

**Управление образования администрации
Прокопьевского муниципального округа
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Новосафоновская средняя общеобразовательная школа»**

Принята на заседании
Педагогического совета
От «29» августа 2022 г.
Протокол № 1

Утверждаю:

Директор МБОУ

«Новосафоновская СОШ»

_____ Н.В.Наконешнюк

Приказ № 71/2 от «29» августа 2022 г.



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности
«Аниматика»**

Стартовый уровень

Возраст обучающихся: с 8 до 12 лет

Срок реализации: 1 год (76 учебных часов)

Разработчики:

Сычева Наталья Андреевна, учитель
информатики

Шульдайс Ирина Викторовна,
учитель начальных классов

Прокопьевский МО, 2022 г.

СОДЕРЖАНИЕ

РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ	
1.1. Пояснительная записка	3
1.2. Цель и задачи программы	6
1.3. Содержание программы	8
1.3.1. Учебно-тематический план	8
1.3.2. Содержание учебно-тематического плана	10
1.4. Планируемые результаты	13
РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ	14
2.1. Календарный учебный график	14
2.2. Условия реализации программы	14
2.3. Формы аттестации / контроля	17
2.4. Методические материалы	20
2.5. Список литературы	26

1.1. Пояснительная записка

Мультипликация - это универсальный и интернациональный язык общения детей и взрослых всего мира. Детская мультипликация – это особый вид искусства, самостоятельный и самоценный. Это возможность для ребенка высказаться и быть услышанным. И, несмотря на малый жизненный опыт, а, может быть, благодаря этому информация, которую несут в себе детские мультики, просто бесценна.

Мультипликация очень близка миру детства, потому что в ней всегда есть игра, полет фантазии и нет ничего невозможного. Это необычайное искусство, творческий вид кинематографа, позволяющий оживлять рисунки и предметы, посредством слова, звука, изображения отображающий мысли и чувства творящего. Возможности проявления детского творчества (сочинительство, изобразительная и анимационная деятельность, техника звуковой речи) при использовании современных коммуникативно-информационных технологий приобретают новую форму своего отражения.

Направленность образовательной программы

Программа «Аниматика» имеет техническую направленность и реализуется в рамках модели, направленной на изучения основ анимации и мультипликации, мероприятия по созданию новых мест в образовательных организациях различных типов для реализации дополнительных общеразвивающих программ всех направленностей федерального проекта «Успех каждого ребенка» национального проекта «Образование», создает условия, обеспечивающие развитие творческих способностей детей в анимационной деятельности с учетом их возможностей. Программа ориентирована на изучение основных графических и мультимедийных компьютерных программ в рамках их широкого использования, а также специальных профессиональных возможностей. При этом главное внимание уделяется не масштабу или объему информационного блока, а способам его освоения, развитию познавательного и творческого потенциала ребенка. Она рассчитана на детей младшего школьного возраста, желающих приобрести начальные знания в области основ анимации и мультипликации.

Программа является модифицированной, составлена на основе типовых (примерных, авторских) программ с учетом Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ разработанных Министерством образования и науки России совместно с ГАОУ ВО «Московский городской педагогический университет», ФГАУ «Федеральный институт развития образования» и АНО дополнительного профессионального образования «Открытое образование», СанПином 3.1/2.4.3598-20 «Санитарно-

эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации работы образовательных организаций и других объектов социальной инфраструктуры для детей и молодежи в условиях распространения новой коронавирусной инфекции (COVID-19)» (утв. Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 30.06.2020 г. №16) и рассчитана на детей 8-12 лет. Программа построена на принципах: научности, доступности, наглядности, преемственности, сознательности и активности (используются такие формы обучения, как занятия-игры, конкурсы, совместные обсуждения поставленных вопросов и дни свободного творчества и другие).

Новизна программы заключается в том, что позволяет детям младшего школьного возраста в форме познавательной деятельности раскрыть возможности мультипликации, развивать и совершенствовать практические умения и навыки по созданию анимационного фильма, попробовать себя в роли режиссера, аниматора, монтажера и актера. Интегрирование различных видов изобразительной (рисование, лепка, конструирование, изготовление кукол из различных материалов) и технической (освоение различных техник съемки, работа с фото-, видео- и аудиоаппаратурой, специальным программным обеспечением) деятельности дает возможности овладения новыми навыками и расширения круга интересов детей.

Актуальность программы определяется, прежде всего, запросом со стороны детей и родителей на программу, как наиболее интересному виду творческой деятельности, связанную с новыми технологиями, конструированием и экранным искусством, и дающую, с наибольшей полнотой, возможность развития способностей и самореализации.

Создавая героев мультипликационного фильма и декорации: из пластилина, делая аппликации, вырезая силуэты, рисуя красками, фломастерами, мягкими материалами, ребята изучают свойства и технические возможности художественных материалов. Искусство анимации развивает творческую мысль, формирует умение оригинальной подачи видения окружающего мира.

Мультипликация – это групповой творческий процесс. Как и во взрослой команде мультипликаторов, дети знакомятся с разными техниками, пробуют разные роли: режиссёра, оператора, сценариста, художника-мультипликатора, формируются умения пользоваться компьютерной техникой и программным обеспечением, мультстанками, камерой, освещением, инструкциями, работать в команде.

Педагогическая целесообразность. Программа «Аниматика» позволяет осуществлять проектный подход (работу над индивидуальными и коллективными проектами) при создании анимационных фильмов, а также

использовать в работе интеграцию разнообразных видов деятельности детей: двигательную, игровую, продуктивную, коммуникативную, трудовую, познавательно-исследовательскую, музыкально-художественную. предполагает работу над индивидуальными и коллективными проектами на занятиях. Каждый ребенок в процессе обучения чувствует себя важным членом команды, от которого зависит исполнение коллективной работы в целом. Стараясь исполнить свою часть работы хорошо, у учащегося формируются социальные умения и навыки, личностные свойства, чувство ответственности и собственной значимости, стремление к личному результату.

Одним из важных мотивов занятий с детьми младшего школьного возраста является интерес. Помимо интереса мультфильм имеет прекрасные возможности для интеграции различных видов деятельности детей (игра, рисование, лепка, аппликация, чтение художественной литературы, сочинение историй, музыкально творчество, применение компьютерных технологий и пр.), способствующих созданию творческого продукта, который смог бы иметь большую социальную значимость как в плане развития его личности, так и для дальнейшей профессиональной подготовки, облегчая социализацию ребенка, вхождение его в информационное общество.

Таким образом, педагогическая целесообразность образовательной программы в формировании у ребёнка мотивации и чувства ответственности в исполнении своей индивидуальной функции в коллективном процессе, с одной стороны, и формировании самодостаточного проявления всего творческого потенциала в работе с использованием всех изученных технологий при выполнении индивидуальных заданий.

Адресат программы. Программа «Аниматика» предназначена для учащихся младшего и среднего школьного возраста. При реализации программы учитываются психофизические особенности учащихся. Прием учащихся в группы добровольный. Специальных требований к знаниям, умениям и состоянию здоровья нет. Учащиеся организуются в учебную группу в первый год обучения по 15 человек, всего 4 группы. Группы могут быть как разновозрастными, так и одновозрастными. Предусматривается дифференцированный подход при назначении учебных заданий в процессе обучения для разновозрастных групп.

Объем и срок усвоения программы.

Общая продолжительность обучения - 1 год и рассчитана на 70 учебных часов, два уровня сложности содержания программы.

Режим занятий, периодичность и продолжительность.

Занятия проходят 1 раз в неделю по 2 часа для каждой группы, время занятий 40 минут с перерывом в 10 минут. Общее количество часов в неделю – 2 часа.

Форма обучения программы очная. Основной формой обучения является учебное занятие.

Учащиеся могут начать обучение с любого уровня образовательной программы при условии наличия соответствующего уровня подготовки, которая определяется тестированием или собеседованием. Занятия по Программе проводятся по группам, форма занятий: игровая, познавательная и творческая деятельность детей. Домашние задания не предусмотрены, но при желании учащиеся имеют возможность использовать ряд заданий для самостоятельного закрепления.

Особенности организации образовательного процесса. Образовательная деятельность по программе «Аниматика» реализуется в течение всего учебного года. Занятия проводятся в объединении по группам. На занятиях технической направленности обучаются учащиеся одного или разного возраста, являющиеся основным составом творческого объединения, состав группы постоянный. При проведении занятий строго соблюдаются санитарно-гигиенические нормы, время выполнения практических заданий, проводятся динамические паузы, обязательна перемена между занятиями.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Аниматика» является практико-ориентированной. В ней заложена идея соединения теоретических знаний с применением их на практике, посильные для учащихся младшего и среднего школьного возраста. Обучение проводится в игровой и занимательной форме. Основным типом занятия является комбинированное, структура которого предполагает на одном занятии одновременно освоение, закрепление нового материала и применение его на практике. При данном типе занятий возможно использовать разнообразные виды организации учебной деятельности: фронтальную, групповую, парную и индивидуальную, учащимся предоставляется возможность участвовать в различных играх и мероприятиях, в том числе соревновательного характера. Педагог вправе наполнить курс содержательно, не нарушая логики построения программы.

1.2. Цель и задачи программы

Цель образовательной программы: создание условий для формирования творческих и коммуникативных способностей посредством самовыражения через создание короткометражных мультфильмов различных жанров.

Задачи:

Предметные:

- обучение основам изобразительной грамоты и формирование художественных знаний, умений и навыков;
- формирование определенных навыков и умений в деятельности мультипликатора; закрепить их в анимационной деятельности;
- обучение различным видам анимационной деятельности с применением различных художественных материалов;
- познакомить учащихся с основными видами мультипликации;
- освоить перекладную рисованную, пластилиновую и кукольную анимации;
- создать 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 создании мультипликации.

Метапредметные:

- расширять представление об окружающем мире;
- развивать творческие склонности и способности детей;
- развитие образного мышления, художественно-творческих, способностей личности ребенка;
- создавать мотивацию к использованию собственных умений, интереса к решению учебных и жизненных задач;
- развивать речь;
- формировать навыки творческого мышления;
- развивать коммуникативные умения: умение общаться и взаимодействовать в коллективе, работать в парах, группах, уважать мнение других.

Личностные:

- формирование нравственных качеств личности ученика, эмоционально-эстетического восприятия окружающего мира;
- формирование внимания, аккуратности, целеустремленности;
- формирование этических норм в межличностном общении;
- воспитывать умение работать в группе;

- самостоятельно оценивать и анализировать свою деятельность и деятельность других детей;
- воспитывать положительное отношение к сверстникам и взрослым;
- воспитывать интерес к получению новых знаний;
- воспитывать культуру общения в группе и за ее пределами;
- воспитывать ответственность;
- воспитывать уважение к труду.

1.3. Содержание программы

1.3.1. Учебно-тематический план дополнительной общеразвивающей программы «Аниматика»

Название раздела	Всего часов	Теория	Практика	Формы контроля
Вводное занятие	1	1	-	Беседа, опрос
Раздел 1. Парад мультипрофессий				
Тема 1.1. Как оживить картинку? Жанры и техники мультипликационного кино. Этапы создания мультфильма	2	1	1	Беседа
Тема 1.2. Хитрости создания персонажей мультфильма в разных техниках. Как изготовить декорации к мультфильмам. Кто такие мультипликаторы.	2	1	1	Беседа
Раздел 2. Кукольная анимация				
Тема 2.1 История кукольной анимации	3	1	2	Самостоятельные работы, опрос
Тема 2.2 Работа над сценарием кукольного фильма	4	1	3	
Тема 2.3 Создание героев	3	-	3	
Тема 2.4. Съёмка кукольного мультипликационного фильма	6	-	6	
Тема 2.5. Работа над монтажом, спецэффектами и титрами. Озвучивание фильма.	2	-	2	

Раздел 3. Перекладка				
Тема 3.1 История на бумаге	2	1	1	Самостоятельные работы, беседа
Тема 3.2. Движение героев	2	1	1	
Тема 3.3 Мы - аниматоры	6	-	6	
Тема 3.4 Готовый мультфильм	1	1	-	
Раздел 4. Лего - анимация				
Тема 4.1 Лего фигурки в мультфильмах	5	1	4	Беседа
Тема 4.2 Профессия режиссер, профессия оператор	3	1	2	Самостоятельные работы
Тема 4.3 Озвучивание героев, готовый фильм.	2	-	2	
Раздел 5. Пластилиновая анимация				
Тема 5.1 Выбор сюжета для пластилинового мультфильма	1	1	-	Беседа, творческое задание
Тема 5.2 Подготовка героев	6	-	6	
Тема 5.3 Внимание...Мотор!	2	-	2	
Тема 5.4 Озвучивание фильма. Просмотр готового материала.	2	-	2	
Раздел 6. Пиксиляция				
Тема 6.1 «Большая коробка»	3	1	2	Совместная творческая работа
Тема 6.2 Снято!	1	1	-	Опрос
Раздел 7. Творческая мастерская				
Тема 7.1 Создание коллективного фильма отчета	10	-	10	Самостоятельная творческая работа.
Тема 7.2 Отчет за год	1	1	-	Итоговая аттестация, в форме зачета по готовым мультфильмам.
Итого:	70	14	56	

1.3.2. Содержание учебно-тематического плана

Вводное занятие (1 ч)

Ознакомление с разделами программы. Вводные инструктажи по ПБ, ТБ, ПДД, ГО и ЧС. Введение в программу курса. Знакомство с группой. Адаптационные игры и тренинги.

Раздел 1. Парад мультипрофессий (4 ч)

Тема 1.1.

Теория. Как оживить картинку? Жанры и техники мультипликационного кино. Этапы создания мультфильма.

Практика. Веселые картинки – пробуем оживить картинку. Пробуем создать движение в техниках перекладка бумажная, перекладка пластилиновая. Пробуем создать движение в техниках объемная пластилиновая анимация. Пробуем создать движение в техниках предметная и лего-анимация. Пробуем создать движение в техниках сыпучая и смешанная анимация. Придумываем мультфильм, рисуем раскадровку.

Тема 1.2.

Теория. Хитрости создания персонажей мультфильма в разных техниках. Как изготовить декорации к мультфильмам. Кто такие мультипликаторы.

Практика. Советы при создании характеров и движений героев фильма. Работаем с фонами и декорациями. Ролевая игра «Фильм! Фильм! Фильм!» (пробуем разные роли: сценариста, режиссёра, оператора, актера).

Раздел 2. Кукольная анимация (18 ч)

Тема 2.1. История кукольной анимации

Теория: Рассказ об истории мультипликации.

Практика: Просмотр первых мультфильмов.

Тема 2.2. Работа над сценарием кукольного фильма

Теория: Сценарий -это?

Практика: Пишем сценарий к кукольному мультфильму. Распределение ролей для работы над мультфильмом.

Тема 2.3. Создание героев.

Практика: Создаем героев кукольного мультфильма. Выбор сюжета, подбор персонажей, декораций и аудио сопровождения фильма.

Тема 2.4. Съемка кукольного мультипликационного фильма.

Практика: Выполняем раскадровку фильма. Съемка кукольного мультфильма.

Тема 2.5. Работа над монтажом, спецэффектами и титрами. Озвучивание фильма.

Практика: Выбор кадров, аудиофайлов, спецэффектов и титров для монтажа фильма в программе Movavi.

Раздел 3. Перекладка (11 ч)

Тема 3.1. История на бумаге

Теория: Анимация-перекладка - это? Рассказ о технике «перекладка». Особенности создания мультфильма в технике «перекладка». Особенности изготовления фонов.

Практика: Выбор сюжета и сценария для мультфильма в технике «перекладка бумажная». Распределение ролей для работы над мультфильмом.

Тема 3.2. Движение героев

Теория: Движение героев в кадре. Просмотр мультфильмов-перекладок.

Практика: Изготовление персонажей и элементов для движения. Учимся анимировать «бумажки». Работа над персонажами фильма: изготовление внешнего образа, деталей для передачи движения, характера и эмоций.

Тема 3.3. Мы – аниматоры

Практика: Снимаем анимацию-перекладку. Работа над композицией фонов: крупный, средний и общий план. Выполняем раскадровку фильма. Съемка фильма. Работаем над монтажом, спецэффектами и титрами. Озвучивание фильма в технике перекладка бумажная.

Тема 3.4. Готовый мультфильм

Теория: Просмотр, разбор готового мультфильма.

Раздел 4. Лего – анимация (10 ч)

Тема 4.1. Лего фигурки в мультфильмах

Теория: Какие бывают фигурки. Особенности работы над фильмом в технике кукольная анимация (лего).

Практика: Просмотр легио мультфильмов.

Тема 4.2. Профессия режиссер, профессия оператор

Теория: Кто такой режиссер? Кто такой оператор? Съемка легио-мультфильма. Рассказ о профессиях режиссера и оператора. Особенности работы

с персонажами и декорациями к фильму. Раскадровка. Покадровая съемка фильма. Монтаж.

Практика: Выбор сюжета, создание персонажей и декораций, подбор аудио сопровождения фильма. Выполняем раскадровку фильма. Съемка лего-мультфильма.

Тема 4.3. Озвучивание героев, готовый фильм.

Практика: Работаем над монтажом, спецэффектами и титрами. Озвучивание фильма в технике лего – анимация.

Раздел 5. Пластилиновая анимация (11 ч)

Тема 5.1. Выбор сюжета для пластилинового мультфильма.

Теория: Выбираем сказку или придумываем сюжет сами. Распределение ролей для работы над мультфильмом в технике пластилиновая анимация.

Тема 5.2. Подготовка героев

Практика: Лепка героев из пластилина. Создание декораций, подбор аудио сопровождения фильма.

Тема 5.3. Внимание...Мотор!

Практика: Выполняем раскадровку фильма. Съемка мультфильма. Работаем над монтажом, спецэффектами и титрами.

Тема 5.4. Озвучивание фильма. Просмотр готового материала.

Практика: Озвучивание фильма в технике пластилиновая анимация.

Раздел 6. Пиксиляция (4 ч)

Тема 6.1 «Большая коробка»

Теория: Что такое пиксиляция?

Практика: Игра «Большая коробка»

Тема 6.2 Снято!

Практика: Монтаж, просмотр.

Раздел 7. Творческая мастерская (11 ч)

Тема 7.1 Создание коллективного фильма отчета

Теория: Создание сценария. Создаем образ персонажей.

Практика: Съемка, озвучивание, монтаж мультфильма. Подготовительные работы для создания мультфильмов в разных техниках. Разрабатывает фон и декорации с учетом перспективы, планов, смена фонов. Выбор кадров, аудиофайлов, спецэффектов и титров для монтажа фильма в программе Movavi.

Тема 7.2 Отчет за год

Практика: просмотр всех фильмов за год. Разбор, оценивание.

1.4. Планируемые результаты

В результате обучения по программе

учащийся будет знать:

- основные понятия компьютерной графики;
- основные жанры мультипликации;
- основное программное обеспечение для создания анимационного фильма;
- основной видео прием (stop-motion) для создания мультфильма;
- типы графических файлов, их свойства и отличие;
- растровые и векторные изображения;
- виды цветowych моделей;
- понятие двухмерной и трехмерной графики;
- основы Web-дизайна, обработка и создание изображений в графических редакторах;
- программы для видеомонтажа;
- современные технологии обработки изображений.

Учащийся будет уметь:

- работать в команде по готовому сценарию и придумывать собственный сюжет;
- осуществлять подбор сценария, персонажей, фона, музыкального сопровождения, дизайна титров для создания мультфильма, сюжета для создания мультфильма;
- поэтапно создавать короткометражные мультфильмы (рисованные и объемные) со спецэффектами;
- выполнять покадровую съемку, управляя камерой и освещением, движениями персонажей и сменой фона для создания фильма;
- выполнять монтаж фильма, работая с фото-, видео- и аудиоаппаратурой;
- анализировать и планировать предстоящую и практическую работу;
- работать в творческой группе, согласовывая свои действия в разных видах деятельности;

- работать в Интернете, системы управления сайтами;
- обрабатывать изображения с помощью современных технологий;
- создавать трехмерные модели.

Приобретет такие метапредметные компетенции как:

- навыки составления композиций, творческого подхода в решении поставленных задач;
- мотивация к дальнейшему изучению и использованию графических программ;
- информационная и полиграфическая культура.

В результате обучения по программе учащийся приобретет такие личностные качества как:

- Повышение уровня общительности и уверенности в себе;
- умение организованно заниматься в коллективе;
- сформированные такие качества: аккуратность, самостоятельность при выполнении работ;
- сформированные мотивации к самосовершенствованию в области информационных технологий.

Форма итогового испытания: практическая работа, викторина, конкурс, творческие задания (по выбору учащихся).

2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1. Календарный учебный график

Количество часов - 76

Количество часов в неделю - 1

Режим занятий – 1 раз в неделю по 2 часа

Объединение – «Аниматика»

Руководитель – Шульдайс Ирина Викторовна

2.2. Условия реализации программы

Материалы и оборудование

Образовательная деятельность проводится в светлом, имеющем достаточное освещение помещении, в котором создана удобная для творчества среда, способствующая возникновению атмосферы сотрудничества, сотворчества педагога и учащегося. Педагог имеет доступ к каждому ребенку, что позволяет ему оказать каждому из них своевременную помощь и поддержку, дать совет. Для осуществления анимационной деятельности оборудовано место для съемки: мультстанки с укрепленным на штативе цифровым фотоаппаратом,

лампы дневного света для подсветки. В помещении предусмотрено место для двигательной активности детей.

Съемочный анимационный материал обрабатывается педагогом на компьютере с помощью специальных программ. Демонстрация мультипликационных фильмов осуществляется через проектор на экране. Для звукового оформления фильма имеется микрофон, подключенный к компьютеру для записи голоса и подборка музыкальных произведений.

№ п/п	Количество создаваемых ученикомес т	Количество создаваемых инфраструк турных мест	Наименование организации	Адрес организации	Стоимость создания ученикомес т	Стоимость создания инфраструк турного места
1	60	15	МБОУ «Новосафоновская средняя общеобразователь ная школа»	653224, Кемеровская область, Прокопьевский муниципальный район, пос. Новосафоновский, ул. Молодежная -3.	750 000	50 000
ИТОГО:						

Наименование дополнительной общеобразовательной программы, планируемой к реализации с использованием перечисленного ниже оборудования

Аниматика

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Новосафоновская средняя общеобразовательная школа»

(№ п/п) Наименование организации

№ (i)	Наименование оборудования	Количество одновременных пользователей (N _i)	Примерная рыночная стоимость позиции, руб. (C _i)	Стоимость данной позиции в расчете на одного человека, руб. (S _i = C _i / N _i)
1	Видеокамера Sony HXR-MC88 https://market.yandex.ru/search (1 шт)	15	118 905	7927
2	Штатив (1шт) QZSD Q680AC карбоновый штатив с	15	18 000	1200

	видеоголовой (1шт)			
3	Strobolight Youtuber_Double_CHROM - Видео свет софтбоксы с лампами, стойками, фоном хромакей и держателем https://weymart.ru/studiynoe-oborudovanie/komplekty-sveta/komplekty-postoyannogo-sveta/strobolight-youtuberdoublechrom-video-svet-softboksy-s-lampami-stoykami-fonom-hromakey-i-derzhatelem (1шт)	15	16 050	1070
4	Программное обеспечение Object2VR (Pro License) (1 шт)	15	21975	1465
5	Программное обеспечение Object2VR (Studio License) (1шт)	15	34020	2268
6	Шлем виртуальной реальности Pimax 8K Plus с контроллерами и базовыми станциями Vive 2.0 назначение: для ПК разрешение на каждый глаз: 3840x2160 частота обновления 90 Гц угол обзора 200° регулировка межзрачкового расстояния (2шт)	15	190 050	12670
7	Радиосистема на два микрофона LAudio PRO2-MH https://www.bigtv.ru/product/radiosistem	15	18 000	1200
8	Графическая станция с монитором, совместимая с шлемом виртуальной реальности (3шт)	15	319 500	21300
9	Микрофон Набор Maono AU-A03 (3шт) https://market.yandex.ru/produ	15	13 500	900

	t--nabor-maono-au-a03/501672164?text=микрофон%20для%20студии%20звукозаписи%20купить&lr=11291&sra=0			
	ИТОГО		750 000	
	Стоимость рабочего места (Sp)			50 000

2.3. Формы аттестации/контроля

Система контроля и оценки усвоения содержания образования.

В целях контроля усвоения программного материала и оценки уровня знаний проводится:

Входная диагностика знаний – проводится в начале учебного года с целью определения уровня знаний на момент поступления в Центр и комплектование учебных групп с учетом исходного уровня обученности. Форма проведения: тестирование, собеседование.

Текущая проверка знаний и умений проводится в течение учебного года в процессе усвоения каждой изучаемой темы. Цель: диагностирование хода дидактического процесса, выявление динамики результатов усвоения программного материала, сопоставление реально достигнутых на отдельных этапах результатов, определение и ликвидация пробелов в усвоении материала, повышение общей продуктивности учебного труда. Главная функция: обучающая. Форма проведения - тестирование, устный опрос, практическая работа, викторина, конкурс, проект, творческие задания и т.п.

Промежуточная диагностика знаний и умений проводится в конце первого полугодия по целому разделу или значительной части курса с целью диагностирования качества усвоения учащимися взаимосвязей между структурными элементами учебного материала. Главная функция: систематизация и обобщение. Форма проведения: тестирование, собеседование, контрольная работа, самостоятельная работа, практическая работа, зачет, реферат, защита проектов, круглый стол, викторина, конкурс, творческая работа, тематический вечер и т.п.

Итоговая диагностика и учет знаний, умений и навыков проводится в конце учебного года с целью диагностирования уровня (качества) фактической облученности в соответствии с поставленной на данном этапе целью. Главная функция: анализ динамики и эффективности дидактического процесса. Форма проведения: тестирование, практическая работа.

Для оценивания знаний учащихся принята десятибалльная система оценки знаний, которая позволяет:

- расширить возможности положительного оценивания учебной деятельности учащихся за счет расширения шкалы оценивания;
- стимулировать мотивацию достижения успехов школьников;
- повысить объективность оценки знаний, умений и навыков учащихся;
- снять стереотипы при оценивании учебных достижений школьников.

При оценивании результатов образовательного процесса, оценивается качество образования учащихся. Достоверная оценка качества характеризует **степень обученности ученика (СОУ)**, то есть прочность, глубину, осознанность и системность знаний, умений и навыков, его компетентность.

Обученность характеризуется такими последовательными показателями: различение, запоминание, понимание, элементарные умения и навыки, действие по образцу, применение знаний и умений в новой ситуации, выполнение творческих заданий, которые и будут проверяться и оцениваться. Критерии оценивания:

Баллы	Оценка	Основные показатели СОУ (степень обученности учащегося)	Уровень
1.	неудовлетворительно	Присутствует на занятиях, слушает, смотрит, записывает под диктовку учителя и учеников, переписывает с доски; отвечать персонально отказывается	I. Различение, распознавание (уровень знакомства)
2.		Отличает аналогичные процессы, объекты друг от друга только в том случае, когда их предъявляют ему в готовом виде; может найти необходимый текст, «скачать» из Интернета и т.п.	
3.	удовлетворительно	Запоминает небольшую часть текста, правила, определения, формулировки, законов, но объяснить ничего не может (механическое	II. Запоминание (неосознанное воспроизведение)

		запоминание). Изложение чаще сумбурное.	
4.	<i>недостаточно хорошо</i>	Полностью воспроизводит изученные правила, законы, формулировки, математические и иные формулы; узнает правильное среди неправильного (запоминает).	III. Понимание (осознанное воспроизведение)
5.	<i>хорошо</i>	Объясняет отдельные положения усвоенной теории; иногда выполняет при этом мыслительные операции анализа и синтеза. Изложение в основном логичное	IV. Репродуктивный уровень.
6.	<i>очень хорошо</i>	Отвечает на большинство вопросов по содержанию теории; демонстрирует осознанность усвоения теоретических знаний; способен к самостоятельным выводам. Действует по алгоритму.	
7.	<i>отлично</i>	Четко и логично излагает теоретический материал, свободно владеет понятиями и терминологией, может обобщить изложенную теорию, хорошо видит связь теории с практикой, применяет теорию в простейших случаях	V. Эвристический уровень
8.		Понимает суть изученной теории и применяет ее на практике легко и не особенно задумываясь. Выполняет практические задания, иногда допуская	

		незначительные ошибки, которые сам и исправляет. Применяет ранее освоенные действия для решения нетиповой задачи, умеет самостоятельно получать знания.	
9.	<i>великолепно</i>	Легко выполняет практические задания творческого уровня, свободно оперируя усвоенной теорией	VI. Творческий уровень.
10.		Оригинально, нестандартно применяет на практике полученные знания; на базе приобретенных ранее знаний и умений самостоятельно вырабатывает новые умения	

Воспитательный аспект образования оценивается по следующим критериям:

- нравственная развитость учащегося.
- коммуникативная развитость учащегося.
- сформированность ученического коллектива.
- готовность к выбору профессии.
- эмоциональный комфорт в коллективе.
- социализированность личности учащегося.

Перечисленные критерии отражают гуманистическую направленность воспитательного процесса, характеризуют развитие личностных функций, в наибольшей степени отражают специфику Центра и осуществляемый в них воспитательный процесс.

2.4. Методические материалы

Форма проведения занятий.

Программа позволяет осуществлять проектный подход при создании анимационных фильмов, а также использовать в работе интеграцию разнообразных видов деятельности детей: двигательную, игровую, продуктивную, коммуникативную, трудовую, познавательно-исследовательскую, музыкально-художественную, а также чтение художественной литературы.

В процессе создания мультфильма происходит распределение функций и ролей между участниками в соответствии с теми работами, которые необходимо выполнить, а именно: написание текста сценария, выбор музыки, озвучивание. Качественная подготовка литературно-художественной части является залогом успешности будущей работы, поэтому при планировании данной деятельности выделено достаточно времени на разработку предварительного сценария и подготовку художественного оформления. Завершается данная работа просмотром и обсуждением готовых результатов, что является необходимым шагом к созданию новых работ.

Совместная деятельность педагога и учащихся по созданию мультипликационного фильма основана на принципах сотрудничества и сотворчества ребят с педагогом и друг с другом.

В зависимости от содержания занятия используются следующие формы работы с детьми:

- Разработка сюжета и героев мультфильма самим ребенком или по выбранному детьми сценарию из всемирной библиотеки сказок.
- Изготовление героев картины или другого материала.
- Создание декораций: ребенок изучает всевозможные оттенки красок и подходящие фактуры материалов, знакомится с архитектурными особенностями различных городов.
- Съёмки мультфильма. Покадровое перемещение героев внутри сцены, учитывая особенности строения тела человека или животного, а также происходящего действия.
- Подбор музыкального оформления.
- Озвучивание. Дети с выражением читают текст, который в дальнейшем звучит на фоне происходящего действия.
- Монтаж. Дети узнают, как записывается звук и делается компьютерный монтаж.
- Размещение готового мультфильма.
- Каждый участник группы создает свой персонаж и участвует в анимации определённой сцены.
- Звук: каждый озвучивает свой отрывок стиха или песни к видеоряду.

Задачи обучения детей мультипликации

1. Развитие восприятия экранного образа

При просмотре мультфильмов познакомить детей с основными видами мультипликации: рисованная, аппликационная (перекладка), объемная (предметная, кукольная). Формировать умение отражать в речи эмоциональное (зрительное и звуковое) восприятие анимационных фильмов. Воспитывать

внимательного зрителя: умение видеть, слышать, сопереживать, восхищаться, радоваться, удивляться.

2. Знакомство с историей анимации

Познакомить детей с понятиями «анимация» и «мультипликация», с историей возникновения анимации на примере демонстрации действия оптических игрушек (оптические игрушки: зоотроп – барабан с прорезями, через которые в процессе вращения можно наблюдать движение, предварительно изображённое по фазам на ленте; блокнот с прорисованными на его страницах фазами движения), с разделением обязанностей по видам творческой деятельности при создании фильма (сценарист, художник, аниматор, оператор, режиссер, звукорежиссер), творчеством современных аниматоров. Развивать произвольное внимание, любознательность, речевую и творческую активность. Воспитывать уважительное отношение к достижениям российских и зарубежных аниматоров.

3. Введение понятия «драматургия»

Дать детям знания о создании композиции анимационного фильма (вступление, развитие сюжета, кульминация, развязка, заключение). Познакомить с понятиями: действие, событие. Формировать навыки связной речи, умение использовать разнообразные выразительные средства при составлении рассказов, сказок. Развивать воображение, ассоциативное мышление. Воспитывать чуткое, внимательное отношение к окружающему миру.

4. Изобразительная и прикладная деятельность в анимации

Формировать изобразительные навыки и умения детей при создании образов реального и фантазийного мира, при передаче их строения (формы), пропорций, взаимного расположения частей, характерных признаков, настроения (через цвет, мимику, жесты); при размещении их на листе в соответствии с законами перспективы и сюжетом (обозначение линии горизонта, соотношение величины изображаемых объектов в пространстве). Формировать умение зрительно выделять у персонажа подвижные и неподвижные части; навыки работы с ножницами при подготовке марионетки для съемки в технике перекладки. Развивать воображение, образное мышление. Воспитывать творческую активность и самостоятельность.

5. Введения понятия «движение - основа анимации»

Создать у детей представление о значении движения и временного пространства в анимации. Познакомить с техникой перекладки, понятиями: темп и ритм при передаче движения, фазы движения в мультфильме (например, для того чтобы герой говорил и мигал, необходимо изготовить несколько вариантов глаз и ротиков в разных положениях). Формировать умение передавать через

пластику и мимику особенности движения и характера различных персонажей, увиденных на экране и созданных самими детьми. Развивать актёрские способности детей. Воспитывать самостоятельное регулирование собственного поведения, уверенности и позитивной установки.

6. Знакомство с технологией съёмочного процесса

Познакомить детей с оснащением для съёмочного процесса (рабочий стол, устройство для съёмки – камера, осветительные приборы), правилами техники безопасности в процессе съёмки, ролью оператора в съёмочном процессе, понятием и значением кадрика и кадра, панорамы, планов (крупный, средний и общий) и их смены, наезда и отъезда. Формировать навыки и умения анимационной деятельности в процессе съёмки: соотносить себя с воображаемым персонажем, координировать движения рук при перекладывании персонажей и их частей. Воспитывать согласованность действий друг с другом, ответственное отношение к процессу съёмки.

7. Введение понятия «Озвучание фильма»

Создать представление у детей о роли звукового оформления фильма. Формировать навыки связной речи, умение использовать разнообразные выразительные средства, передавать интонационно характер и настроение персонажей, умение различать характер музыкальных произведений, изобразительность музыки и связывать ее с анимационным образом. Развивать речевой и музыкальный слух. Воспитывать эмоциональную отзывчивость литературный текст и на музыку.

Основные виды традиционной мультипликации: плоскостная и объемная. В основе объемной мультипликации – покадровая павильонная съёмка кукол персонажей в декорациях. В основе плоскостной мультипликации – покадровая съёмка закрепленной камерой предметов, лежащих на горизонтальной плоскости. Плоскостная мультипликация может быть следующей: перекладка, рисованная тотальная, барельефная. Для съёмки рисованной тотальной мультипликации изготавливается последовательный ряд картинок, изображающих очередную фазу движения снимаемых объектов. Техники тотальной рисованной мультипликации обуславливаются:

- из какого материала сделана основа картинки (целлулоид, ткань, стекло, бумага, дерево и т.д.);
- из выбора живописной техники (масло, акварель, гуашь и т.д.);
- из выбора инструментов, с помощью которых создается изображение (кисть, мелок, фломастер, палец и т.д.);

Для съёмки мультфильма перекладки создаются фоны и марионетки. Техники перекладки обуславливаются:

- из какого материала сделан фон (бумага, ткань, дерево и т.д.);

- из какого материала сделаны марионетки (пластилин, природные материалы и т.д.);
- из выбора живописной техники (масло, гуашь и т.д.);
- из выбора инструментов (кисть, перо, мел и пр.).

Алгоритм действий при создании мультфильма:

1. Выбор известной сказки, рассказа, стихотворения или разработка собственного сюжета фильма, используя различные приемы и игровые ситуации.

2. Выбор техники анимации.

3. Раскадровка сюжета фильма (для лучшего понимания детьми данного этапа, эффективнее выбрать книгу комиксов или раскадровки, сделанные для других мультфильмов), целесообразно используя планы: дальний, общий, средний, крупный.

4. Создание персонажей, фонов и декораций для будущего мультфильма (перед созданием образов можно рассмотреть фотографии, иллюстрации и рисунки с различными вариантами изображения этих персонажей, отличающиеся манерой исполнения, техникой, использованием художественных материалов).

В процессе продуктивной деятельности, ребёнок фантазирует, экспериментирует, продумывает наиболее яркий образ и характер героев, передаёт их внешнее окружение.

5. Съёмка мультфильма.

Чтобы в процессе съёмки ребята приучались к самостоятельности, ответственности, сосредоточенности и последовательности действий необходимо распределение ролей и соблюдение правил съёмки. На первых порах роль режиссёра может взять на себя педагог. Один из детей, выполняет роль оператора и осуществляет постоянный контроль качества отснятых кадров. Остальные дети – аниматоры осуществляют действия в кадре, переставляя героев и декорации в соответствии с задуманным сюжетом. Передвигая персонажи — игрушки, наделяют их душевными качествами, перевоплощаются в них, становятся участником этого действия-игры, привносят элементы импровизации, спонтанно варьируют развитие событий. Отснятый материал демонстрируется детям, поскольку только тогда технологическая цепочка создания фильма будет им понятна.

6. Озвучивание. Запись диалогов, авторского текста.

Озвучивая мультфильм, ребята проявляют свои актёрские способности: выразительно читают авторский текст, голосом передают характер и настроение персонажа, создают шумовые эффекты (шум толпы, завывание ветра и т.д.)

7. Монтаж.

Выполняется педагогом совместно с учащимися. Фотокадры переносятся на компьютер, с помощью специальной программы задаётся движение, добавляются спецэффекты кадров и переходов, аудио записи. В одной секунде для плавности движения ставится 8-12 кадров в секунду. Получается, что в одноминутном мультфильме около 500 кадров.

Персонажи для будущего мультфильма делаются детьми как плоскостные куклы-марионетки, у которых подвижные детали (головы, руки, лапы и др.) соединяются с помощью проволоки. Перед созданием образов для придания им выразительности и достоверности рассматриваем иллюстрации и рисунки с различными вариантами изображения этих персонажей, отличающиеся техникой, манерой исполнения, использованием художественных материалов. Решение образа, наделенного особыми, характерными для него чертами, облегчает задачу одушевления. Фон для мультфильма с плоскими марионетками может быть рисованный или фотографический. Если рисованный фон имеет какие-то контуры, то и фигурку надо обвести тонким черным контуром. Фигурка на фоне выглядит лучше, если она темнее или светлее фона (по контрастному отношению к нему). Фон может быть неподвижным. А может и панорамно двигаться – горизонтально или вертикально. В этом случае персонаж идет, бежит, прыгает, ныряет на одном месте.

2.5. Список литературы

1. Пунько Н.П., Дунаевская О.П. «Секреты детской мультипликации: перекладка». М., Издательство Линка-ПРЕСС, 2017г.
2. Почивалов А. В. «Пластилиновый мультфильм своими руками». Издательство Эксмо, 2017 г.
3. Анна Милборн Я рисую мультики. М.: Издательство Росмэн, 2003г.

Дополнительная литература:

1. Иванова Ю.Н. «Мультфильмы. Секреты анимации». Издательство: Настя и Никита, 2017 г.
2. А.И. Плотникова Семейная мультипликация в действии. Практическое руководство. Изд. система Ridero, 2018г.
3. Уолтер Фостер «Основы анимации», учебное пособие. Издательство «АСТ», 2003г. (электронная библиотека)
4. Марк Саймон Как создать собственный мультфильм. Анимация двумерных персонажей. М.: НТ Пресс., 2006г.