

Управление по образованию и науке администрации муниципального образования  
городской округ город - курорт Сочи Краснодарского края

Муниципальное общеобразовательное бюджетное учреждение  
Гимназия № 9 города Сочи имени Н.Островского

Принята на заседании  
педагогического совета  
от «18» января 2024 г.

протокол № 8

Утверждаю  
Директор МОБУ Гимназии № 9  
имени Н.Островского  
\_\_\_\_\_/Т.В.Немчинова/  
«18» января 2024 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ**

**«Мультипликация»**

**Уровень программы:** ознакомительный

**Срок реализации программы:** 1 год (34 часа)

**Возрастная категория:** 12-13 лет

**Состав группы:** до 12 человек

**Форма обучения:** очная

**Вид программы:** модифицированная

**Программа реализуется на:** внебюджетной основе

**ID-номер Программы в Навигаторе:** \_\_\_\_\_

Автор-составитель:

Самчук Ю.М

учитель технологии

Город-курорт Сочи, 2023 г.

## СОДЕРЖАНИЕ

### **Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы**

1.1	Пояснительная записка	3
1.2.	Цель и задачи программы	7
1.3.	Содержание программы	10
1.4.	Планируемые результаты	17

### **Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий**

2.1.	Календарный учебный график	19
2.2.	Условия реализации программы	19
2.3.	Формы аттестации.	21
2.4.	Оценочные материалы	21
2.5.	Методические материалы	23
2.6.	Список литературы	26

## РАЗДЕЛ 1.

### КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

#### 1.1. Пояснительная записка

##### 1.1.1. Направленность программы.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мультипликация» (далее Программа) относится к *технической направленности*.

Программа направлена на развитие интереса обучающихся к инженерно-техническим и информационным технологиями формированию предпрофессиональных навыков в сфере инженерии и технологического творчества. Занимаясь по программе, осваивают программное обеспечение по созданию медийных продуктов и интеграции их в повседневную жизнь.

##### 1.1.2. Новизна Программы

Новизна состоит в том, что ведущей формой организации деятельности педагога с детьми является интеграция игровой деятельности с техническим моделированием, мультипликацией и робототехникой. Раннее приобщение ребенка к изучению и использованию компьютерных технологий имеет ряд положительных сторон как в плане развития его личности, так и для дальнейшего профессионального самоопределения, облегчая дальнейшую социализацию ребенка, вхождение его в информационное общество.

##### 1.1.3. Актуальность Программы

состоит в том, что мультипликация способствует развитию творческих способностей, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда детей. При занятии анимационным творчеством у детей развиваются многочисленные навыки присущие множеству профессий и специальностей, задействованных в процессе создания анимационного продукта, за каждым серьезным мультфильмом, клипом, роликом стоят целые конвейерные производства с армией в тысячи разнопрофильных специалистов технической и художественной направленности.

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

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

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

##### 1.1.4. Педагогическая целесообразность Программы

Данная программа имеет выраженную практическую направленность, которая и определяет логику построения материала учебных занятий. Основной формой обучения является практикум. Для нормальной работы необходим персональный компьютер с выходом в Интернет (один на каждого ученика) и соответствующее программное обеспечение: графический редактор Paint, программа создания презентаций Microsoft Power Point (при ее отсутствии можно воспользоваться бесплатной программой Impress из пакета OpenOffice.org), свободно распространяемый графический редактор GIMP, свободно распространяемая программа Киностудия Windows Live, среда программирования Scratch. Работа ведется постепенно, с постоянной сменой изобразительного материала и техник, чтобы у детей не терялся интерес к занятиям. Все темы, входящие в программу, изменяются по принципу нарастания сложности. Это дает возможность ребенку распределить свои силы равномерно и получить желаемый результат. Основы робототехники в программе представлены так, чтобы происходило постепенное освоение нового материала.

#### **1.1.5. Отличительные особенности Программы**

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

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

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

#### **1.1.6. Адресат Программы.**

Состав групп постоянный без предварительной подготовки, группы могут формироваться по возрастным характеристикам. Наполняемость групп 10 - 15 воспитанников. Набор детей в группу носит свободный характер и обусловлен интересами воспитанников и их родителей. При приёме на программу проводится начальная диагностика по сводная таблица уровня освоения программы «Волшебная кисточка» детьми зависимости от возрастных и психофизических особенностей.

### **1.1.7. Уровень Программы, объем и сроки реализации.**

**Форма обучения:** очная.

**Режим занятий:** 1 раз в неделю

Программа рассчитана для детей 12-13 лет

Продолжительность занятий - 40 минут

Продолжительность обучения - 1 год

Программа построена в соответствии с психофизическими закономерностями возрастного развития. Адекватность требований и нагрузок, предъявляемых к ребёнку в процессе занятий, способствует оптимизации занятий, повышению эффективности. Индивидуализация темпа работы - переход к новому этапу обучения только после полного усвоения материала предыдущего этапа. Образовательная деятельность осуществляется во второй половине дня, через 40 минут после основных уроков.

Программа «Мультипликация» реализуется на государственном языке Российской Федерации – русском.

### **1.1.8. Особенности организации образовательного процесса.**

Состав групп постоянный без предварительной подготовки.

**Формы организации занятий:**

– групповая – основная форма организации занятия с ярко выраженным индивидуальным подходом, которое нацелено на совершенствование практических навыков.

*Групповой метод* обучения способствует созданию соревновательного фона, стимулирующего повышенную работоспособность учащихся. Это позволяет учащимся развить познавательные способности, умения эффективно взаимодействовать в группе, способствует самораскрытию ребенка своих потенциальных возможностей.

**Виды и формы проведения занятий:**

Образовательные результаты формируются в деятельностной форме с использованием следующих методов:

- словесного (рассказ, объяснение, лекция, беседа, работа с учебником);
- наглядного (наблюдение, иллюстрация, демонстрация наглядных пособий, презентаций);
- практического (устные и письменные упражнения, практические компьютерные работы);
- проектного.

Первое полугодие обучения посвящено основам создания собственных и подготовке готовых изображений, которые в последующем будут использоваться для создания анимации. При этом ребята знакомятся с двумя основными принципами построения изображений: растровым и векторным. Кроме графических редакторов рассматриваются программы и технологии создания мультимедийных презентаций. Второе полугодие обучения

учащиеся продолжают знакомиться с основами создания мультимедийных презентаций и постигают технологию создания мультфильмов с помощью видеоредактора, а также посредством написания программы на языке Scratch.

***Принципы построения программы:***

Принцип психологической комфортности – обеспечение эмоционального благополучия, создание атмосферы доброжелательности, веры в силы ребенка, обеспечение индивидуального подхода, создание для каждого ребенка ситуации успеха.

Принцип деятельности – новые знания даются не в готовом виде, а через самостоятельное «открытие» их детьми.

Принцип минимакса – дифференцирование заданий с учетом индивидуальных особенностей детей, продвижение каждого ребенка вперед своим темпом и с постоянным успехом.

Принцип творчества – процесс обучения ориентирован на приобретение детьми собственного опыта творческой деятельности.

Принцип последовательности и постепенности – выполнение работ идет от простого к сложному, тематика работ подбирается в соответствии с сезоном, календарными праздниками

**1.1.9. Нормативно-правовое обеспечение.**

**Программа разработана в соответствии со следующими документами:**

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

3. Распоряжением Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;

4. Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р (далее – Концепция);

5. Постановлением 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»;

6. Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

7. Приказом Министерства труда и социальной защиты РФ от 22.09.2021 №652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;

8. Приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 № 816 «Об утверждении Порядка применения

организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;

9. Краевыми методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих общеобразовательных программ (МОН и МП КК, региональный модельный центр дополнительного образования детей Краснодарского края, 2020г.)

10. Уставом МОБУ Гимназии № 9 имени Н. Островского;

11. Локальными актами МОБУ Гимназии № 9 имени Н. Островского.

## **1.2. Цель и задачи Программы.**

**Цель** программы – раскрыть и реализовать личностный потенциал и творческую индивидуальность обучающихся посредством решения задач и проблем в сфере мультипликации.

### **Задачи:**

#### Образовательные:

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

#### Развивающие:

- Развитие креативности.
- Развитие логического мышления и умения анализировать.
- Развитие внимания, памяти, наблюдательности.
- Создание условий для повышения самооценки обучающегося, реализации его как личности.

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

Воспитательные:

- Активизация познавательного интереса у учащихся к изучению компьютерных технологий.
- Способствование формированию позитивного отношения к активной познавательной деятельности.
- Создание условий для воспитания патриотичности.
- Создать условия для развития самостоятельности и ответственности.
- Способствовать развитию стремления к совершенствованию навыков и умений, желания выполнять более сложные работы.
- Создать условия для развития интереса к лучшим образцам мультипликации и желания к самостоятельному творчеству.
- Способствовать развитию художественно-эстетического вкуса, фантазии, изобретательности и пространственного воображения через овладение



мультипликационными техниками: перекладной, пластилиновой, кукольной и компьютерной.

- Создать условия для развития умения работать в коллективе: проявлять эмпатию и оказывать и принимать помощь, сотрудничать, совместно добиваться намеченной цели, через создание творческой и доброжелательной рабочей атмосферы.

Воспитательный компонент данной программы основывается на реализации целей и задач:

- ООП ООО МОБУ Гимназии № 9 имени Н.Островского;
- Рабочей программы воспитания МОБУ Гимназии № 9 имени Н.Островского;
- Программы развития Гимназии;
- воспитательной миссии, традиций Гимназии;
- социального партнерства (IT, музейные, творческие, социокультурные проекты и т.д.).

Воспитательный компонент дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Мультипликация» реализуется через учебное занятие, которое является частью всего образовательного процесса в учреждении. Разработчик программы рассматривает занятие как лабораторию, где происходит развитие личности ребенка, его социализация, где ребенок и педагог выступают равноправными субъектами образовательного процесса.

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

- демонстрация детям примеров ответственного, гражданского поведения, проявления человеколюбия и добросердечности;
- подбор соответствующих текстов для чтения, задач для решения, проблемных ситуаций для обсуждения на занятиях;
- применение интерактивных форм работы, которые дают учащимся возможность приобрести опыт ведения конструктивного диалога, командной работы и взаимодействия с другими детьми;
- включение в занятие игровых технологий, которые помогают поддерживать мотивацию детей к получению знаний, налаживанию позитивных межличностных отношений в объединении, помогают установлению доброжелательной атмосферы во время занятия;

- включение проектных технологий, позволяющих учащимся приобрести навык генерирования и оформления собственных идей, навык самостоятельного решения проблемы, навык публичного выступления перед аудиторией, аргументирования и отстаивания своей точки зрения и т.д.;
- включение в образовательный процесс технологий самодиагностики, рефлексии, позволяющих ребенку освоить навык выражения личностного отношения к различным явлениям и событиям.

*Воспитательные эффекты программы достигаются через:*

- актуализацию воспитательных практик (мероприятий, дел, игр и пр.) в процессе реализации ДОП;
- организацию игровых учебных пространств;
- обновление содержания совместной творческой деятельности педагога и учащихся;
- разработку современного образовательного и воспитательного контента;
- содействие в становлении детско-взрослых научных сообществ;
- проектирование дискуссионных образовательных пространств;
- проектирование игровых образовательных пространств;
- организацию и педагогическую поддержку социально-значимой деятельности и социальных проб учащихся;
- формирование и развитие сетевых (наука, бизнес, образование и т.д.) образовательных детско-взрослых сообществ;
- организацию и педагогическую поддержку просветительской, исследовательской, поисковой, практико-ориентированной, рефлексивной деятельности учащихся, направленной на освоение социальных знаний, формирование позитивного отношения к общественным ценностям, приобретения опыта социально-значимых дел.

Данной программой предусмотрена организация и проведение мероприятий в рамках реализации программы воспитательной работы с учащимися, проходящими обучение по данной программе, и участие в мероприятиях Гимназии.

### **1.3. Содержание программы**

Содержание программы отражено в учебном плане и содержании учебно- тематического плана.

#### **Учебный план**

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	<b>Тема 1. Введение. Теоретические основы мультипликации</b>	4	2	2	беседа, дискуссия
2.	<b>Тема 2. Базовые навыки создания мультфильма. Растровая и векторная компьютерная графика</b>	4	1	3	беседа, педагогическое наблюдение
3.	<b>Тема 3. Создание мультфильма в программе PowerPoint</b>	13	3	10	творческое задание
4.	<b>Тема 4. Работа в программе «Киностудия Windows Live»</b>	5	0	5	диагностические исследования технических способностей
5.	<b>Тема 5. Создание мультфильма в среде программирования Scratch</b>	7	1	6	творческое задание
6.	<b>Тема 6. Итоговое занятие</b>	1	1		презентация работ
	<b>Итого</b>	<b>34</b>	<b>8</b>	<b>26</b>	

### Содержание учебного плана

#### **Тема 1. Теоретические основы мультипликации (4 ч.)**

Вводное занятие. Техника безопасности при работе в кабинете информатики. «Путешествие в мир мультипликации». Немного об истории анимации. История мультипликации. Теоретические основы мультипликации. Кто рисует мультфильмы: человек или компьютер? Техники создания мультфильмов. Знакомство с этапами создания мультфильмов. Парад мультпрофессий: какие именно специалисты трудятся над созданием мультфильмов?

#### **Тема 2. Базовые навыки создания мультфильма. Растровая и векторная компьютерная графика (4 ч.)**

Требования к проекту. Разработка сюжета мультфильма. Мультфильм «Прекрасная Люканида, или война рогачей с усачами» (В.А.Старевич, 1912). Мультфильм на бумаге. Сканирование рисунков, фотографий. Поиск изображений в Интернете. Разработка сюжета мультфильма. Рисованный мультфильм «Цветик-семицветик» (М. Цехановский, 1948). Рисование в растровых графических редакторах. Растровая и векторная графика. Рисование в растровых редакторах Paint и Gimp.

### **Тема 3. Создание мультфильма в программе PowerPoint (13 ч.)**

Программа PowerPoint. Запуск программы. Основные фигуры рисования и настройка их параметров. Творческое задание «Подводный мир». Основные понятия в пейзаже. Особенности рисования пейзажа в PowerPoint. Творческое задание «Летний пейзаж». Добавление и обработка готовых изображений в PowerPoint. Создание пейзажа на свободную тему. Сюжет мультфильма. Виды сюжетов. Время и место действия сюжета. Разработка сюжета. Мультфильм «Крокодил Гена» (Р. Качанов, 1969). Основные фигуры рисования и настройка их параметров. Разметка и фон слайда. Создание образов главного и второстепенных персонажей на слайде. Особенности рисования персонажей с разными характерами. Сцены мультфильма. Фон сцены мультфильма. Виды фонов сцены. Вставка фона в мультфильм с персонажами. Создание слайда с фоном и персонажами мультфильма. Принципы создания и сохранения анимированных изображений. Анимация персонажа и элементов фона. Настройка эффектов анимации и смены слайдов. Использование анимационных эффектов. Работа со звуком в PowerPoint. Вставка звука из файла и запись звука в мультфильм. Работа с видео в PowerPoint. Вставка видео из файла в мультфильм. Настройка видео: начало, продолжительность, окончание. Добавление новых слайдов, расположение слайдов в определенной последовательности в соответствии с сюжетом. Вставка новых слайдов в мультфильм и настройка их последовательности. Корректировка и окончательный монтаж. Защита проекта «Мультфильм в PowerPoint».

### **Тема 4. Работа в программе «Киностудия Windows Live» (5 ч.)**

Разработка сюжета мультфильма. Мультфильм «Пластилиновая ворона» (А. Татарский, 1981). Знакомство с программой Киностудия Windows Live. Монтаж видеоролика. Разработка слайд-шоу из готовых иллюстраций, вставка видеоэффектов, вставка видеопереходов, создание названий кадров и титров, добавление звукового сопровождения. Формирование фильма из цифровых фотографий. Самостоятельная работа «Монтаж видеоролика». Обобщающее занятие. Работа в Киностудии Windows Live.

### **Тема 5. Создание мультфильма в среде программирования Scratch (7 ч.)**

Знакомство со средой программирования Scratch. Первая программа на языке Scratch. Понятие алгоритма и исполнителя. Работа с несколькими объектами. Циклы. Циклическое выполнение программы. Понятие условия. Неполное ветвление. Создание простого мультфильма с возможностью управления одним из персонажей. Движение и внешний вид спрайтов. Создание простого мультфильма без возможности управления персонажами. Встроенный графический редактор Scratch. Создание мультфильма «летучий кот и летучая мышь». Работа с координатными осями X и Y. Использование различных визуальных эффектов. Создание мультфильма «Гига в замке». Обзор других возможностей Scratch. Подведение итогов.

### **Тема 6. Итоговое занятие (1 ч.)**

Мероприятие «Фестиваль мультфильмов – наш кинозал». Презентация лучших работ.

#### **1.4. Планируемые результаты**

##### **Личностные результаты**

- познание мира через образы и формы мультипликации;
- формирование художественного вкуса как способности чувствовать и воспринимать искусство мультипликации;
- навык самостоятельной работы и работы в группе при выполнении практических творческих работ;
- ориентация на понимание причин успеха в творческой деятельности; способность к самооценке на основе критерия успешности деятельности;
- возможность реализовать творческий потенциал в собственной художественно-творческой деятельности, осуществлять самореализацию и самоопределение личности на эстетическом уровне;
- умение объективно оценивать собственную художественную деятельность, сравнивая ее с работой одноклассников;
- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, взрослыми в процессе образовательной, творческой деятельности;
- воспитание патриотизма, любви и уважения к Отечеству, народной мудрости;
- умение выражать свое отношение, давать эстетическую оценку художественным произведениям.

##### **Метапредметные результаты**

- владение информационно-логическими умениями: определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;
- владение навыками творческого решения разного рода задач;
- владение основами самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности, прогнозирования последствий своих решений и действий.
- формирование пространственного мышления, мелкой моторики;

- формирование умения планировать работу и рационально распределять время;
- формирование умения применять полученные знания в нестандартных (нетиповых) условиях.

## **Предметные результаты**

- знакомство с основными видами мультипликации, основными этапами и технологическим процессом создания мультфильма;
- формирование практических навыков создания коротких мультипликационных фильмов в различных техниках;
- владение навыками работы в программе Microsoft PowerPoint, применимыми для создания мультфильма;
- владение приемами экспресс-рисования в программе Microsoft PowerPoint;
- владение навыками создания сюжета и сценария мультфильма;
- владение навыками монтажа мультфильма, в том числе с использованием анимационных эффектов, интерактивных элементов, звука и видео;
- формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей с использованием соответствующих программных средств обработки данных;
- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умение соблюдать нормы информационной этики и права.

## **РАЗДЕЛ 2**

### **КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО – ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ**

#### **2.1. Календарный учебный график**

Режим организации занятий по данной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе определяется календарным учебным графиком и соответствует нормам, утвержденным СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

Начало и окончание учебного года регламентируются локальными актами МОБУ Гимназии № 9 имени Н.Островского.

Всего учебных недель – 34 недели.

Объем учебных часов – 34 часа.

Режим работы – 1 раз в неделю (40 минут).

Образовательная деятельность по программе осуществляется во второй половине дня после основных уроков. Перерыв между уроками и дополнительным образованием – 40 минут.

Нерабочие праздничные дни - в соответствии с Постановлениями Правительства РФ.

№ п/п	Дата	Тема занятия	Кол-во часов (1 ак. час = 40 мин)	Время проведения занятия	Форма занятия	Форма контроля
1.	1-я неделя сентября	Вводное занятие. Техника безопасности при работе в кабинете	1	40 мин 15.00-15.40	Беседа	Текущий, промежуточный
2.	2-я неделя сентября	«Путешествие в мир мультипликации». История мультипликации.	1	40 мин 15.00-15.40	Интерактив	Текущий, промежуточный
3.	3-я неделя сентября	Техники создания мультфильмов. Знакомство с этапами создания мультфильмов.	1	40 мин 15.00-15.40	Презентация	Текущий, промежуточный
4.	4-я неделя сентября	Парад мультпрофессий: какие именно специалисты трудятся над созданием мультфильмов?	1	40 мин 15.00-15.40	Интерактив	Текущий, промежуточный
5.	1-я неделя октября	Требования к проекту. Разработка сюжета мультфильма.	1	40 мин 15.00-15.40	Беседа	Текущий, промежуточный
6.	2-я неделя октября	Мультфильм на бумаге. Сканирование рисунков, фотографий.	1	40 мин 15.00-15.40	Практическое занятие	Текущий, промежуточный
7.	3-я неделя октября	Поиск изображений в Интернете. Разработка сюжета мультфильма.	1	40 мин 15.00-15.40	Практическое занятие	Текущий, промежуточный
8.	4-я неделя октября	Рисование в растровых графических редакторах. Растровая и векторная графика. Рисование в растровых редакторах Paint и Gimp.	1	40 мин 15.00-15.40	Практическое занятие	Текущий, промежуточный
9.	2-я неделя ноября	Программа PowerPoint. Запуск программы.	1	40 мин 15.00-15.40	Объяснение нового материала	Текущий, промежуточный

10.	3-я неделя ноября	Основные фигуры рисования и настройка их параметров.	1	40 мин 15.00-15.40	Практика: Творческое задание «Подводный мир»	Текущий, промежуточный
11.	4-я неделя октября	Основные понятия в пейзаже. Особенности рисования пейзажа в PowerPoint.	1	40 мин 15.00-15.40	Демонстрация нового материала	Текущий, промежуточный
12.	1-я неделя декабря	Добавление и обработка готовых изображений в PowerPoint. Создание пейзажа на свободную тему.	1	40 мин 15.00-15.40	Практика: Творческое задание «Летний пейзаж».	Текущий, промежуточный
13.	2-я неделя декабря	Сюжет мультфильма. Виды сюжетов. Время и место действия сюжета. Разработка сюжета.	1	40 мин 15.00-15.40	Беседа	Текущий, промежуточный
14.	3-я неделя декабря	Основные фигуры рисования и настройка их параметров. Разметка и фон слайда.	1	40 мин 15.00-15.40	Практическое занятие	Текущий, промежуточный
15.	4-я неделя декабря	Создание образов главного и второстепенных персонажей на слайде.	1	40 мин 15.00-15.40	Практическое занятие	Текущий, промежуточный
16.	2-я неделя января	Особенности рисования персонажей с разными характерами.	1	40 мин 15.00-15.40	Практическое занятие	Текущий, промежуточный
17.	3-я неделя января	Сцены мультфильма. Фон сцены мультфильма. Виды фонов сцены.	1	40 мин 15.00-15.40	Практическое занятие	Текущий, промежуточный
18.	4-я неделя января	Создание слайда с фоном и персонажами мультфильма.	1	40 мин 15.00-15.40	Практическое занятие	Текущий, промежуточный
19.	1-я неделя февраля	Анимация персонажа и элементов фона. Настройка эффектов анимации и смены слайдов. Использование анимационных эффектов.	1	40 мин 15.00-15.40	Практическое занятие	Текущий, промежуточный
20.	2-я неделя февраля	Работа со звуком в PowerPoint. Вставка звука из файла и	1	40 мин 15.00-15.40	Практическое занятие	Текущий, промежуточный



		запись звука в мультфильм.				
21.	3-я неделя февраля	Работа с видео в PowerPoint. Вставка видео из файла в мультфильм.	1	40 мин 15.00-15.40	Практическое занятие	Текущий, промежуточный
22.	1-я неделя марта	Разработка сюжета мультфильма.	1	40 мин 15.00-15.40	Практическое занятие	Текущий, промежуточный
23.	2-я неделя марта	Знакомство с программой Киностудия Windows Live. Монтаж видеофильма.	1	40 мин 15.00-15.40	Практическое занятие	Текущий, промежуточный
24.	3-я неделя марта	Разработка слайд-шоу из готовых иллюстраций, вставка видеоэффектов, вставка видеопереходов, создание названий кадров и титров, добавление звукового сопровождения.	1	40 мин 15.00-15.40	Практическое занятие	Текущий, промежуточный
25.	1-я неделя апреля	Формирование фильма из цифровых фотографий.	1	40 мин 15.00-15.40	Практическое занятие	Текущий, промежуточный
26.	2-я неделя апреля	Самостоятельная работа «Монтаж видеоролика».	1	40 мин 15.00-15.40	Обобщающее занятие.	Текущий, промежуточный
27.	3-я неделя апреля	Знакомство со средой программирования Scratch. Первая программа на языке Scratch. Понятие алгоритма и исполнителя.	1	40 мин 15.00-15.40	Беседа	Текущий, промежуточный
28.	4-я неделя апреля	Циклы. Циклическое выполнение программы. Понятие условия. Неполное ветвление.	1	40 мин 15.00-15.40	Практическое занятие	Текущий, промежуточный
29.	1-я неделя мая	Создание простого мультфильма с возможностью управления одним из персонажей. Движение и внешний вид спрайтов.	1	40 мин 15.00-15.40	Практическое занятие	Текущий, промежуточный
30.	2-я неделя мая	Создание простого мультфильма без	1	40 мин 15.00-15.40	Практическое занятие	Текущий, промежуточный

		возможности управления персонажами.				
31.	3-я неделя мая	Встроенный графический редактор Scratch. Работа с координатными осями X и Y. Использование различных визуальных эффектов.	1	40 мин 15.00-15.40	Практическое занятие	Текущий, промежуточный
32-34.	4-я неделя мая	«Фестиваль мультфильмов – наш кинозал». Презентация лучших работ.	3	40/40/40	Защита проекта	Текущий, промежуточный
	<b>34 недели</b>		<b>34</b>			

## 2.2. Условия реализации программы

### Материально-техническое обеспечение:

занятия по реализации дополнительной общеразвивающей программы «Мультипликация» будут проводиться в кабинете Робототехники (Блок 6, 3 этаж, помещение № 3057)

### Перечень оборудования, инструментов и материалов, необходимых для реализации программы:

- стол преподавателя - 1 шт.;
- кресло компьютерное, подъемно-поворотное - 1 шт.
- стол эргономичный на регулируемых ножках - 6 шт.
- стул ученический - 12 шт.
- шкаф широкий, полуоткрытый - 1 шт.
- шкаф широкий, закрытый - 1 шт.
- стеллаж библиотечный односторонний - 2 шт.
- доска передвижная поворотная - 1 шт.
- боковая демонстрационная панель - 1 шт.
- информационно тематический стенд (фетровая панель и стеклянno маркерная доска) - 1 шт.
- Расширенный робототехнический набор - 2 комплекта
- электронный модуль - 2 шт.
- МФУ лазерное/ Pantum M6507W монохромное, копир/принтер/сканер (цвет 24 бит), 22 стр/мин, 1200 × 1200 dpi - 3шт.;
- набор по основам проектирования и моделирования - 1 комплект

- базовый робототехнический набор 228-8899-10 VEX IQ – для творческого проектирования и соревновательной деятельности (портативный компьютер со специальным ПО для программирования) – 1 шт
- супер набор Super Kit: комплект конструкторских элементов с датчиком и программируемым контролером с пультом управления - 1 шт.
- ресурсный набор к базовому робототехническому набору «введение в программирование» комплект - 1 шт.
- интерактивная панель - 1 шт.
- процессор –1 шт
- программная оболочка: VM Aura: Система удаленного мониторинга, пакет офисных приложений, пакет программ для проведения презентаций, программы для проведения уроков, режим "белая доска", комплект - 1 шт.
- камера eIoam s600 - 1 шт.
- видеочамера Rekam DVC-360 - 1шт. ;
- интерактивный стол Prototype D Mini 32" (регулировка угла наклона) – 2 шт.

#### Информационное обеспечение программы:

- Методические рекомендации –«Базовый уровень Ардуино»-12 шт
- Учебно-методическое пособие "Основы программирования в среде VEXcode V5"- 12шт
- Учебно-методическое пособие «Основы робототехники и программирования с VEX EDR»- 12 шт.
- Учебно-методическое пособие по робототехнике -1 комплект
- Программное обеспечение для работы с конструкторами VEX11-1 комплект
- DVD диски с демонстрационными материалами -1 комплект
- Комплект учебно-методических материалов-2 комплекта

#### *Кадровое обеспечение программы.*

Педагогическая деятельность по реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Мультипликация» осуществляется педагогом дополнительного образования, имеющим высшее образование, отвечающим квалификационным требованиям, указанным в квалификационном справочнике и профессиональным стандартам. Педагог дополнительного образования обладает основными, обозначенными в ФГОС ООО, компетенциями, необходимыми для обеспечения развития детей школьного возраста, прошедший обучение на курсах повышения квалификации и/или переподготовки «Педагог дополнительного образования» и получивший сертификат на право преподавания программы.

### **2.3. Формы аттестации**

Исходя из поставленных цели и задач, прогнозируемых результатов обучения, разработаны следующие формы отслеживания результативности дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы:

1. текущие формы контроля: беседа, педагогическое наблюдение, которые осуществляются при выполнении задания на занятии, предполагают совместный просмотр выполненных продуктов, программ, изделий, рисунков и упражнений, их коллективное обсуждение, выявление лучших работ. Такая форма позволяет учащимся оценивать не только чужие работы, но и свои.

2. Промежуточная и итоговая формы контроля: опрос, дискуссия; диагностические исследования технических способностей, творческое задание, осуществляются, когда происходит качественная оценка деятельности обучающихся по программе.

Формы подведения итогов реализации Программы: работы оформляются в виде тематической выставки с презентацией работ детей на фестивале технического творчества, празднике и т.д. Участие в конкурсах технической и творческой направленности муниципального и регионального уровня.

## **2.4. Оценочные материалы**

В Программе разработан механизм диагностики качества образовательного процесса, который позволяет отследить уровень освоения воспитанниками теоретической и практической части Программы, динамику роста умений и навыков.

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

Для отслеживания результативности образовательной деятельности по программе «Мультипликация» проводятся: входной, текущий, промежуточный и итоговый контроли.

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

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

Результативность выполнения программы отслеживается путем проведения промежуточного и итогового этапов диагностики.

Текущий мониторинг результатов обучения школьников осуществляется на занятиях в течение всего учебного времени по программе для отслеживания уровня освоения учебного материала программы и развития личностных качеств учащихся.

Цель промежуточного диагностирования: определить степень усвоения обучающимися учебного материала, оценить динамику развития и рост их мастерства на данном этапе.

Для отслеживания результативности образовательной деятельности по программе «Мультипликация» проводятся: входной, текущий, промежуточный и итоговый контроли.

- Входной контроль - оценка стартового уровня образовательных возможностей учащихся при зачислении на обучение по программе «Мультипликация» проводится в сентябре.

Формы входного контроля:

- ✓ педагогическое наблюдение;
- ✓ выполнение практических заданий педагога.

- Текущий контроль – оценка уровня и качества освоения основных тем программы. Осуществляется на занятиях в течение всего периода обучения для отслеживания уровня освоения учебного материала программы. Формы текущего контроля:

- ✓ педагогическое наблюдение;
- ✓ выполнение творческих и контрольных заданий педагога;
- ✓ анализ педагогом и учащимися качества исполнения технического и творческого заданий, приобретенных навыков общения.

- Промежуточный контроль проводится в форме демонстрации проектов обучающихся.

- Итоговый контроль проводится по завершении обучения по программе в мае. Формы итогового контроля:

- ✓ педагогическое наблюдение;
- ✓ выполнение технических и творческих заданий педагога;
- ✓ защита технического/творческого продукта (проекта) на открытом занятии для педагогов и родителей, на котором учащиеся демонстрируют навыки, приобретенные за время обучения;
- ✓ анализ педагогом и учащимися качества выполнения проектного продукта, приобретенных навыков общения.

***Формы предъявления результатов:***

- Защита технических/творческих продуктов (индивидуальные, групповые проекты).
- Открытые занятия.

***Формы фиксации результатов:***

- Дипломы, благодарности, грамоты за высокие достижения обучающихся.
- Видеозаписи и фотографии участия школьников в выставках, конкурсах, выездах.
- Отзывы родителей.

Диагностические срезы проводятся 3 раза в учебном году – в сентябре, декабре и мае.

## 2.5. Методические материалы

### 2.5.1. Методы и приёмы обучения

На различных стадиях обучения ведущими могут выступать как традиционные методы (словесные, демонстрационные, практические), так и методы по возрастанию степени самостоятельности обучающихся (объяснительно иллюстративные, репродуктивные, частично-поисковые).

**Словесные методы** – наиболее распространенный в практике обучения рисованию, включает в себя: объяснение, рассказ и беседу.

- *Объяснение* должно характеризоваться лаконичностью и четкостью изложения. В процессе объяснения, обучающиеся знакомятся с новыми понятиями.

- *Рассказ* применяется в основном для сообщения новых знаний, и применение данного метода целесообразно при изучении теоретических разделов программы, таких, как: технология лепки, изучение разных видов росписи и др. Рассказ должен быть логически последовательным, четким, эмоциональным, доступным для понимания обучающихся. На занятиях рассказ всегда переходит в беседу.

- *Беседа* имеет целью приобретение новых знаний и закреплений их путем устного обмена мнениями педагога и обучающегося. Беседа способствует активизации мышления воспитанников, обсуждению учебного материала, установлению связей между теорией и практикой. Большое образовательно-воспитательное значение имеют беседы, проводимые после конкурсов, экскурсий, просмотров видеозаписей. Беседы с воспитанниками сопровождаются показом иллюстраций, схем, готовых шаблонов, изделий с использованием современных визуальных технических средств обучения.

**Демонстрационные методы** реализуют принцип наглядности обучения, обеспечивая непосредственное восприятие обучающимися конкретных предметов и их образов. Используются цветные репродукции, иллюстраций, малая скульптура, предметы дизайна. Демонстрационные методы активизируют сенсорные и мыслительные процессы обучающихся, облегчая им усвоение нового материала. Наряду с демонстрацией готовых материалов зачастую выполняются рисунки, эскизы и схемы на мольберте или бумаге.

**Практическая работа** – считается основным методом проведения занятий данной программы по выполнению рисунка, изделий посредством лепки, росписи предмета и т.д.

**Креативные методы** применяются в обучении при проведении занятий по развитию творческого воображения, в создании эскизов, при реализации собственных художественных идей. Познание при этом происходит в процессе творческой деятельности. Главным результатом является получение нового продукта. К креативным методам относятся:

- *метод придумывания* – способ создания неизвестного обучающимся ранее продукта в результате их определенных умственных действий;
- *метод «Если бы...»* - обучающимся предлагается составить описание или изобразить картину, отражающую, что произойдет, если в мире что-то изменится;
- *метод «образной картины»* воссоздает такое состояние обучающегося, когда происходит целостное, нерасчлененное видение изучаемого объекта; эмоционально-образное исследование объекта. Обучающиеся во время такой работы не только мыслят различными масштабами, соотносят информацию из разных областей знания и при этом ощущают смысл изображаемой действительности;
- *«мозговой штурм»* - основная задача метода – сбор как можно большего числа идей в результате освобождения участников обсуждения от стереотипов и инерции мышления;
- *метод аналогии* – получение творческих идей происходит путем использования определенных свойств различных природных и материальных объектов;
- *метод сфокусированных объектов* – основывается на принципе концентрации множества идей на каком-либо объекте

**Репродуктивный метод.** Суть его состоит в многократном повторении способа деятельности по заданию педагога.

**Эмоциональный метод** заключается в подборе ассоциаций, образов.

**Концентрический метод.** Этот метод заключается в том, что педагог по мере усвоения детьми определенного материала, снова возвращается к пройденному, но с более усложненным вариантом исполнения. В начале каждого учебного года проводится диагностирование уровня сохранности пройденного материала. В конце года проводятся выставки, где проверяется уровень освоения данной программы.

## Методические приемы:

### 2.5.2. Педагогические технологии.

При работе по программе используются современные образовательные технологии:

- ✓ методы проблемного обучения,
- ✓ методика развивающего обучения,

- ✓ информационно-коммуникационные технологии,
- ✓ здоровьесберегающие технологии,
- ✓ разноуровневое обучение,
- ✓ исследовательские методы в обучении,
- ✓ обучение в сотрудничестве,
- ✓ технология использования в обучении игровых методов,
- ✓ метод проектов.

### **2.5.3. Формы организации занятий:**

При организации учебного процесса учитывается:

- возрастные физиологические возможности детей;
- постепенность подачи материала (от простого к сложному);
- чередование видов деятельности и своевременное переключение с одного вида на другой;
- гигиенические требования к помещению и материалам.

*Виды занятий:*

Ознакомительное занятие.

Демонстрационные занятия (по показу, с использованием частичного показа).

Тренировочное занятие.

Занятие с использованием вариативных образцов.

Изобретательство. Создание нового, никогда прежде не существовавшего механизма.

Рационализаторство. Процесс улучшения существующего объекта.

Конструирование. Воплощение в реальность механизма из идеи и проекта.

Творческая, полностью самостоятельная работа на заданную тему.

### **2.5.4. Тематика и формы методических и дидактических материалов:**

Наглядные и раздаточные пособия:

- методические разработки по темам,
- электронные видео и презентации;
- картинки со схемами движения объектов;
- картинки со схемами создания персонажей, фонов, фоновых объектов, декораций;
- настольная игра для создания сценария “Образно говоря”;
- видеоматериалы;
- материалы из интернета на электронных носителях;
- интерактивные материалы на сервисах Kahoot.com, Edpuzzle.com и Wizer.me;
- театральные игры.

### **2.5.5. Структура занятия и его этапов:**



Структура занятия: 1) Организационный этап. 2) Постановка цели и задач. Мотивация учебной деятельности учащихся. 3) Актуализация знаний. 4) Первичное усвоение новых знаний. 5). Первичная проверка понимания б) Первичное закрепление. 7) Практическая часть занятия, инструктаж по его выполнению. 8) Рефлексия (подведение итогов занятия).

## 2.6. Список литературы

1. Бешенков, Сергей Александрович. Использование визуального программирования и виртуальной среды при изучении элементов робототехники на уроках технологии и информатики / С.А. Бешенков, М.И. Шутикова, В.Б. Лабутин // Информатика и образование. ИНФО. - 2018. - № 5.
2. Бешенков, Сергей Александрович. Методика организации внеурочной деятельности обучающихся V-IX классов с использованием робототехнического оборудования и сред программирования / С.А. Бешенков, М.И. Шутикова, В.И. Филиппов // Информатика в школе. - 2019. - № 7.
3. Горохова О.Б. Школа рисования. Рисуем мультики. Ребятам о зверятах. – СПб.: Нева; Олма-Пресс, 2001.
4. Емельянова, Е.Н. Интерактивный подход в организации учебного процесса с использованием технологии образовательной робототехники / Е.Н. Емельянова // Педагогическая информатика. - 2018. - № 1.
5. Классик по имени Леся в стране Мультипликации: альбом/Авт. текста Н.Н. Абрамова. – М.: Ключ-С, 2010.
6. Петров Анатолий «Классическая анимация. Нарисованное движение. Учебное пособие», М.: ВГИК, 2010
7. Уильям Ричардс «Аниматор. Набор для выживания. Секреты и методы создания анимации», Бомбора, 2019
8. Хитрук Ф.С. «Профессия — аниматор», М.: Гаятри, 2007  
Энциклопедия отечественной мультипликации/Сост. С.В. Капков; оформ. В. Меламед. – М.: Алгоритм, 2006.  
Милюкова Л. Сверх кино. Современная российская анимация. – СПб., 2013.  
Норштейн Ю. Снег на траве. – М.: Красная площадь, 2008.  
Пунько Н. Веселая азбука в стихах (с дидактическими играми для малышей). – М.: Шико Дизайн, 2014.  
Пунько Н. Дунаевская О. «Секреты детской мультипликации: перекладка», М., Линка-пресс, 2017.

### Интернет - ресурсы:

1. Онлайн-платформа для бесплатного дистанционного обучения анимации детей и подростков "Анимация и Я" <http://multazbuka.ru>
2. <https://vk.com/logovoanimatorov>
3. <https://animationclub.ru>
4. <http://snimifilm.com/post/raskadrovka-500-rukovodstv-i-resursov>
5. <https://tvkinoradio.ru/article/article1500-slovar-animaciya>
6. <https://www.khanacademy.org/partner-content/pixar>
7. <https://resources.mgpu.ru/showlibraryurl.php?docid=483716&foldername=fulltexts&filename=483716.pdf>
8. <https://resources.mgpu.ru/showlibraryurl.php?docid=461914&foldername=fulltexts&filename=461914.pdf>
9. [https://vk.com/mult\\_ddt](https://vk.com/mult_ddt)
10. <https://vk.com/mult99>