществляющей образовательную деятельность, а именно Уставом МАОУ Политехническая гимназия.

Актуальность программы определяется запросом со стороны родителей младших школьников на обучающую деятельность, направленную на творческое развитие детей. Все дети – творцы, у каждого ребенка есть способности и таланты. Одни склонны к изобразительному творчеству, другие – к конструированию, третьи – к сочинительству, а четвёртые – ещё к чему-либо. Анимация – как вид экранного искусства – дает детям возможность реализовать все эти творческие способности. Кино вообще, и в особенности анимационное кино – искусство синтетическое, оно воздействует на детей целым комплексом художественных средств. Даже в самом коротком мультфильме используются и визуальный образ, и музыка (песня, музыкальное сопровождение), и художественное слово. Занятие анимацией развивает личность ребёнка, прививает устойчивый интерес к литературе, театру, совершенствует навык воплощать в игре определённые переживания, побуждает к созданию новых образов. Мультипликация включает в себя неограниченное число видов деятельности, открыта для них (универсальность). В процессе создания мультфильма стираются границы между отдельными видами деятельности (целостность). Специфика мультипликации позволяет

работать с ребенком, не перенося «в него» элементы человеческой культуры, а естественно помещая его самого в сферу этой культуры (причастность). Все перечисленное позволяет смотреть на мультипликацию не как на новый предмет эстетического цикла, а как на благоприятную среду для создания всеобъемлющей системы комплексного эстетического воспитания.

Новизну программы определяет возможность вовлечения учащихся в художественную деятельность и в изучение истории анимации и особенностей мультипликационных фильмов. Для того, чтобы создавать свои мультфильмы, юный художник должен обладать не только сведениями по теории анимации, но знаниями различных техник, а также должен освоить технологию съемки и монтажа.

Педагогическая целесообразность программы заключается в том, что в условиях студии образуется особая среда, которая способна помочь ребенку стать активным субъектом своей жизнедеятельности. В условиях совместной с другими творческой деятельности осуществляется воспитание человека, способного нести не только личную, но и коллективную ответственность.

1.2. Цель и задачи программы

Основная цель данного курса – создание благоприятных условий для развития личности ребенка, способного к творческому самовыражению, для самоопределения и самореализации детей через овладение основами мультипликации и повышение творческого потенциала путем приобщения их к экранному искусству.

Для достижения поставленных целей необходимо решить следующие задачи:

1. Образовательные.

Способствовать:

- овладению основами знаний, умений и навыков в области мультипликации;
- формированию умения создавать визуальные образы;
- формированию практических навыков создания медиапродукции: мультфильмов и музыкальных клипов.

2. Воспитательные.

Содействовать:

- формированию основных этических норм и понятий как условия правильного восприятия, анализа и оценки событий окружающей жизни;
- формированию гражданских качеств личности – активности, ответственности, толерантности;
- формированию потребности в достижении цели, умения аргументировать свою позицию, воспитывать уверенность в себе;
- формированию осознания значимости результата деятельности;
- формированию потребности в личностном самоопределении.

3. Развивающие.

Способствовать:

- развитию интеллектуальных способностей, расширению общего кругозора;
- развитию коммуникативных способностей, умения общаться, взаимодействовать, умения работать в коллективе;
- развитию творческих способностей и эстетических вкусов;
- развитию артистических, эмоциональных качеств у детей средствами занятий по культуре и технике речи;
- развитию познавательных интересов;
- развитию навыков самовыражения и самореализации в творческой деятельности с помощью мультипликации.

Программа адресована детям как младшего школьного возраста так и подросткам. Возраст учащихся 8-17 лет. Условия первоначального набора детей в коллектив: принимаются все желающие. Для успешного освоения программы формируются одновозрастные группы с оптимальным количеством не более 12 человек.

Срок реализации программы. Представленная программа рассчитана на 7 лет обучения.

Формы реализации. Очная форма. Занятия проводятся в группах и индивидуально, сочетается принцип группового обучения с индивидуальным подходом. Проходят общие теоретические занятия, и проводится индивидуальная работа над практическими заданиями под руководством педагога.

1.3. Содержание программы

В основу курса положены:

- тематический принцип планирования учебного материала, что отвечает задачам нравственного, трудового и эстетического воспитания школьников, учитывает интересы детей, их возрастные особенности;
- обучение в порядке постепенного усложнения – от выполнения отдельных тренировочных упражнений по «оживлению» на экране самых простых предметов до изобретения новых анимационных техник, от упражнений с наиболее простыми экранными движениями до сложных постановочных композиций, использующих всю глубину и объем экранного пространства. Таким образом, ребёнок постепенно поднимается по ступенькам знаний, отталкиваясь от того, чему он уже научился.
- построение занятий согласно логике творчества – от постановки творческой задачи до достижения творческого результата. Таким результатом может быть, как полностью готовый для просмотра полноценный мультфильм, так и отдельные творческие работы, создаваемые в ходе его подготовки: литературная основа (крошечное стихотворение, сказка, драматургический этюд), создание образов отдельных персонажей, создание фона или пространства, в котором действуют персонажи, подготовка звукового оформления будущего фильма (исполнение песни или подбор уже

записанного музыкального сопровождения, озвучивание речи персонажей и т.п.). На каждом занятии должно происходить волшебство – открытие чего-то нового для каждого ребёнка – в зависимости от того, чему посвящено занятие. Но творческий итог должен быть.

- взаимосвязь развития творческих и познавательных способностей учащихся. Реализация данного принципа предполагает коррекцию и развитие памяти, внимания, речи, восприятия, воображения, мышления детей наряду с развитием их творческих способностей. Огромную роль в развитии познавательной сферы играет придумывание новых сюжетов и техник исполнения для очередного мультфильма. Работа над мультфильмом (создание нового мира, самих персонажей, их «оживление» на экране, работа над выразительностью речи, характерами героев и пр.) способствует развитию словарного запаса, фонетико- фонематического восприятия, произвольного внимания, памяти, восприятия, мышления, воображения школьников.
- построение занятий таким образом, чтобы в активной работе могли участвовать все ученики. Это достигается несколькими путями: работой группы как единого организма, делением всех детей на малые творческие группы, выполнение индивидуальных заданий.
- построение занятий таким образом, чтобы дети имели возможность сменить типы и ритмы работы, т.е. чередовались покой и движение, тишина и оживление, интеллектуальная и физическая деятельность, ведь человек представляет собой единство физического и психического. Игнорирование той или иной составляющей в процессе обучения ведёт к деформации всей органики развития личности ребёнка.
- использование различных анимационных техник: рисованная анимация, техника перекладки, пластилиновая и песочная анимация, техника стоп-моушен, которая позволяет сделать «героями» мультфильма все, что угодно: предметы из школьного портфеля, камни, листья и шишки, найденные на улице, любимые игрушки, принесенные из дома и даже самих юных аниматоров – т.е. фигуры людей.

Содержание программы предусматривает комплекс занятий, распределенных по следующим модулям, рабочие программы которых представлены в приложениях:

- Приложение № 1. Рабочая программа модуля «1 год обучения» (уровень «Стартовый»)
- Приложение № 2. Рабочая программа модуля «2 год обучения» (уровень «Базовый»)
- Приложение № 3. Рабочая программа модуля «3 год обучения» (уровень «Продвинутый»)
- Приложение № 4. Рабочая программа модуля «4 год обучения» (уровень «Творческий»)
- Приложение № 5. Рабочая программа модуля «Анимация в проектной работе».

1.4. Планируемые результаты

В результате изучения курса «Мультляндия» должны быть достигнуты определенные результаты.

	Личностные	Метапредметные	Предметные
Знать	<ul style="list-style-type: none"> – о формах проявления заботы о человеке при групповом взаимодействии; - правила поведения на занятиях, в творческом процессе. - правила общения, о правильном отношении к собственным ошибкам, к победе, поражению. 	<ul style="list-style-type: none"> - ценностное отношение к творчеству как к культурному наследию народа. - нравственно-этический опыт взаимодействия со сверстниками, старшими и младшими детьми, взрослыми в соответствии с общепринятыми нравственными нормами. 	<ul style="list-style-type: none"> - необходимые сведения о видах анимационных техник; - о способах «оживления», т.е. движения мультипликационных героев на экране; - о законах развития сюжета и правилах драматургии; - о сценической речи; - о звуковом сопровождении мультфильма.
Уметь	<ul style="list-style-type: none"> - анализировать и сопоставлять, обобщать, делать выводы, проявлять настойчивость в достижении цели. - правильно взаимодействовать с партнерами по команде (терпимо, имея взаимовыручку и т.д.). - выражать себя в различных доступных и наиболее привлекательных для ребенка видах творческой деятельности. 	<ul style="list-style-type: none"> - планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей; - адекватно воспринимать предложения и оценку учителя, родителя и др. людей; - контролировать и оценивать процесс и результат деятельности; - договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности; - формулировать собственное мнение и позицию 	<ul style="list-style-type: none"> - «оживлять» на экране самые различные предметы и пользоваться основными анимационными техниками; - импровизировать; - работать в группе, в коллективе. - выступать перед публикой, зрителями.

Применять	<ul style="list-style-type: none"> - быть сдержанным, терпеливым, вежливым в процессе творческого взаимодействия; - подводить самостоятельный итог занятия; - анализировать и систематизировать полученные умения и навыки. 	<ul style="list-style-type: none"> - полученные сведения о многообразии экранного искусства - красивую, правильную, четкую, звучную речь как средство полноценного общения. 	<ul style="list-style-type: none"> - самостоятельно выбирать, организовывать небольшой творческий проект; - первоначальный опыт самореализации в различных видах творческой деятельности, - формирование потребности и умения выражать себя в доступных видах творчества и использование накопленных знаний.
------------------	--	---	---

Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Календарный учебный график муниципального автономного общеобразовательного учреждения Политехническая гимназия г. Нижний Тагил на 2022 – 2023 учебный год

1. Начало учебного года: 01 сентября 2023 года
Конец учебного года: 30 мая 2024 года
2. Продолжительность учебного года – 36 учебных недель
3. Сроки продолжительности обучения:

<i>1 полугодие</i>	17 учебных недель
<i>2 полугодие</i>	19 учебных недель

I полугодие – с 01 сентября 2023 года по 30 декабря 2023

II полугодие – с 10 января 2024 года по 30 мая 2024 года

4. Каникулярный период

Учебные промежутки	Даты
Набор детей в творческое объединение. Комплектование учебных групп.	01.09.2023-15.09.2023
Реализация дополнительной общеразвивающей программы	01.09.2023 - 30.10.2023
Осенние каникулы (индивидуальная работа)	31.10.2023 - 06.11. 2023
Реализация дополнительной общеразвивающей программы	07.11.2023 - 30.12.2023
Зимние каникулы	31.12.2023 - 10.01.2024
Реализация дополнительной общеразвивающей программы	11.01.2024 - 24.03.2024
Весенние каникулы (выставочная деятельность, мастер-классы в рамках реализации дополнительной общеразвивающей программы)	25.03.2024 - 2.04.2024
Реализация дополнительной общеразвивающей программы	3.04.2024 - 30.05.2024
Летние каникулы	01.06.2024 - 31.08.2024

В каникулярное время работа в детских объединениях ведется по индивидуальному графику.

В связи с производственной необходимостью возможна корректировка тем, дат, расписания, в зависимости от учебного расписания и работы МАОУ Политехническая гимназия.

В связи с форс-мажорными обстоятельствами возможно введение дистанционного обучения.

Выходные и праздничные дни:

4 ноября - День народного единства

1-15 января - Новогодние каникулы

7 января - Рождество Христово

23 февраля - День защитника Отечества

8 марта - Международный женский день

1 мая - Праздник Весны и Труда

9 мая - День Победы

12 июня - День России

2.2. Режим и форма занятий

Режим занятий. Занятия разделены на академические часы (45 минут) с перерывами между ними по 10 минут. Продолжительность занятий устанавливается с учетом требований соответствующих санитарных правил и нормативов, действующих на территории Российской Федерации.

В дистанционном формате (по мере необходимости) может реализовываться как вся программа, так и ее часть: модули, отдельные темы.

Объем программы – 648 часов.

Программа рассчитана на 4 года обучения.

1 год обучения: 72 часа в год. (2 раза в неделю по 1 часу)

2 год обучения: 72 часа в год. (1 раз в неделю по 2 часа)

3 год обучения: 72 часа в год. (1 раз в неделю по 2 часа)

4 год обучения: 144 часа в год. (2 раза в неделю по 2 часа)

Анимация в проектной деятельности: 72 часа в год. (2 раза в неделю по 1 часу)

Формы реализации. Очная форма, при необходимости – с элементами дистанционного образования. Занятия проводятся в группах и индивидуально, сочетается принцип группового обучения с индивидуальным подходом. Проходят общие теоретические занятия, и проводится индивидуальная работа над практическими заданиями под руководством педагога.

Формами организации учебной деятельности при очном обучении являются:

- индивидуальная (самостоятельная работа с учетом возможностей ребенка);

- фронтальная (работа со всей группой одновременно, например, при объяснении нового материала или отработке определенного технического приема);

- групповая (разделение учащихся на группы для выполнения определенной работы);

- коллективная.

При дистанционном обучении учебные материалы для групп размещаются в сети Интернет (сайт образовательной организации); обучающиеся изучают материалы, выполняют задания, присылают результаты педагогу, консультируются в режиме online.

Срок реализации программы. Представленная программа имеет долгосрочный характер и рассчитана в целом на 7 лет обучения. Благодаря разноуровневой организации содержания, после завершения определенного этапа учащиеся могут повторить данный уровень обучения, уже по индивидуальному маршруту.

2.3. Условия реализации программы

- Материально-технические условия:

Занятия проводятся в классе, где есть окно, доска, учительский стол, шкаф для рабочих материалов, а также столы и стулья по количеству участников. Для некоторых занятий столы можно сдвигать вместе, образуя один большой общий стол.

Для организации студии необходимо следующее оснащение:

1. Компьютер (ноутбук или стационарный ПС, по возможности с видеопроектором для просмотра анимации на экране или классной доске);
2. Доступ в интернет;
3. Фотоаппарат;
4. Штативы для фотоаппаратов или смартфонов;
5. Набор осветительных приборов;
6. Набор канцелярских расходных материалов (пластилин, белая и цветная бумага, клей и т. п.);
7. Длинная панель на одной из стен класса со специальным крепежом для устройства выставок детских работ и вывешивания наград и дипломов.

Перечень оборудования, технических средств обучения, материалов, необходимых для занятий (включая оборудование Кванториума)

№ п/п	Оборудование	Кол- во
1	Головной компьютер с доступом в Интернет	1
2	Мультимедийный проектор	1
3	Интерактивная доска	1
4	3D-принтер	2
5	Ноутбук	6
6	МФУ	1
7	Флипчарт	1
8	Интерактивный комплекс с вычислительным блоком и мобильным креплением	1

9	Образовательный конструктор с комплектом датчиков	8
10	Образовательный набор по механике, мехатронике и робототехнике	3
11	Образовательный набор по электронике, электромеханике и микропроцессорной технике	6
12	Образовательный набор для изучения многокомпонентных робототехнических систем и манипуляционных роботов	6
13	Комплект для изучения операционных систем реального времени и систем управления автономных мобильных роботов	1
14	Четырёх осевой учебный робот-манипулятор с модульными сменными насадками	1
15	Комплект полей и соревновательных элементов	1
16	Образовательный набор для изучения технологий связи и IoT	3
17	Автономный робот манипулятор с колесами всенаправленного движения	4
18	Набор для быстрого прототипирования электронных устройств на основе микроконтроллерной платформы	8
19	Набор для быстрого прототипирования электронных устройств на основе микроконтроллерной платформы со встроенным интерпретатором	8
20	Набор для быстрого прототипирования электронных устройств на основе одноплатного компьютера	8
21	Базовый робототехнический набор	8
22	Программный-аппаратный комплекс по робототехнике	1
23	Лабораторный комплекс для изучения робототехники, 3D моделирования и промышленного дизайна	3
24	Станок лазерной резки с числовым программным управлением	1
25	3д принтер профессиональный	1
26	3д принтер учебный	3
27	Пластик для 3д печати	50
28	Лабораторный модуль с интерактивной лабораторной платформой (ЛМИЛ)	3
29	Платформа для экспериментирования для ЛМИЛ	3

30	Комплект кабелей и перемычек для измерений для ЛМИЛ	3
31	Ресурсный набор для ЛМИЛ Электроэнергетика: Постоянный ток	3

- Кадровые условия:

В реализации программы занят педагог дополнительного образования: Яркова Татьяна Михайловна, высшая кв. к., образование – высшее, Почетный работник общего образования РФ.

2.4. Формы аттестации

В процессе обучения используются следующие методы организации контроля:

1. Практические творческие задания.
2. Коллективные обсуждения.
3. Собеседования.

2.5. Оценочные материалы

Формы определения результатов образовательной деятельности детей в студии в течение года – «безотметочные». Это могут быть анкеты, тесты, опросы и метод педагогического наблюдения.

Результативность работы помогут оценить результаты анкетирования не только самих участников студии, но и их родителей, а также зрителей. Причем за счет трансляции мультфильмов в сети Интернет зрительская аудитория может быть достаточно большой и разноплановой. И активной в своих комментариях по поводу увиденного.

Другими формами подведения итогов занятий младших школьников являются показы мультфильмов собственного изготовления перед зрителями в школе, участие в конкурсах и анимационных фестивалях.

Оценка качества реализации учебного предмета включает в себя текущий контроль успеваемости, промежуточную и итоговую аттестацию обучающихся. Для аттестации обучающихся создаются фонды оценочных средств, которые включают в себя методы контроля, позволяющие оценить приобретенные знания, умения и навыки.

Критерии оценки качества освоения учебного предмета. По итогам освоения учебного предмета на зачете (контрольном задании) выставляется оценка по пятибалльной шкале.

2.6. Методическое обеспечение

Методическое обеспечение программы включает в себя дидактические принципы, методы, техническое оснащение, организационные формы работы, формы подведения итогов.

Программа «Мультляндия» основана на принципах дифференцированного обучения, включает комплекс образовательных областей: «Познание», «Художественное творчество», «Техническое творчество». Программа предназначена для развития учащихся в рамках системы дополнительного образования. В целом занятия мультипликацией оказывают положительное влияние на развитие личностных и интеллектуальных качеств учащихся. Немаловажное значение для эффективности проведения занятий имеют применяемые методы.

В процессе занятий используются методы обучения:

- репродуктивный (воспроизводящий);
- иллюстративный (объяснение сопровождается демонстрацией наглядного материала);
- проблемный (педагог ставит проблему и решает ее вместе с детьми);
- эвристический (проблема ставится самими детьми, ими же предлагаются пути решения).

2.7. Список информационных ресурсов/литературы

1. Красный Ю. Е. Мультфильм руками детей: Кн. для учителя / Ю. Е. Красный, Л. И. Курдюкова. - М.: Просвещение, 1990.
2. Красный Ю. Е. «Первые встречи с искусством», (в соавторстве с А.Артболевской, В.Левиним и Л.Курдюковой). - М, «Искусство в школе», 1995.
3. Красный Ю. Е. «Азбука чувств». - Киев, «Освіта», 1993
4. Макарова Е. Г.. Как вылепить отфыркивание. В 3 т. Т.1. Освободите слона. – М.: Самокат, 2011.
5. Макарова Е. Г.. Движение образует форму. – М.: Самокат, 2012.
6. Мелик-Пашаев А. А., Новлянская З. Н.. Художник в каждом ребенке.– М.: Просвещение, 2008.
7. Мелик-Пашаев А. А., Новлянская З. Н.. Ступеньки к творчеству.– М.: Издательство: Бинوم. Лаборатория знаний, 2012.
8. Нагибина М.И. Алгоритм создания детского авторского анимационного фильма: методическое пособие. – Ярославль: Перспектива, 2016.
9. Нагибина М.И. Возможности медиаобразования // Учебный год. – 2010. – №2. – С. 16-19.
10. Нагибина М.И. Волшебная азбука. Анимация от А до Я: учебное пособие для начального мультимедийного образования. – Ярославль: Перспектива, 2011.

Приложение №1
к дополнительной общеразвивающей
программе «Мультляндия»,
утвержденной приказом директора
МАОУ Политехническая гимназия
от 30.08.2023г. №429а

Модуль 1 года обучения «Стартовый»

1. Планируемые результаты реализации модуля

Предметные результаты

- знать основы работы над мультфильмом;
- уметь работать с фотокамерой;
- уметь пользоваться компьютером;
- иметь представление о работе художников, операторов, монтажеров;
- освоить анимационные техники;
- уметь делать короткие мультфильмы.

Метапредметные результаты

- сотрудничать со сверстниками и взрослыми;
- уметь осмысливать поставленную задачу;
- оценивать процессы и результат своего труда.

Личностные результаты

- проявлять познавательный интерес к мультипликации;
- овладеть навыком работы в группе при создании мультфильма, выполняя свою часть практической творческой работы.

2. Тематическое планирование

Учебно-тематический план I уровня обучения «Стартовый»

№	Тема занятия	Количество часов		
		теория	практика	всего
1	Вводная часть. Техника безопасности.	1		1
2	Откуда взялись мультфильмы.	1		1
3	Как «оживить» неживые предметы.	1	1	2
4	Покадровая съемка «движущихся» предметов.	1	1	2
5	Обработка снятых материалов.	1	1	2
6	Знакомство с компьютерной программой монтажа мультфильмов.	1	1	2
7	Анимационные фокусы.	1	1	2
8	Съемка в технике перекладки	1	1	2
9	Сыпучая анимация.	1	1	2
10	Графическая (рисованная) анимация.	1	1	2
11	Работа с цветом.	1	1	2
12	Объемные фигуры.	1	1	2
	ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА			
13	Съемка мультфильмов.		20	10
14	Монтаж мультфильмов.		20	10
15	Итоговый мультфильм (коллективная работа)		9	9
16	Подведение итогов. Техника безопасности в каникулы.		1	1
	Итого	12	60	72

Содержание курса 1 года обучения

Знакомимся с азами мультипликации. В ходе знакомства пробуются «на вкус» все основные анимационные техники, начиная от самых крупных – фигур самих детей, до самых мелких – круп и песчинок, передвижение которых на мульт-столе может создавать очень красивые анимационные композиции. Работа над сверхкороткими бессюжетными мультфильмами и музыкальными клипами. Дети должны научиться применять изучаемые техники для экранизации общеизвестных сюжетов – песенок, сказок, считалок. Схема работы: одно занятие – один мультфильм. Все занятия обособлены друг от друга и нанизываются на учебный курс как бусины.

1. *Введение.* Техника безопасности при работе в студии.

2. *Откуда взялись мультфильмы.*

Знакомство детей с историей возникновения анимации. Первые аллюзии движения, воспроизводившиеся еще в древнем Египте и древней Греции. Устройство «волшебного фонаря» XIX века. *ПРОСМОТР* первого русского мультфильма «Война рогачей и усачей» (1912 год). *ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА:* изобретение своего «волшебного фонаря» и оживление картинки с его помощью.

3. *Как «оживить» неживые предметы.*

Объяснение способов движения предметов внутри кадра – аниматор может «оживить» и заставить двигаться абсолютно любой предмет, в обычной жизни совершенно неподвижный. Невозможного нет: от танца фонарного столба до громкого спора ручек в пенале. *ПРОСМОТР:* мультфильм «Варежка» (1967 г. Союзмультфильм) и фильмы Яна Шванкенмайера с оживающими предметами. (Например, «Игра с камнями», 1965 г.)

4. *Покадровая съемка «движущихся» предметов.*

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА: Развитие умения покадрового движения малых предметов на мульт-столе.

5. *Обработка снятых материалов.* Умение делать отбраковку кадров и необходимую обработку. Коррекция света и цвета.

6. *Знакомство с компьютерной программой монтажа мультфильмов.*

ПРОСМОТР: несколько «экранизаций» одной и той же новогодней детской песенки. *ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА:* экранизация новогодней песни.

7. *Анимационные фокусы.*

Знакомство с понятием «трюковая съемка». Изобретение «своей» волшебной палочки. *ПРОСМОТР:* мультипликационных рекламных роликов и музыкальных клипов из интернета, содержащих яркие аттракционы. Техника безопасности при съемке.

8. *Съемка в технике «стоп-моушен»*

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА: съемка и монтаж самых простых анимационных трюков: дети «летают», превращаются один в другого, «проходят» сквозь стены и тому подобное.

9. Сыпучая анимация (песок, крупа и пальчиковые способы рисования)

Знакомство с особенностями сыпучей анимации. *ПРОСМОТР*: мультипликационных работ детских студий. *ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА*: Этюдный тренаж. Обучение приёмам работы с сыпучими материалами. Работа уже не только с готовыми формами действительности, но создание своих новых форм из песка, манки и других круп. Разводы пальцами и ладошками по поверхности сыпучих мелко-фактурных материалов.

10. Графическая (рисованная) анимация.

Понятие о разнообразии выразительных характеристик линии и точки. Азы сценодвижения, виды линий в природе и технике. Характеристика карандашей, угля, мелков, фломастеров и т.п. *ПРОСМОТР* мультфильмов Жоана-Пабло Сарамеллы. *ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА*: коллективный мультфильм, выполненный мелом на доске. Индивидуальные графические работы.

11. Работа с цветом.

От общего к частному – цветовые пятна с графической дорисовкой деталей. Игры на смешение цветов. Цвет в природе. Цвет и настроение. Цвет и музыка. *ПРОСМОТР*: мультфильм «Голубой щенок» (Союзмультфильм, 1976 год), отрывки из фильмов А. Петрова. *ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА*: индивидуальные работы с превращением цветowych клякс в мультипликационных персонажей.

12. Объемные фигуры.

Понятие о пластилиновой анимации. Работа с однотонной массой для лепки и цветным пластилином. Использование проволоки для каркаса и других мелких предметов, которые можно «вживить» в пластилин. *ПРОСМОТР*: отрывков из пластилиновых мультфильмов Татарского и несколько фильмов-победителей с последних фестивалей детской анимации. *ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА*: коллективный мультфильм: сюжет дети придумывают вместе по ходу занятия и тут же воплощают свои идеи в пластилине.

13. Итоговый мультфильм

Выбор песенки, считалочки и любого другого простого и всем известного источника для экранизации. Обсуждение сценария. Распределение и пробы ролей (понятие о мультипликационных профессиях (аниматор, режиссёр, художник, оператор, монтажер и др.)). *ПРОСМОТР*: несколько разных мультфильмов на одну и ту же тему (пример того, как по-разному можно изобразить один и тот же текст). *ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА*: изготовление коллективного мультфильма-экранизации.

14. Подведение итогов. Техника безопасности в каникулы.

Коллективный просмотр лучших мультфильмов, созданных за год учебы. Техника безопасности летом. Знакомство с правилами поведения на улице, на дороге, в лесу и на водоемах. *ПРОСМОТР*: мультфильмы серии «Аркадий Паровозов».

Приложение №2
к дополнительной общеразвивающей
программе «Мультляндия»,
утвержденной приказом директора
МАОУ Политехническая гимназия
от 30.08.2023г.№429а

Модуль 2 года обучения «Базовый»

1. Планируемые результаты реализации модуля

Предметные результаты

- знать принцип работы над мультфильмом;
- владеть техникой покадровой съемки;
- уметь пользоваться компьютером;
- иметь представление о работе сценаристов, художников, операторов, монтажеров;
- владеть навыками самостоятельного написания сценария;
- владеть анимационными техниками;
- иметь представление о работе профессиональных мультстудий;
- уметь делать собственные мультфильмы.

Метапредметные результаты

- сотрудничать со сверстниками и взрослыми, оказывать товарищескую помощь, проявлять самостоятельность;
- осмысливать поставленную задачу;
- оценивать процессы и результат своего труда.

Личностные результаты

- проявлять познавательный интерес к мультипликации;
- овладеть навыком самостоятельной работы и работы в группе при создании мультфильмов, выполняя практические творческие работы.

2. Тематическое планирование

Учебно-тематический план II уровня обучения «Базовый»

№	Тема занятия	Количество часов		
		теория	практика	всего
1	Введение. Техника безопасности.	1		1
2	Анимация-перекладка.	1	2	3
3	Рисованная анимация.	1	2	3
4	Кукольная анимация.	1	3	4
5	Смешение анимационных техник. Снимаем мультфильм к Новому году.	1	4	5
6	Конкурс новогодних мультфильмов.		1	1
7	Сверхкороткие анимационные формы.	1	1	2
8	Командная работа. «Мужское и женское»	2	4	6
9	«Светлый праздник Пасхи».	1	3	4
10	«Дорогами Великой Победы».	1	3	4
11	«Скоро лето!» Техника безопасности в каникулы.	1	1	2
12	Подведение итогов.		1	1

		Итого	10	26	36
13	Пост-продакшн мультфильмов.			36	36
		Всего	10	62	72

Содержание курса 2 года обучения

Изучаем азы «драматургии». Дети должны научиться применять уже знакомые техники для создания собственных мультфильмов. Цикл занятий второго года является календарно-тематическим, т.е. мультфильмы готовятся и снимаются к определенным праздникам (Новый год, 8 марта) или посвящены определенным темам (экология, спорт). Одно занятие логически вытекает из другого, и все они взаимосвязаны между собой.

1. **Введение. Техника безопасности.** Правила поведения в студии. Безопасная работа с техникой.

2. **Анимация-перекладка.** Съёмка м/ф в технике перекладки.
Тема «Экология». Общество и природа. **ПРОСМОТР:** лучшие экологические анимационные ролики из интернета. **ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА:** Участие детей в создании мультфильма «Сделаем мир чище!»

3. **Рисованная анимация.** Съёмка м/ф в технике рисунка.
Тема «Мой мир». Мир вокруг нас. Какой он, и каким мы хотим его видеть. **ПРОСМОТР:** лучшие видовые анимационные ролики из интернета. **ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА:** Участие детей в создании мультфильма «Рисуем свой мир».

4. **Кукольная анимация.** Съёмка м/ф в технике объемных фигур.
Тема «Спорт». Азы кинодраматургии. Первоначальное представление о развитии любого сюжета по «принципу горки»: завязка-кульминация-развязка. Знакомство с раскадровкой. **ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА:** создание мультфильма о любимом виде спорта.

5. **Смешение анимационных техник.** Съёмка м/ф с использованием разных техник.

Тема «Новый год». Расширение знаний о видах анимационных техник. Комбинирование и смешение нескольких техник в одном художественном решении для фильма. **ПРОСМОТР:** первые «детские» мультфильмы Юрия Норштейна. Отрывки из «Ежика в тумане». **ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА:** создание новогоднего мультфильма. По итогам – участие в Новогоднем конкурсе мультфильмов.

6. **Конкурс мультфильмов, посвященных Новому году и Рождеству.**
В конкурсе участвуют все мультфильмы, созданные по этой теме.

7. **Сверхкороткие анимационные формы.**
Какую историю можно рассказать за 5 секунд? А за 3 секунды? Но это уже не простые элементарные и бессюжетные движения, как в первый год обучения – а с применением основ кинодраматургии. **ПРОСМОТР:** сравнение и анализ победителей сверхкоротких роликов на последних мульт-фестивалях. **ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА:** съёмка тренировочных коротких фильмов на

смешные темы. Индивидуальные короткие работы к 14 февраля – «Валентинки-анимашки».

8. Командная работа. Съёмка совместных тематических мультфильмов.

Тема «Мужское и женское» (23 февраля и 8 марта)

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА: подготовка мультфильма-подарка папам к 23 февраля и мамам – мультфильма-подарка к 8 марта. По возможности, участие в школьных праздничных мероприятиях с итоговыми показами.

Тема «Светлый праздник Пасхи».

Знакомство с христианскими мотивами в российской и мировой анимации. И вообще – в изобразительном искусстве. Анализ используемых анимационных техник, их комбинирование. **ПРОСМОТР:** просмотр и сравнение роликов-участников фестиваля «Добрый мультик». **ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА:** коллективный мультфильм или серия коротких индивидуальных фильмов к празднику Пасхи.

Тема «Дорогами Великой Победы».

Знакомство с военными мотивами в советской и мировой мультипликации. Дети и война. Что могут рассказать старые семейные фотографии. **ПРОСМОТР:** мультфильм «Страницы страха», 2010, реж. Дина Великовская. **ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА:** создание тематического мультфильма к Дню Победы.

9. Техника безопасности в каникулы.

Тема «Скоро лето!» Знакомство с правилами поведения на улице, на дороге, в лесу и на водоемах. **ПРОСМОТР:** мультфильмы серии «Аркадий Паровозов». **ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА:** коллективный мультфильм или короткие индивидуальные фильмы о правилах безопасности.

10. Подведение итогов.

Коллективный просмотр созданных мультфильмов. Выявление самых удачных работ, награждение лучших мультипликаторов.

11. Пост-продакшн мультфильмов.

Обработка, озвучивание и сведение отснятого материала. Подготовка мультфильмов к показу в телеуроках и участию в конкурсах. Готовые мультфильмы выкладываются в интернете.

Темы для съёмки м/ф в разных техниках могут быть изменены в зависимости от интересов детей и конкурсных заявок.

Приложение №3
к дополнительной общеразвивающей
программе «Мультляндия»,
утвержденной приказом директора
МАОУ Политехническая гимназия
от 30.08.2023г. №429а

Модуль 3 года обучения «Продвинутый»

1. Планируемые результаты реализации модуля

Предметные результаты

- знать принцип работы над мультфильмом;
- владеть техникой покадровой съемки;
- уметь пользоваться компьютером;
- иметь представление о работе сценаристов, художников, операторов, монтажеров;
- владеть навыками самостоятельного написания сценария;
- владеть анимационными техниками;
- иметь представление о работе профессиональных мультстудий;
- уметь делать собственные мультфильмы.

Метапредметные результаты

- сотрудничать со сверстниками и взрослыми, оказывать товарищескую помощь, проявлять самостоятельность;
- осмысливать поставленную задачу;
- оценивать процессы и результат своего труда.

Личностные результаты

- проявлять познавательный интерес к мультипликации;
- овладеть навыком самостоятельной работы и работы в группе при создании мультфильмов, выполняя практические творческие работы.

2. Тематическое планирование

Учебно-тематический план III уровня обучения «Продвинутый»

№	Тема занятия	Количество часов		
		теория	практика	всего
1	Азбука анимации	2	2	4
2	Профессии в анимации.	8		8
3	Работа в малых группах.	2	8	10
4	Работа над общим мультфильмом.	2	8	10
5	Делимся опытом работы.	1	3	4
	Подготовка и съемка итогового мультфильма.			
6	Выбор темы фильма.	1	3	4
7	Выбор репертуара.	1	3	4
8	Конкурс сценариев.	1	3	4

9	Подготовительный период.		6	6
10	Съемочный период.		6	6
11	Пост-продакшн.		10	10
12	Премьерный показ.	2		2
	Всего	20	52	72

Содержание курса 3 года обучения

Изучение азов кинопроизводства. Углубление знаний об анимации и драматургии выражается в том, что дети уже не используют готовые сюжеты и не копируют ранее придуманные техники, а предлагают для съемки собственные истории и свое видение для их воплощения на экране. Работа над индивидуальными проектами в группах. Один ученик как автор своего мультфильма может привлекать других детей на роли оператора, аниматора и так далее. И одновременно сам может помогать в разных качествах другим ученикам осуществлять их индивидуальные проекты. По итогам курса – изготовление общими усилиями группы учащихся большого полноценного мультфильма, представляющего самостоятельную эстетическую ценность.

1. Азбука анимации.

Повторение и закрепление пройденного за прошлые годы материала, виды анимационных техник и их комбинирование. *ПРОСМОТРЫ* – не только мультфильмов, но и мастер-классов лучших аниматоров России и мира. *ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА*: съемка коротких мультфильмов-рецензий как рефлексии на творчество профессиональных мультипликаторов.

2. Профессии в анимации.

Чем занимается режиссер, художник, сценарист, аниматор, оператор, композитор, монтажер? Знакомство с профессиями в анимации на практике. *ПРОСМОТРЫ* – тех мультфильмов, где на первый план выходят разные профессии

3. Работа в малых группах.

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА: коллектив на каждом занятии разбивается на малые группы для производства сверхкоротких мультиков. Цель – чтобы каждый участник студии успел попробовать себя в роли каждой профессии в анимации.

4. Работа над общим мультфильмом.

Целая киностудия в одной комнате. Каждый участник студии придумывает свой сценарий на общую заданную тему и набирает себе «съемочную группу» из других участников студии для реализации своего проекта. Подготовка и съемка частей мультфильма в разных группах, когда один и тот же учащийся выступает как в роли руководителя собственного проекта, так и помощником в реализации проектов других участников студии.

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА: полный съемочный цикл. Каждый участник студии отвечает за полную подготовку и реализацию своего фрагмента мультфильма – от идеи до финального показа. По итогам работы – новогодний мультфестиваль

внутри студии. Голосование. Награждение лучших работ, а также выбор лучшего исполнителя в каждой анимационной профессии.

5. Делимся опытом работы.

Приглашение в студию новичков и проведение с ними участниками студии «мастер-классов» по своим «профессиям». Изготовление сверхкоротких мультфильмов с детьми, не участниками студии.

6. Выбор темы фильма.

Выбор темы для «полнометражного» коллективного мультфильма. Распределение ролей, которые будут закреплены за участниками фильма. Подготовка к работе над изготовлением мультфильма по полному производственному циклу.

7. Выбор репертуара.

Подробное знакомство с разными видами сюжетов. Просмотры. Худсовет: обсуждение, предложение и выбор оптимального сюжета для студийного мультфильма

8. Конкурс сценариев.

Формирование «Студийного портфеля» проходит в два этапа:

- Объявляется ярмарка идей: дети предлагают, выбирают и ориентировочно разрабатывают сюжеты (готовят сценарные заявки).

- После доработки лучших идей проходит заседание худсовета из участников студии. На нем общим голосованием выбирается лучший и единственный сценарий.

9. Подготовительный период.

Совместная доработка выбранного сценария. Его техническая запись (режиссерский сценарий) и подготовка всего необходимого для будущей съемки (выбор мест съемки, изготовление декораций, реквизита, репетиции сложных для съемки сцен)

10. Съемочный период.

Поэтапная съемка мультфильма по режиссерскому сценарию. Параллельно снимается на видео документальный фильм о том, как снимается мультфильм.

11. Пост-продакшн.

Монтаж, озвучивание и сведение отснятого материала. Подготовка к его презентации.

12. Премьерный показ. Подготовка и проведение презентации своей работы. Просмотр фильма. Обсуждение. Подведение итогов.

Приложение №4
к дополнительной общеразвивающей
программе «Мультляндия»,
утвержденной приказом директора
МАОУ Политехническая гимназия
от 30.08.2023г.№429а

Модуль 4 года обучения «Творческий»

1. Планируемые результаты реализации модуля

Предметные результаты

- знать принцип работы над мультфильмом;
- владеть техникой покадровой съемки;
- уметь пользоваться компьютером;
- иметь представление о работе сценаристов, художников, операторов, монтажеров;
- владеть навыками самостоятельного написания сценария;
- владеть анимационными техниками;
- иметь представление о работе профессиональных мультстудий;
- уметь делать собственные мультфильмы.

Метапредметные результаты

- сотрудничать со сверстниками и взрослыми, оказывать товарищескую помощь, проявлять самостоятельность;
- осмысливать поставленную задачу;
- оценивать процессы и результат своего труда.

Личностные результаты

- проявлять познавательный интерес к мультипликации;
- овладеть навыком самостоятельной работы и работы в группе при создании мультфильмов, выполняя практические творческие работы.

2. Тематическое планирование

Учебно-тематический план IV уровня обучения «Творческий»

№	Название раздела (этапа)	Количество часов		
		Тео-рия	Прак-тика	Всего
1.	Введение. Техника безопасности. Повторение материала прошлых лет учебы.	4		4
2.	Теоретический блок. Понятие «мультипликация». Беседа о любимых мультфильмах и их героях. Знакомство с историей анимации, известными режиссерами, аниматорами, писателями, художниками. Основные технологические сведения о мультипликации.	9		9
3.	Исторический практикум. История анимации. Упражнения и оптические игрушки, пришедшие из истории. Знакомство с оживлением рисунков. «Зоотроп». Изготовление «тауматропа», карманных мультфильмов.	6	1	7

4.	Практикум зрителя. Знакомство с лучшими профессиональными мультфильмами для детей. Демонстрация сюжетов о различных анимационных технологиях. Просмотры детских работ. Обсуждение.	6	5	11
5.	Практикум художника. Повышение уровня изобразительного мастерства. Рисование разными способами, с применением необычных приемов.	5	10	15
6.	Практикум сценариста. Развитие и совершенствование литературного мастерства. Работа над созданием историй.	2	11	13
7.	Практикум дизайнера. Декоративно-прикладное творчество (создание персонажей, макетов и декораций). Пользование инструментами для обработки разных материалов.	2	13	15
8.	Практикум аниматора. Поэтапное освоение техники съемки. Приемы создания движения. Виды и особенности анимационного процесса.	4	19	23
9.	Практикум оператора. Приемы работы с оборудованием и приспособлениями для съемочного процесса. Техника безопасности и правила поведения в процессе съемки.	2	13	15
10.	Практикум звукооператора. Создание и запись звука.	2	13	15
11.	Практикум актерского мастерства. Отработка движения персонажа. Мимика и пластика. Упражнения перед зеркалом. Постановка речи.	3	8	11
12.	Диагностический блок. Тестовые и зачетные задания, диагностика основных показателей творческой деятельности.		6	6
	Всего	45	99	144

Содержание курса 4 года обучения

В рамках учебно-тематического плана содержание блоков, заявленных в программе, может стать как единственным видом деятельности занятия, так и одной из составляющих частей его комплекса.

Теоретический блок

Понятие «мультипликация». Мультипликация в переводе с латинского – значит умножение, размножение. В мультипликационном фильме подразумевалось технологическое изготовление множества рисунков с изображением фаз движения, поэтому данный термин больше всего подходит к технологии рисованного фильма. Слово «анимация» тоже латинское и означает «одушевление». Этот термин сменил привычное название «мультипликация», т.к. одушевлять и оживлять автор может любой предмет и материал. Термин «анимация» помог раскрыть и придумать новые технологии анимационного кино.

В начале каждого занятия соответственно теме планируется вводная беседа, из которой дети узнают о любимых мультфильмах и их героях, знакомятся с историей анимации, известными режиссерами, аниматорами, писателями, художниками, а также запоминают новые термины и основные технологические сведения о мультипликации.

Исторический практикум

В этом блоке в доступной для детей форме происходит знакомство с историей возникновения и развития анимации, с первыми анимационными приспособлениями и изобретателями оптических игрушек, в которых используется принцип анимации. Школьники изучают анимационное движение и изготавливают простейшие анимационные игрушки.

Практикум зрителя

Данный этап является наиболее важным воспитательным моментом. Дети смотрят мультфильмы, созданные профессиональными аниматорами с обсуждением и анализом. Ребята демонстрируют собственные фильмы. Этот процесс важен не только для зрителей, но и для юных авторов, потому что они учатся смотреть и анализировать анимационные сюжеты.

В процессе просмотра фильмов и их обсуждения осуществляется задача воспитания внимательного, доброго зрителя, который искренне и тепло принимает работы, как своих сверстников, так и профессионалов и имеет четкую личностную позицию.

Практикум художника

Этот блок расширяет привычные рамки изобразительного творчества за счет использования инновационной анимационной технологии. Совершенствование навыков изобразительной деятельности, накопление базовых знаний по созданию анимационного рисунка. Умение применять знания по изобразительному творчеству в процессе работы над созданием анимационного эпизода, сюжета, фильма. Возможность научиться рисовать, изучить и освоить новые приемы и технологии, узнать новинки в мире искусства, развить художественный вкус, чувство цвета, композиции, желание стать художественно образованным и воспитанным человеком.

Практикум сценариста

Этот тематический блок предполагает развитие литературных способностей школьника. Сочинение является центральным событием в процессе подготовки к созданию фильма. В этом творческом процессе у детей развивается речь, активизируются память, ассоциативное мышление.

Практикум дизайнера

В рамках этого практикума дети знакомятся с новыми технологиями, создают индивидуальные и групповые композиции из разных материалов: «Невероятные фантазии природы», «Мир из бумаги», «Пластилиновые превращения» и др., изготавливают персонажи и декорации для фильма, работают с разными материалами. Фантазия ребенка в выборе материала практически не ограничена: макароны, цветной песок, соль, глина, пластилин, овощи, цветы и листья – всё способно ожить в анимационном

фильме. Техника предметной анимации не требует больших усилий по прорисовке, поэтому позволяет проявить максимальную творческую активность.

Практикум аниматора

Этот блок предоставляет возможность юному автору нарисовать, оживить и снять свой анимационный сюжет, проявить свою индивидуальность и авторскую личность. Визуальные образы, в силу своей наглядности, живое слово, благодаря своей конкретности, могут помочь дополнить художественное анимационное изображение. Автор создает персонажи, наделяя их душевными качествами, перевоплощается в них.

Особую сложность на данном этапе представляет необходимый расчёт движения (тайминг). Опыт в проведении тайминга приходит с практикой, одна теория не даёт достаточно полных представлений о данном виде работы.

Практикум оператора

Работая над фильмом, участники оценивают события не только с точки зрения художника и сценариста, но ещё и оператора и режиссера, и осуществляют постоянный контроль качества отснятых кадров (не выходить за границы кадра, не допускать попадания в кадр посторонних предметов). Дети учатся видеть формат кадра, учатся выставлять свет, выполняют покадровую съёмку, фиксируют отснятый материал в компьютере. Задача педагога – предоставить им известную долю самостоятельности, не ослабляя при этом контроль. В процессе съёмки ребенок приучается к самостоятельности, ответственности, сосредоточенности и последовательности операций. Это большей частью практическая работа. Обязательно знание и соблюдение техники безопасности.

Практикум звукооператора

Запись звука – один из важнейших этапов создания фильма. Основное средство выражения мыслей и чувств. Звучащее слово, вступая во взаимодействие с изобразительной частью фильма, усиливает его в идейном и художественном плане.

Необходимо использовать все возможности звука в фильме. Дети очень любят тексты от автора или героя. Это может быть стихотворение, сказка, прямая речь персонажей. Наряду со словом, огромную роль при записи звука играет музыка. Когда музыка может заменить текст без ущерба для понимания, предпочтение следует отдать музыке. Кроме авторского текста и музыки, для фильма используются различные шумы (в студии желательно иметь фонотеку).

Практикум актерского мастерства

Данный блок занятий и упражнений по актерскому мастерству направлен на раскрытие образа персонажей анимационного фильма.

Невербальный язык общения ребенок наблюдает каждую минуту и усваивает его подсознательно. Настроение (оттенки чувств) анимационного героя обязательно надо связывать с эмоцией человека, выраженной в мимике, жесте и пластике. Детям предлагаются упражнения перед зеркалом. Усваивая

язык жеста и мимики, они фиксируют определенное настроение и пробуют нарисовать это настроение, отрабатывая пластику движения персонажа.

Диагностический блок

Диагностика обучающихся проводится с целью определения степени подготовленности, достижения результатов обучения, закрепления знаний, направленности на дальнейшее самостоятельное обучение, получения сведений для совершенствования образовательной программы и методики обучения.

Тестовые задания содержат теоретическую и практическую часть. Тест составляется в соответствии с реализуемой программой и направлен на проверку знаний теоретического материала, знаний терминологии. Формулировки вопросов должны быть по возможности краткими и понятными. Практическая часть предполагает самостоятельное выполнение учащимися заданий, которые направлены на проверку, оценку и коррекцию знаний и способов деятельности.

Приложение №5
к дополнительной общеразвивающей
программе «МультЛяндия»,
утвержденной приказом директора
МАОУ Политехническая гимназия
от 30.08.2023г.№429а

Модуль «Анимация в проектной работе»

Планируемые результаты реализации модуля

Предметные результаты

- знать основные принципы анимирования;
- уметь работать с фотокамерой;
- уметь пользоваться компьютером;
- освоить анимационные техники;
- уметь использовать анимацию в проекте.

Метапредметные результаты

- сотрудничать со сверстниками и взрослыми;
- уметь осмысливать поставленную задачу;
- оценивать процессы и результат своего труда.

Личностные результаты

- проявлять познавательный интерес к технике анимации;
- овладеть навыком работы при создании проекта, выполняя практическую творческую работу.

Тематическое планирование

Учебно-тематический план

№	Тема занятия	Количество часов	
		теория	практика
1	Вводная часть. Техника безопасности.	1	
2	Что такое анимация	1	
3	Технология создания анимации	8	
4	Программное обеспечение	10	
5	Работа над сценарием	4	
6	Принципы создания анимации	12	
	Всего	36	
	ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА		
7	Создание анимационного фильма		36
	Итого		72

Содержание курса

Знакомимся с техниками анимации. В ходе знакомства пробуются «на вкус» все основные анимационные техники, от самых крупных – фигур самих детей, до самых мелких – круп и песчинок, передвижение которых на мультстоле может создавать очень интересные анимационные композиции.

15. Введение.

Техника безопасности при работе в студии.

16. Что такое анимация.

Знакомство с историей возникновения анимации. Первые аллюзии движения, воспроизводившиеся еще в древнем Египте и древней Греции. Устройство «волшебного фонаря» XIX века.

17. Технология создания анимации.

Объяснение способов движения предметов внутри кадра – аниматор может «оживить» и заставить двигаться абсолютно любой предмет, в обычной жизни совершенно неподвижный. Невозможного нет: от танца фонарного столба до громкого спора ручек в пенале.

18. Программное обеспечение.

Для создания анимационного фильма следует изучить и выбрать программное обеспечение.

19. Работа над сценарием.

Продумывание идеи фильма, подбор персонажей и их действий.

20. Принципы создания анимации.

Знакомство с общими принципами создания анимационных фильмов.

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА: Создание анимационного фильма

Основные этапы создания анимации.

1. Написание сценария.

Создание пространства, в котором всё будет происходить. Написание диалогов и действий.

2. Разработка персонажей.

Подразумевает рисовку персонажей, их собственный стиль и характер, расстановка ранее написанных диалогов.

3. Создание серии рисунков (раскадровки).

Последовательность рисунков, служащая вспомогательным средством при создании анимационного фильма.

4. Расчёт тайминга.

Распределение действий по времени.

5. Создание простого варианта анимации (аниматика).

Серия статических картинок, показанных последовательно, одна за другой.

6. Очистка.

Выравнивание всех линий

7. Раскрашивание или наложение текстур.

Заливка готовых персонажей (объектов) определённым цветом или какой-либо текстурой.

8. Добавление движения и спецэффектов.

Создание окончательной анимации персонажей или объектов, и добавление к ним различных спецэффектов.

9. Рендеринг.

Окончательный этап в создании анимационного фильма, перезапись в нужный формат.

10. Подведение итогов.

Коллективный просмотр лучших работ, созданных за год учебы.

**Сведения о составителе программы
«МультЛяндия»**

Яркова Татьяна Михайловна, педагог дополнительного образования
высшей квалификационной категории.
Образование - высшее.

МАОУ Политехническая гимназия.

Адрес учреждения: г. Нижний Тагил, Свердловская область,
ул. Тагилстроевская, 1а

Рабочий телефон: 44-90-37