

МИНИСТЕРСТВО ОБЩЕГО И ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
СВЕРДЛОВСКОЙ ОБЛАСТИ

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ЦЕНТР ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА «КРЕАТИВ»**

СОГЛАСОВАНО:

Методический совет
МБУ ДО ЦДТ «Креатив»

Протокол № 1 от 15.08 2019 г.
Председатель методического совета

О/ /А.В. Огурцова/

УТВЕРЖДАЮ:

Директор МБУ ДО ЦДТ «Креатив»

Н.А. Васькина/

«15» августа 2019 г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
научно-технической направленности
«Основы анимационного искусства»**

Возраст обучающихся: 7-16 лет

Срок реализации: 2 года

Составитель:

Щеголькова Елена Игоревна

педагог дополнительного образования

Богданович 2019

СОДЕРЖАНИЕ

РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	3
1.2. УЧЕБНЫЙ ПЛАН	6
1.3. СОДЕРЖАНИЕ	8
1.4. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ	12

РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК	13
2.2. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ	14
2.3. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ	16
2.4. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ	16
2.5. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ	17
2.6. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ	19

РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1 ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Настоящая дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа (ДООП) технического направления «Моделирование» разработана с учетом:

- Федерального Закона Российской Федерации от 29.12.2012 г. № 273 «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказа Минтруда России от 05.05.2018 N 298н "Об утверждении профессионального стандарта "Педагог дополнительного образования детей и взрослых";
- Постановления Правительства Российской Федерации от 15.08.2013 г. № 706 г. Москва «Об утверждении Правил оказания платных образовательных услуг»;
- Приказа Минпросвещения России от 09.11.2018 N 196 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам";
- Устава муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования Центр детского творчества «Креатив» (далее - МБУ ДО ЦДТ «Креатив»);
- Лицензии на образовательную деятельность МБУ ДО ЦДТ «Креатив»;
- Образовательной программы «Кузница талантов» МБУ ДО ЦДТ «Креатив».

Актуальность ДООП обусловлена запросами общества, сформулированными в Национальном проекте «Образование». **Реализация проекта** «Успех каждого ребенка», входящего в нацпроект, **направлена на формирование эффективной системы выявления, поддержки и развития способностей и талантов у детей и молодежи, направленной на самоопределение и профессиональную ориентацию всех обучающихся.** О необходимости самореализации и развития творческого потенциала говорится и в Концепции развития дополнительного образования. В процессе обучения по программе «Моделирование» обучающиеся осваивают навыки бумажного моделирования и 3D моделирования на компьютере.

Мультипликация в сравнении с другими видами искусства появилась недавно. Её история длится ещё немногим больше ста лет. Люди всегда стремились к самовыражению себя. Но такой вид искусства как анимация позволил людям проявить фантазию. Анимация это уникальное явление. Она сочетает в себе более раннее творчество людей, такое как создание фильмов, картин, книг, музыкальных композиций. Всё это в синтезе даёт такой необыкновенный итог как мультипликационный фильм.

При развитии ребёнка очень важно учитывать развитие его фантазии, творческого мышления. Это поможет ему в будущем решать задачи в профессиональной и личной жизни, находить новые пути и достигать

поставленные цели. Занятия мультипликационным искусством поможет развиваться ребёнку во многих аспектах.

На занятиях в мультипликационной студии дети узнают, как создаются анимационные фильмы, знакомятся со всеми этапами работы – начиная с написания сценария и разработки персонажей и заканчивая съёмкой и озвучкой. Что особенно приятно для детей и их родителей, в конце обучения они получают сделанный ребёнком мультфильм.

Программа занятий анимационным искусством поможет детям-подросткам реализовать себя в данной сфере, удовлетворить внутренние потребности через творчество и таким образом обрести равновесие с внутренним миром.

Цель: реализация творческого потенциала личности через освоение анимационного искусства.

Задачи:

- Обучение мультипликационному искусству,
- Развитие в других видах искусства: написание сценария, режиссёрская работа, рисование и т. д.,
- Развитие креативного мышления,
- Развитие коллективных отношений, умение работать в команде,
- Воспитание ребёнка для адаптации в социуме,
- Развитие необходимых качеств характера для дальнейшей жизни: умение принимать решения, ответственность, организованность.

Содержание занятий по взаимодействию различных видов искусства (графика, живопись, декоративно-прикладное искусство, литература, музыка, театр), объединённых общей целью и результатом - созданием мультипликационного фильма;

включение в содержание программы разнообразных видов изобразительной (рисование, лепка, конструирование, роспись по ткани, изготовление кукол из различных материалов и т. д.) и технической (освоение различных техник съёмки, работа с кино, - видео, - аудио аппаратурой) деятельности;

использование системы заданий и упражнений, раскрывающих изобразительно-выразительные возможности искусства мультипликации и направленных на освоение детьми различных материалов и технических приемов художественной выразительности;

применение системно – деятельностного подхода при подаче как теоретического так и практического материала с обязательной демонстрацией мультипликационных кино, - теле, - слайд - фильмов, а также практической деятельности с использованием технических средств.

Программа «Основы анимационного искусства» является программой научно-технической направленности.

Возраст обучающихся детей по программе: 7-16 лет.

Сроки реализации программы – 2 года.

Рекомендованное количество часов на реализацию программы – 216 часов.

В основу программы положены такие принципы как:

- **целостность и непрерывность**, означающие, что данная ступень является важным звеном единой общешкольной подготовки по изобразительному искусству, информатике и информационным технологиям и дополнительного образования;
- **научность в сочетании с доступностью**, строгость и систематичность изложения (включение в содержание фундаментальных положений современной науки с учетом возрастных особенностей обучаемых);
- **практико-ориентированность**, обеспечивающая отбор содержания, направленного на решение простейших практических задач планирования деятельности, поиска нужной информации, инструментирования всех видов деятельности на базе общепринятых средств информационной деятельности, реализующих основные пользовательские возможности информационных технологий. При этом исходным является положение о том, что компьютер может многократно усилить возможности человека, но не заменить его;
- **принцип дидактической спирали** как важнейший фактор структуризации в методике обучения: вначале общее знакомство с понятием с учетом имеющегося опыта обучаемых, затем его последующее развитие и обогащение;
- **принцип развивающего обучения и индивидуализации** направленный на активизацию мыслительных процессов, формирование и развитие у школьников обобщенных способов деятельности, формирование навыков самостоятельной работы.

1.2_УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН Первый год обучения

№п/п	Название темы	Всего часов	Теория	Практика	Формы аттестации/контроля
1	Введение в искусство мультипликации. Знакомство с анимацией	36	10	26	
1.1	Способы и порядок создания мультфильмов	6	2	6	Тестирование, беседа, творческое задание
1.2	Понятия в анимации	6	2	6	
1.3	Создание сценария	6	2	5	
1.4	Раскадровка	6	2	5	
1.5	Работа с камерой	6	2	4	
2	Рисунок	36	12	24	
2.1	Рисуем тело человека	6	2	4	Творческое задание
2.2	Рисуем тело мультипликационного персонажа	6	2	4	
2.3	Рисуем лицо человека	6	2	4	
2.4	Рисуем лицо мультипликационного персонажа	6	2	4	
2.5	Рисуем пейзаж	6	2	4	
2.6	Рисуем фон для мультфильма	6	2	4	
3	Компьютер в помощь мультипликатору	36	8	28	
3.1	Знакомство с графическим редактором. Знакомство с рабочим интерфейсом	18	4	14	Творческое задание
3.2	Знакомство с программой для видеомонтажа. Рабочий интерфейс	18	4	14	
4	Создание мультфильма	108	36	72	
4.1	Создание сценария	9	2	7	Проект
4.2	Раскадровка	9	2	7	
4.3	Создание персонажей	20	4	16	
4.4	Создание декораций	21	4	17	
4.5	Съемки	20	5	15	
4.6	Озвучка, подбор музыки	9	3	6	
4.7	Монтаж	20	5	15	
	Итого	216	69	147	

Второй год обучения

№ п/п	Название темы	Всего часов	Теория	Практика	Формы аттестации/ контроля
1	Повторение пройденного материала.	8	3	5	
1.1	Техника безопасности	2	1	1	Беседа, тестирование
1.2	Виды мультипликации	3	2	1	
1.3	Этапы мультипликации	3	2	1	
2	История мультипликации. Выдающиеся режиссеры.	7	2	5	
2.1	История советской и пост советской мультипликации	4	3	1	Творческое задание, тестирование
2.2	История зарубежной мультипликации	3	2	1	
3	Изобразительный язык мультипликации.	21	6	15	
3.1	Сюжет в мультипликации. Выбор жанра.	10	3	8	Беседа, творческое задание
3.2	Профессиональный подход к сценарию.	11	3	7	
4	Работа в программе для видеомонтажа	9	3	6	
4.1	Знакомство с рабочим интерфейсом	4	2	2	Творческое задание
4.2	Создание презентации	5	2	3	
5	Работа со звуком в программе	3	1	2	
5.1	Знакомство с рабочим интерфейсом	1	0,5	1	Творческое задание
5.2	Запись звука	2	0,5	1	
5.3	Применение эффектов	3	1	2	
6	Работа в программе для анимации	19	8	11	
6.1	Знакомство с рабочим интерфейсом	7	4	3	Творческое задание
6.2	Создание анимации	12	4	8	
7	Создание мультфильма	147	47	100	
7.1	Создание сценария	9	5	7	Проект
7.2	Раскадровка	14	5	9	
7.3	Создание персонажей	29	10	19	
7.4	Создание декораций	26	10	16	
7.5	Съёмка	40	10	30	
7.6	Озвучка, подбор музыки	9	3	6	
7.7	Монтаж	20	5	15	
8	Защита проектов	2	1	1	
	Итого	216	71	145	

1.3 СОДЕРЖАНИЕ

Первый год обучения

Раздел 1. Введение в искусство мультипликации

Теория: Вводный курс по плану на год. Решение организационных моментов. Инструктаж по технике безопасности. Рассказ о том, что такое мультипликация. Просмотр фильма по истории анимации. Небольшое повторение по истории анимации. Просмотр познавательного фильма о мультипликации. Порядок создания мультфильма. Какие способы создания мультфильма существуют. Просмотр мультфильмов по каждому из способов. Изучение способа «перекладка». Изучение способа «рисованная анимация». Изучение способа «кукольная анимация». Изучение компьютерной анимации. Крайняя фаза, ключевая фаза. Брэйкдаун, промежуточная фаза. Что такое сценарий? Чем сценарий отличается от рассказа? Завязка, кульминация, развязка. Раскадровка – что это? Рисунок в раскадровке – ключевая фаза. Правила работы с камерой.

Практика: Тренинг на знакомство, тренинг на раскрепощение. Тренинг на развитие фантазии. Просмотр мультфильма через самый первый прибор просмотра анимации. Изготовление «птички в клетке». Изготовление анимации из двух кадров (или более). Тренинг на развитие фантазии. Повторение темы. Тренинг на развитие фантазии. Попытка сделать поэтапно анимацию из 5 кадров. Создание «перекладки» из 5 кадров. Создание «рисованной анимации» из 5 кадров. Создание компьютерной анимации через программу Photoshop (графика 2-D) состоящую из 5 кадров. Рисуем анимацию в 24 кадра. Эксперименты с фазами и кадрами. Переделать песенку «В лесу родилась елочка» в режиссерский сценарий. Написать сказку и указать завязку, кульминацию, развязку. Читаем сказку и разбираем её на картины. Смотрим мультфильм и разбираем его по картинам. Нарисовать раскадровку на сказку, написанную ранее. Нарисовать раскадровку на сценарий песни «в лесу родилась елочка». Смотрим мультфильм и делаем раскадровку. Читаем сказку и делаем раскадровку. Съёмка мультфильма на сценарий «В лесу родилась елочка». Съёмка сценария сказки написанной ранее.

Раздел 2. Рисунок

Теория: Правила рисования тела человека. Пропорции человека в разных ракурсах. Построение лица человека. Мимика человека. Человеческое тело в разных позах. Правила рисования мультипликационного персонажа. Пропорции персонажа в разных ракурсах. Тело персонажа в разных позах. Лица разных героев. Мимика персонажа. Правила построения композиции кадра. Как правильно написать пейзаж. Создаем фантастические пейзажи. Правила построения композиции кадра. Развиваем фантазию.

Практика: Рисуем человека. Рисуем людей под углом. Рисуем человека в разных позах. Рисуем человека с натуры. Рисуем лицо человека.

Срисовываем эмоции со своего отражения в зеркале. Рисуем эмоции по памяти. Пишем портрет соседа. Рисуем персонажей. Рисуем персонажей под углом. Рисуем персонажа в разных позах. Разрабатываем своего персонажа. Срисовываем лица и морды различных героев из мультфильмов. Срисовываем эмоции героев мультфильмов. Рисуем эмоции по памяти. Разрабатываем мимику собственного персонажа. Придумываем и рисуем наброски пейзажа. Срисовываем фон из мультфильма. Делаем наброски фантастических пейзажей. Придумываем и рисуем наброски фона для сценария написанного ранее. Придумываем и рисуем фоны для разных сюжетов. Срисовываем фон из мультфильма. Пишем фантастический мультипликационный пейзаж.

Раздел 3. Использование компьютера художником

Теория: Какие способы и средства используют в мультипликации сегодня. Знакомство с графическим редактором «Krita». Знакомство с рабочим интерфейсом. Общее знакомство с программой. Более подробное знакомство с такими инструментами как «Кисть», «Градиент», «Заливка», «Ластик», «Пипетка». Знакомство с инструментом «Текст», применение эффектов на шрифте. Знакомство с программой для видеомонтажа. Рабочий интерфейс. Знакомимся с рабочим интерфейсом, узнаем, что такое временная шкала. Цвет, как средство передачи настроения, различные по характеру линии – для передачи наибольшей выразительности образа.

Практика: Использование этих инструментов. Закрепление знания интерфейса программы. Рисунок на тему «Осень», «Зима». Делаем рекламу мультика, открытку на новый год. Спецэффекты на фотографии. Работа с эффектами. Монтируем маленькие кусочки видео из киноматериала. Работа над презентацией «У нас в России...». Нарезка ролика для мультфильма. Съёмка мини фильма и нарезка в программе.

Раздел 4. Создание мультфильма

Теория: Работа с литературой над сценарием мультфильма. Изучение литературы. Создание раскадровки мультфильма. Создание декораций. Создание персонажей. Съёмка фильма. Монтаж фильма.

Практика: Работа с литературой над сценарием мультфильма. Изучение литературы. Создание раскадровки мультфильма. Создание декораций. Создание персонажей. Съёмка фильма. Монтаж.

Второй год обучения

Раздел 1. Повторение пройденного материала

Теория: Способы и порядок создания мультфильмов.

Создание сценария. Раскадровка. Великие мультипликаторы и их творчество. Творчество классиков мультипликации – Котеночкин, У. Дисней и т. д. План работы объединения на учебный год. Культура труда, организация трудового процесса. Правила поведения на занятиях и расписание работы объединения. Инструктаж по технике безопасности.

Практика: Пропорции тела человека. Рисуем тело мультипликационного персонажа. Как строится пейзаж пейзаж.

Раздел 2. История мультипликации. Выдающиеся мультипликаторы

Теория: Мультипликация – это изображение в движении. Мультфильм – синтез слова, звука, музыки, но прежде всего это изображение. Выдающиеся мультипликаторы и режиссеры.

Практика: Публичная защита собранной информации о мультипликаторе.

Раздел 3. Изобразительный язык мультипликации

Теория: Новый вид изображения – движущееся экранное изображение. Грамота изложения замысла мультипликатора. Художественно-выразительная и образная роль детали в мультфильме. Новый вид изображения – движущееся экранное изображение. Грамота изложения замысла мультипликатора. Художественно-выразительная и образная роль детали в мультфильме. Начало фильма – замысел. Мультфильм как последовательность кадров. Литературно-словесная запись фильма – сценарий; изобразительная запись, т. е. покадровая зарисовка фильма, - раскадровка.

Практика: Для повторения пройденного ранее материала (закрепления полученных навыков), учащимся предлагается самостоятельно выбрать тематику и выполнить изображение с помощью графического планшета. Работа над литературным сценарием. Раскадровка.

Раздел 4. Работа в программе для видеомонтажа «Video Pad».

Теория: Более глубокое знакомство с компьютерной программой.

Практика: Создание ролика на основе нарисованных изображений.

Знакомство и работа в программе для звука

Теория: Панель инструментов программы.

Практика: Создание голосовой записи. Обработка.

Раздел 5. Работа со звуком в программе для записи звука

Теория: Панель инструментов программы.

Практика: Запись звука, наложение эффектов.

Раздел 6. Работа в программе для анимации «Synfig Studio»

Теория: Панель инструментов программы.

Практика: Занятия по видео урокам. Создание анимации.

Раздел 7. Создание мультфильма

Теория: Работа с литературой над сценарием мультфильма. Изучение литературы. Создание раскадровки мультфильма. Создание декораций. Создание персонажей. Съемка фильма. Монтаж фильма.

Практика: Работа с литературой над сценарием мультфильма. Изучение литературы. Создание раскадровки мультфильма. Создание декораций. Создание персонажей. Съемка фильма. Монтаж .

Раздел 8. Защита проекта.

Теория: Подведение итогов обучения.

Практика: Защита проектов по мультипликации обучающимися.

1.4 ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Требования к уровню подготовки 1-го года обучения

В результате обучения учащиеся должны **знать**:

- теоретические основы мультипликации;
- наименование и назначение инструментов, принцип работы программы «Krita», «Video Pad».
- способы анимации;
- ресурсы для получения дополнительной информации.

В результате обучения учащиеся должны **уметь**:

- самостоятельно создавать графические изображения;
- создавать проекты из различных
- создавать простейшие проекты с применением эффектов и способов анимации.

Требования к уровню подготовки 2-го года обучения

В результате обучения учащиеся должны **знать**:

- способы анимации;
- ресурсы для получения дополнительной информации;
- Интерфейс программ «Krita» «Synfig Studio», и «Video Pad».

В результате обучения учащиеся должны **уметь**:

- создавать проекты с применением графических программ, и программ по анимации и видео монтажу, с использованием эффектов и способов анимации.

2. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

2.1 КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Форма обучения	Общая продолжительность (календарных дней)	Режим занятий (кол-во час.) в день	Количество часов	Теория (кол-во час.)	Практика (кол-во час.)	Сам. работа (кол-во час.)	Промежуточная аттестация (кол-во час, вид ПА)	Итоговая аттестация (кол-во час, вид ИА)
Первый год обучения								
Очная	258	3	216	69,5	146,5	40	2 Тестовое задание	4 Защита проекта. Выставка
Второй год обучения								
Очная	258	3	216	67,5	148,5	38	2 Тестовое задание	2 Защита проекта

2.2. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

1. Материально-техническое обеспечение:

Занятия проходят в МБУ ДО Центр детского творчества «Креатив», ул. Ленина, 7, кабинет №5.

Помещение соответствует санитарным нормам.

№ п.п	Наименование оборудования, программного обеспечения	Штук
1.	Стол для педагога	1
2.	Стул педагога	1
3.	Ученический стол	7
4.	Стул ученический	17
5.	Мультстанок (станок для создания мультфильмов)	2
6.	Удлинитель	3
8.	Компьютерная мышь	11
9.	Колонки для компьютера	1
10.	Настольная лампа	5
11.	Магнитно-маркерная доска 120X180	1
12.	Шкаф книжный	1
13.	Шкаф для рабочего материала	1
14.	Полка книжная	1
15.	Мобильный компьютерный класс (10+1)	1
16.	Комплект мультимедийного оборудования (ноутбук, интерактивный проектор)	1
17.	Штатив	1
18.	Штатив настольный	1
19.	Микрофон	1
20.	Фотоаппарат	1
21.	Графический планшет	2

2. Информационное обеспечение:

Включает аудио- и видеотеку, комплекс дидактических, наглядных пособий, набор инструктивно-технологических карт, информационную, справочную литературу.

Перечень информационных ресурсов

Информационные ресурсы, опубликованные в сети Интернет

Основы анимации, новости, интересные статьи и образовательное видео:

1. <http://www animator.ru/>
2. <https://www.catsuka.com/>

3. <https://framexframe.tumblr.com/>
4. <http://livlily.blogspot.com/>
5. <https://animationclub.ru/>
6. <https://www.cartoonbrew.com/>
7. https://www.liveinternet.ru/community/spirit_of_animation
8. <https://unikino.ru/>
9. <https://yandex.ru/turbo?text=https%3A%2F%2Fwww.rutvet.ru%2Fin-kak-stat-hudozhnikom-animatorom-multfilmov-что-для-этого-нужно-8563.html&d=1>

Образовательные порталы

1. <http://www.redline.ru> - Российская образовательная сеть;
2. <http://www.dod.miem.edu.ru> - Дополнительное образование;
3. <http://www.alledu.ru> - Все образование.

Сайты, поддерживающие образовательные проекты

1. <http://www.chi2000.chat.ru> - Дети России.
2. <http://www.school-sector.relarn.ru> - Школьный сектор.

Сайты электронных изданий.

1. <http://www.ug.ru> - Учительская газета;
2. <http://www.1september.ru> - 1 сентября.

Сайты информационных ресурсов для студентов и школьников.

1. <http://www.referat.ru> - рефераты;
2. <http://www.edunews.ru> - Все для поступающих.

3. Кадровое обеспечение:

Программу реализует педагог дополнительного образования, имеющий высшее педагогическое образование в соответствии с направленностью программы, первую квалификационную категорию.

2.3. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ

Мониторинг образовательного процесса включает изучение уровней воспитанности, обученности и творческой активности обучающихся.

Формы отслеживания, фиксации, а так же формы предъявления и демонстрации образовательных результатов обучающихся: педагогическое наблюдение, педагогический анализ результатов (анкетирование, опрос, участие в мероприятиях (конференциях, фестивалях, конкурсах и т.д.), педагогический мониторинг (контрольные задания и тесты, диагностика личностного роста и продвижения, карта прохождения маршрута и др.), мониторинг образовательной деятельности детей (самооценка воспитанника, ведение творческих карт, дневников обучающегося, оформление листов индивидуального образовательного маршрута, оформление видеоотчетов и др.). Итоговая аттестация проходит в форме защиты творческого (авторского) проекта.

На уровне обучающихся формой оценивания результатов будет взаимоконтроль и взаимооценка.

2.4. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Для оценки усвоения обучающимися содержания программы используется следующая система оценивания:

1. минимальный уровень

знает и понимает смысл понятий, выполняет стандартные задания

2. базовый уровень

знает, понимает и применяет на практике

3. повышенный уровень

знает, понимает и применяет на практике, осуществляет самостоятельный поиск решения выполнения заданий повышенной трудности.

2.5. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

В основе организации занятий лежат основные педагогические принципы: актуальность (программа максимально приближена к современным условиям жизни); постепенность и систематичность (материал излагается от простого к сложному); наглядность, индивидуальность и комплексность (взаимодополняемость).

В реализации учебно-воспитательного процесса используются технологии развивающего обучения, индивидуальный и дифференцированный подход, групповые и индивидуальные формы работы. На занятиях используются объяснительно-иллюстративные, практические, исследовательские, проблемные, интерактивные методы. При комплексном использовании все эти методы способствуют формированию метапредметных и личностных умений и позволяют обучающимся овладеть знаниями и умениями основ искусства мультипликации. Для формирования предметных, метапредметных и личностных умений, а также с целью пробуждения у обучающихся интереса к профессии используются традиционные формы занятий (лекция, беседа) и нетрадиционные (коллоквиумы (групповая форма собеседования педагога с обучающимися), тьюториалы (групповые занятия по моделированию стандартных и нестандартных ситуаций) и интегрированные занятия.

Основу обучения составляет практическая деятельность обучающихся направленная создание мультипликационных проектов. Использование индивидуальной работы с обучающимися позволяет в полной мере реализовать личностный потенциал ребенка, учитывая его интеллектуальные, психологические и физические особенности для достижения поставленных в образовательной программе задач.

Большое внимание уделяется самостоятельной работе обучающихся. Результатом данной работы является творческий проект, который обучающиеся представляют по окончании обучения. Творческий проект, позволяет судить о сформированности предметных компетенций.

Этапы работы обучающегося над творческим проектом:

1. **Организационно-подготовительный этап** заключается в планировании рабочего процесса. Рассчитывается объем работы, условия, необходимые для ее проведения, оборудование, требующееся в процессе работы. Поскольку специфика творческого проекта подразумевает его реализацию в составе всей группы.

2. **Технологический этап.** На данном этапе происходит реализация проекта согласно утвержденному плану. План может корректироваться педагогом в зависимости от изменения условий реализации творческого проекта.

3. **Заключительный этап.** На данном этапе инициируется и интенсифицируется рефлексия обучающихся. Обеспечивается усвоение обучающимися принципов саморегуляции и сотрудничества.

Результатом творческого проекта, реализуемого всей группой, является создание мультипликационного фильма.

Методические условия реализации программы

Занятия проводятся в специально оборудованном кабинете. На занятиях осуществляется работа с разными материалами.

Используются такие формы работы, как:

- беседа;
- ролевая игра;
- познавательная игра;
- викторина;
- проект
- мастер класс
- выставка.

Методические указания при изучении тем

В целях предупреждения и ликвидации пробелов рекомендуется:

- вести строгий учет освоения обучающимися программного материала;
- наглядно отражать динамику овладения обучающимися знаниями, умениями и навыками основ макетирования;
- добиваться прочного усвоения обучающимися теоретического материала и умения связывать теорию с практикой.

В целях формирования и закрепления навыков работы с группой рекомендуется:

- практиковать различные формы работы по взаимодействию группы во время занятий в учебном кабинете;
- организовывать выезды на экскурсии, фестивали .

В целях формирования и закрепления умений в области макетирования рекомендуется:

- тщательно отрабатывать с обучающимися навыки работы с различными материалами,
- отрабатывать с обучающимися навыки работы за компьютером в программах по анимации.

В целях здоровья и сохранения обучающихся и профилактики пожароопасных ситуаций и происшествий на дорогах рекомендуется: строго выполнять требования по технике безопасности при работе с оборудованием, практиковать различные формы снятия физической и эмоциональной усталости (физ. минутки, дыхательные упражнения, упражнения для глаз и т.д.). В целях сохранности студийного оборудования рекомендуется повышать персональную ответственность каждого обучающегося.

2.6. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Список используемой литературы для педагогических работников

1. Вано И.П. Рисованный фильм. М.: Госкиноиздат, 1950, 87 с., илл.
2. Каранович А.Г. Мои друзья - куклы. М.: Искусство, 1971, 175 с., илл.
3. Красный Ю. Е., Курдюкова Л. И. Мультфильм руками детей - М.: «Просвещение», 1990 - 176 с.
4. Проблемы творческого развития личности в условиях дополнительного образования / Под ред. К.И.Султанбаева. – Абакан, 1999.
5. Программы для общеобразовательных учреждений. 2-11 классы/ Сост. Бородин М. Н. – М.: БИТНОМ, 2010 – 584 с.
6. Саймон Марк, Как создать собственный мультфильм. Анимация двухмерных персонажей - М.: NT Press, 2006.
7. Сокольникова Н. М. Изобразительное искусство: Учебник для уч. 5-8 кл. Основы рисунка.- Обнинск: Титул, 1996.- 96 с.
8. Сокольникова Н. М. Изобразительное искусство: Учебник для уч. 5-8 кл. Основы композиции.- Обнинск: Титул, 1998.- 80 с.
9. Соловьева Л. Ф. Компьютерные технологии для учителя. – СП.: БХВ-Петербург, 2003.
10. Тамберг Ю.Г. Развитие творческого мышления ребенка. – С.-Пб., 2002.
11. Хитрук Ф. С., Профессия аниматор Том 1 - М.: Гаятри, 2007 – 304 с.
12. Хитрук Ф. С., Профессия аниматор Том 2 - М.: Гаятри, 2007 – 304 с.
13. Энциклопедический словарь юного художника/Сост. Платонова Н. И., Синюков В. Д. – М.: Педагогика, 1983. – 416 с., ил.

Список используемой литературы для обучающихся

1. Больгерт Н., Больгерт С. Мультстудия «Пластелин», лепим из пластилина и снимаем мультфильмы своими руками - М.: Ребинс, 2012 – 66 с.
2. Забавные зверушки. Лепим из пластилина // Гл. редактор Деревянко Т. - М.: Аст Пресс, 2011 – 66 с.
3. Залогова Л. А., Практика по компьютерной графике, - М.: БИНОМ, 2006
4. Каранович А.Г. Мои друзья - куклы. М.: Искусство, 1971, 175 с., илл.
5. Красный Ю. Е. , Л. И. Курдюкова, Мультфильм руками детей - М.: «Просвещение» 1990 - 176 с.
6. Норштейн Ю.Б., Снег на траве. Фрагменты книги. Лекции по искусству анимации. - М.: ВГИК, журнал «Искусство кино», 2005. - 254 с.
7. Хамм Джек, Как рисовать животных – Минск: Папурри, 2001 – 66 с.
8. Хитрук Ф. С., Профессия аниматор Том 1 - М.: Гаятри, 2007 – 304 с.
9. Хитрук Ф. С., Профессия аниматор Том 2 - М.: Гаятри, 2007 – 304 с.
10. Энциклопедический словарь юного художника/Сост. Платонова Н. И., Синюков В. Д. – М.: Педагогика, 1983. – 416 с., ил.
11. Сокольникова Н. М. Изобразительное искусство: Учебник для уч. 5-8 кл. Основы рисунка.- Обнинск: Титул, 1996.- 96 с.
12. Сокольникова Н. М. Изобразительное искусство: Учебник для уч. 5-8 кл. Основы композиции.- Обнинск: Титул, 1998.- 80 с.