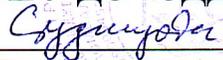


ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ
АДМИНИСТРАЦИИ ГОРОДСКОГО ОКРУГА
«ГОРОД АРХАНГЕЛЬСК»

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ГОРОДСКОГО ОКРУГА «ГОРОД АРХАНГЕЛЬСК»
«СОЛОМБАЛЬСКИЙ ДОМ ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА»

ПРИНЯТО
Педагогическим Советом
Протокол № 3
«29» августа 2024 г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор
МБУ ДО «СДДТ»
 А.И. Студенцова
Приказ № 212 от
«29» августа 2024 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
МУЛЬТСТУДИИ «САКВОЯЖ»
«SHORT-ФИЛЬМ»**

Реализуется с использованием механизмов социального заказа
(социальный сертификат)

Техническая направленность
Возраст обучающихся: 7-14 лет
Срок реализации: 4 года

Автор-составитель:
Полоскова Ирина Владимировна,
педагог дополнительного образования
высшей квалификационной категории

**Архангельск
2024**

СОДЕРЖАНИЕ:

1. Информационная карта	3-4
2. Комплекс основных характеристик программы	5-36
2.1 Пояснительная записка	5-16
2.2 Учебный план	17
2.3 Учебно-тематический план	18-23
2.4 Содержание программы	24-33
2.5 Планируемые результаты и формы их проверки	34-36
3. Комплекс организационно-педагогических условий	37-80
3.1 Календарный учебный график	37-58
3.2 Формы аттестации и оценка образовательных результатов	59-62
3.3 Оценочные материалы	63-72
3.4 Методическое обеспечение программы	73-76
3.5 Условия реализации программы	77-78
3.6 Список информационных источников	79-80
4. Приложения	
4.1 Индивидуальный образовательный маршрут (ИОМ) - форма	81-86
4.2 Рабочая программа воспитания мультипликационной студии «Саквояж»	87-110
4.3 Приложение 1: Основные анимационные техники	111-113
4.4 Приложение 2: Перечень отечественных мультфильмов, рекомендуемых для просмотра в рамках программы	114-116
4.5 Приложение 3: Обзор программного обеспечения	117-118
4.6 Приложение 4: 12 принципов анимации	119-120
4.7 Приложение 5: Терминологический словарь:	121-126
4.8 Приложение 6: Содержание инструктажа по технике безопасности	127
4.9 Приложение 7: Оптические приборы	128
4.10 Приложение 8: Жанры кинематографа	129-130

1. ИНФОРМАЦИОННАЯ КАРТА

1	Наименование программы (услуги)	Образовательная программа (Реализация дополнительных общеразвивающих программ (ББ52))
2	Полное наименование образовательной программы, в рамках которой реализуется данная программа (услуга)	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Short-фильм»
3	Год разработки	2016
4	Вид деятельности по программе	Создание анимационных фильмов и мультипликационных зарисовок в различных техниках.
5	Направленность дополнительного образования	Техническая
6	Аннотация (краткое описание содержания и иная информация, необходимая для заказчиков и получателей образовательных услуг)	Развитие творческих и технических способностей учащихся через создание анимационных фильмов. Дети изучают технологию съёмочного процесса, оборудование для съёмки мультфильмов, графический редактор, программы проектирования, программы для съёмки, монтажа, создания мультфильмов 2D кинематографического качества; осваивают анимационные технологии: рисованная классическая (плоскостная) анимация, кукольная (объёмная), пластилиновая, перекладная (плоскостная), компьютерная 2D, комбинированная, песочная анимация, LEGO, коллажная, предметная. Дети изготавливают героев, рисуют фоны и учатся снимать мультипликационные фильмы своими силами.
7	Указание на уровень сложности содержания программы (стартовый (ознакомительный), базовый, продвинутый (углублённый))	1 год обучения - стартовый уровень; 2 год обучения – базовый уровень; 3 год обучения – продвинутый уровень 4 год обучения – продвинутый уровень
7	Место реализации программы (фактический адрес оказания услуги; при реализации программы в сетевой форме в разных местах указываются все адреса)	МБУ ДО «СДДТ», г. Архангельск, Соломбальский территориальный округ, Банный пер. 1-й, д. 2 МБОУ ОШ № 48, г. Архангельск, Соломбальский территориальный округ, ул. Приморская 13 МБОУ СШ №1, г. Архангельск, Октябрьский территориальный округ, ул. Комсомольская 5
9	Возрастная категория учащихся (адресат программы)	7-14 лет
10	Указание на необходимость медицинского заключения об отсутствии противопоказаний к	Медицинского заключения не требуется

	занятию соответствующим видом спорта (для программ физкультурно-спортивной направленности)	
11	Указание на адаптированность программы для учащихся с ОВЗ (включая указание на вид ограничений)	Без адаптации. Возможно обучение детей с ОВЗ. В случае не освоения программы использование индивидуального образовательного маршрута (ИОМ)
12	Нормативный срок освоения программы (продолжительность обучения)	1 год обучения - 72 академических часа 2 год обучения - 72 академических часа 3 год обучения - 72 академических часа 4 год обучения - 72 академических часа
13	Режим занятий, продолжительность каждого занятия	1 год обучения - 1 раз в неделю по 2 академических часа; 2 год обучения - 1 раз в неделю по 2 академических часа; 3 год обучения - 1 раз в неделю по 2 академических часа 4 год обучения - 1 раз в неделю по 2 академических часа
14	Сведения о педагогических работниках, реализующих программу (Фамилия имя отчество, квалификационная категория, образование, регалии)	Полоскова Ирина Владимировна, педагог дополнительного образования первой квалификационной категории, образование высшее, педагогическое.
15	Форма обучения по программе (очная, заочная, очно-заочная)	Очная
16	Объем программы общий и отдельно по формам обучения (очная/заочная), по использованию дистанционных технологий (с использованием/ без использования), по использованию сетевой формы организации образовательной деятельности	Объем - 288 академических часов; Очная форма – 288 академических часов. С использованием дистанционных технологий (обеспечение доступного образования в условиях введения карантина, невозможности посещения занятий по причине погодных явлений). Без использования сетевой формы. Групповая форма организации деятельности -288 академических часов
17	Минимальное максимальное число детей, учащихся в одной группе	Минимальное – 6 чел. Максимальное – 10 человек

2. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

2.1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Short-фильм» (далее – программа) реализуется с обучающимися мультипликационной студии «САКВОЯЖ» Соломбальского Дома детского творчества города Архангельска и относится к технической направленности.

Программа составлена на основе следующих пособий и программ:

Образовательная программа «Технология анимации»/М.И. Нагибина. – Ярославль: Перспектива, 2006;

Волшебная азбука. Анимация от А до Я: учебное пособие для начального мультимедийного образования/М.И. Нагибина; художник И.П. Мурашова. – Ярославль: Перспектива, 2011;

дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа мультипликационной студии «САКВОЯЖ», модуль «Анимационные технологии», базовый уровень (автор-составитель Неронова О.Б., Полоскова И.В.);

дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа мультипликационной студии «САКВОЯЖ» (автор-составитель Полоскова И.В.);

дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа мультстудии «Азбука анимации», стартовый уровень (автор-составитель Неронова О.Б.);

дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерная анимация» (базовый курс) (автор-составитель Дмитриев К.И.);

дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа детской мультстудии «Галактика» (автор-составитель Кисилева А.А.).

Так же программа основана на многолетнем опыте авторов в области обучения анимации. Типовые программы по данному направлению отсутствуют.

Анимация - необычное искусство, объединяющее воедино самые разные виды творчества. В переводе с латинского, анимация - «одушевление», и ее задача - вложить душу, оживить изобразительную и прикладную деятельность, литературу, музыку с помощью движения.

Актуальность программы обусловлена современными требованиями модернизации системы образования и соответствует основным направлениям развития мультимедийного образования в стране, современным достижениям в области медиаискусства. «Новые направления дополнительного образования должны основываться на освоении детьми и подростками современных технологий, обеспечивающих их личностное и профессиональное самоопределение в изменяющемся мире, а также включение в созидание новых форм организации социальной жизни, в том числе визуальные технологии: включение школьников в современные визуально-эстетические практики (видео, кино, телевидение, современное сценическое искусство, дизайн, веб-дизайн и др.); сетевые технологии: участие в проектах, предусматривающих коммуникацию и кооперацию с детьми и взрослыми с использованием ресурсов и сервисов Интернета и т.д. (Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р)».

Программа отвечает социальному запросу родителей и потребности детей проявить свои знания, умения и навыки в анимационной деятельности.

Воспитательный потенциал программы.

Цель: личностное развитие обучающихся, проявляющееся:

- в усвоении социально значимых знаний;
- в развитии социально значимых отношений;

• в применении сформированных знаний и отношений на практике, осуществление социально значимых дел.

Задачи:

использовать в воспитании детей возможности учебного занятия в мультстудии;
поддерживать использование на занятиях интерактивных форм работы;
реализовать потенциал руководителя мультстудии в воспитании обучающихся;
поддерживать активное участие обучающихся мультстудии в жизни объединения и МБУ ДО «СДДТ»;
организовать работу с семьями обучающихся, их родителями (законными представителями), направленную на совместное решение проблем воспитания;
организовать профориентационную работу с обучающимися;
инициировать и поддерживать ученическое самоуправление на уровне мультстудии;
организовать работу по воспитанию законопослушного поведения и здорового образа жизни.

Планируемые результаты:

самоопределение и социализация обучающихся на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства;

формирование у обучающихся чувства патриотизма, гражданственности, уважения к памяти защитников Отечества и подвигам Героев Отечества, закону и правопорядку, человеку труда и старшему поколению;

формирование бережного отношения к культурному наследию и традициям многонационального народа Российской Федерации, природе и окружающей среде.

Формы проведения воспитательных мероприятий:

- инструктажи;
- индивидуальные и групповые беседы;
- тематические игры;
- акции;
- проекты;
- коллективное творческое дело КТД;
- мастер-классы;
- мультчеллендж;
- конкурс;
- просмотр фильмов и роликов.

Методы воспитательного воздействия:

1. Методы формирования сознания личности.

Эти методы применяются, чтобы передать личности знания об основных событиях и явлениях окружающего мира. Они направлены на формирование взглядов, понятий, убеждений, представлений, собственного мнения и оценки происходящего. Общей особенностью методов данной группы является их вербальность, т.е. ориентация на слово, которое, будучи сильнейшим воспитательным средством, может быть обращено к сознанию ребенка особенно точно и способно побудить его к размышлениям и переживаниям. Слово помогает воспитанниками осмыслить свой жизненный опыт, мотивацию своих поступков. Однако само по себе словесное воздействие на воспитанника в отрыве от других методов воспитания недостаточно эффективно и не может сформировать устойчивые убеждения.

Среди методов формирования сознания личности чаще всего используются убеждения, рассказы, объяснения, разъяснения, лекции, этические беседы, диспуты, увещания, внушения, примеры.

2. Методы организации деятельности и опыта общественного поведения.

Методы данной группы направлены на отработку привычек поведения, которые должны стать нормой для личности воспитанника. Они воздействуют на предметно-

практическую сферу и направлены на развитие у детей качеств, помогающих человеку реализовать себя и как существо сугубо общественное, и как неповторимую индивидуальность. К таким методам относятся упражнения, приучение, требование, поручение и создание воспитывающих ситуаций.

3. Методы стимулирования поведения и деятельности.

Данная группа методов используется для формирования нравственных чувств, т.е. положительного или отрицательного отношения личности к предметам и явлениям окружающего мира (обществу в целом, отдельным людям, природе, искусству, самому себе и т.д.). Эти методы помогают человеку сформировать умение правильно оценивать свое поведение, что способствует осознанию им своих потребностей и выбору соответствующих им целей. В основе методов стимулирования лежит воздействие на мотивационную сферу личности, направленное на формирование у воспитанников осознанных побуждений к активной и социально одобряемой жизнедеятельности. Они оказывают огромное влияние на эмоциональную сферу ребенка, формируют у него навыки управления своими эмоциями, учат управлять конкретными чувствами, понимать свои эмоциональные состояния и порождающие их причины. Данные методы воздействуют и на волевую сферу: способствуют развитию инициативы, уверенности в своих силах; настойчивости, умения преодолевать трудности для достижения намеченной цели, умения владеть собой (выдержка, самообладание), а также навыков самостоятельного поведения.

Среди методов стимулирования поведения и деятельности выделяют поощрение, наказание и соревнование.

4. Методы контроля и самоконтроля в воспитании.

Данная группа методов направлена на оценку эффективности воспитательного процесса, т.е. на изучение деятельности и поведения воспитанников педагогом (методы контроля) и на познание воспитанниками самих себя (методы самоконтроля).

К основным методам *контроля* относятся: а) педагогическое наблюдение за учащимися; б) беседы, направленные на выявление воспитанности; в) опросы (анкетные, устные и т.п.); г) анализ результатов общественно полезной деятельности, деятельности органов ученического самоуправления; д) создание педагогических ситуаций для изучения поведения воспитанников.

Возможность использования программы в других образовательных системах.

Программа реализуется на базе Соломбальского Дома детского творчества, школы № 48, школы №1 города Архангельска. Частично может быть использована как дополнительная общеобразовательная программа в учреждениях дополнительного образования, как программа внеурочной деятельности в образовательных организациях, как летняя программа в детских лагерях с дневным пребыванием детей, стационарных загородных лагерях при наличии специального оборудования. По отдельным модулям и темам программы могут быть организованы мастер-классы для детей, педагогических работников, родителей и заинтересованных лиц.

Цель программы: способствовать формированию творческих и технических способностей учащихся через создание анимационных фильмов.

Задачи 1 года обучения:

Предметные:

- изучение основных правил и терминов в анимации;
- знакомство с профессиями: режиссер, оператор, художник, аниматор, актер;
- изучение правил работы на анимационном станке;
- изучение простейших анимационных техник: техника перекладки (рисованная, пластилиновая, коллажная целым предметом), простая рисованная техника, песочная анимация, простая объемная анимация, пиксияция, предметная анимация;

- создание анимационных зарисовок в пройденных техниках по готовому сценарию.

Метапредметные:

- мотивирование личности ребенка к познанию, творчеству, искусству;
- развитие образного мышления, интерес учащихся к разнообразной анимационной деятельности.

Личностные:

- воспитание доброго отношения друг к другу, положительный настрой на занятия;
- воспитание дисциплинированности, терпения, трудолюбия, плодотворного общения со сверстниками, умения работать в коллективе.

Задачи 2 года обучения:

Предметные:

- закрепление основных правил в анимации, использование специализированной терминологии;
- продолжение знакомства с профессиями: монтажер, сценарист, осветитель, композер;
- отработка подготовки анимационного станка к съемке;
- изучение более сложных анимационных техник: техника перекладки (рисованная, пластилиновая, коллажная из деталей), классическая рисованная техника (флип-флоп), песочная (сыпучая) анимация, пикселизация, объемная анимация, стор-моушен (Stop-motion), Lego-анимация, комбинированная анимация;
- изучение правил озвучивания мультфильмов и подборки музыкального сопровождения;
- создание анимационных зарисовок и мультфильмов в пройденных техниках по готовому и собственному сценарию.

Метапредметные:

- мотивирование личности ребенка к познанию, творчеству, искусству;
- развитие образного мышления, интерес учащихся к разнообразной анимационной деятельности;

Личностные:

- воспитание доброго отношения друг к другу, положительный настрой на занятия;
- воспитание дисциплинированности, терпения, трудолюбия, плодотворного общения со сверстниками, умения работать в коллективе.

Задачи 3 года обучения:

Предметные:

- использование специализированной компьютерной терминологии;
- изучение основ работы в графическом редакторе Krita и базовых принципов создания цифровых рисунков на компьютере;
- изучение основных принципов создания покадровой анимации в графическом редакторе Krita.

Метапредметные:

- мотивирование личности ребенка к познанию, творчеству, искусству;
- развитие образного мышления, интерес учащихся к разнообразной анимационной деятельности;
- формирование умений и навыков использования средств информационных и коммуникационных технологий в повседневной и творческой деятельности.

Личностные:

- воспитание доброго отношения друг к другу, положительный настрой на занятия;

- воспитание дисциплинированности, терпения, трудолюбия, плодотворного общения со сверстниками, умения работать в коллективе;
- воспитание общей информационной культуры у учащихся

Задачи 4 года обучения:

Предметные:

- использование специализированной компьютерной терминологии;
- обучение основным этапам работы над проектом;
- обучение основам работы в системе трехмерного моделирования форм в программах Pro100, TinkerCAD, Paint3D.
- изучение компьютерных программ для съемки, монтажа, создания мультфильмов 2D кинематографического качества;
- отработка технологии съемки анимационных фильмов в программе Synfig Studio, Krita;
- изучение правил озвучивания мультфильмов по ролям;
- создание мультфильмов в компьютерных техниках по собственному сценарию.

Метапредметные:

- мотивирование личности ребенка к познанию, творчеству, искусству;
- развитие образного мышления, интерес учащихся к разнообразной анимационной деятельности;
- развитие конструкторских способностей, изобретательности и потребности в творческой деятельности;
- развитие навыков обработки и анализа информации;
- формирование умений и навыков использования средств информационных и коммуникационных технологий в повседневной и творческой деятельности.

Личностные:

- воспитание доброго отношения друг к другу, положительный настрой на занятия;
- воспитание дисциплинированности, терпения, трудолюбия, плодотворного общения со сверстниками, умения работать в коллективе.
воспитание общей информационной культуры у учащихся

Принципы построения содержания программы:

Принцип доступности - возможность усвоения содержания учащимися в соответствии с возрастом и уровнем предыдущих знаний. Обучение должно вестись от легкого к трудному, объясняя материал, необходимо использовать простой и доступный учащимся язык, варьировать темпы работы, учитывать связь доступности с работоспособностью.

Принцип системности и последовательности - это принцип, предусматривающий формирование знаний, умений и навыков в системе и определенном порядке, при котором каждый элемент учебного материала связан логически с другими, последующее опирается на предыдущее и готовит к освоению нового.

Принцип сознательности и активности - осознанное усвоение учащимися знаний в процессе активной познавательной и практической деятельности. В процессе обучения необходимо добиваться, чтобы учащиеся понимали цель и задачи настоящего этапа и обучения в целом; вовлечение учащихся и возбуждения у них познавательного интереса; поддержка оптимизма и уверенности в себе.

Принцип соответствия обучения возрастным и индивидуальным особенностям учащихся – соответствие содержания, форм и методов обучения возрастным этапам и индивидуальным особенностям учащихся.

В процессе проведения занятий педагогом используются современные образовательные и воспитательные педагогические технологии:

Информационные и коммуникационные технологии (ИКТ) – это «широкий спектр цифровых технологий, используемых для создания, передачи и распространения информации и оказания услуг (компьютерное оборудование, программное обеспечение, электронная почта, мультимедийные средства, Интернет и др.)»;

обучение в сотрудничестве – совместная развивающая деятельность, в группе, команде, взаимозависимость и взаимопомощь членов группы; личная ответственность каждого члена группы за собственные успехи и успехи группы;

здоровьесберегающая технология - организация образовательного процесса предполагает использование форм и методов обучения, адекватных возрастным возможностям учащихся;

лично-ориентированная технология (задания, позволяющие обеспечить комфортные условия развития личности), направленная на формирование креативных, коммуникативных, общекультурных компетенций;

система инновационной оценки «портфолио»: способ фиксирования, накопления и оценки индивидуальных достижений школьника в определенный период его обучения.

Отличительные особенности и новизна программы:

1. Программа «Short-фильм» является разноуровневой, имеет 3 уровня освоения: стартовый - который предполагает использование и реализацию общедоступных и универсальных форм организации материала, минимальную сложность анимационных упражнений, создание мультипликационных зарисовок по предлагаемому сценарию под музыкальное сопровождение, соответствие возрасту 7-9 лет;

базовый - который предполагает использование и реализацию таких форм организации материала, которые допускают применение усложненных анимационных упражнений и заданий, включают съемку мультфильмов по заданному и собственному сценарию с наложением готового стихотворного текста и музыкального сопровождения, обеспечивают участие детей в конкурсах разного уровня, соответствие возрасту 10-11 лет;

продвинутый - который предполагает использование и реализацию таких форм организации материала, которые допускают освоение специализированных мультимедийных знаний и умений, изучение графических редакторов для создания 2-х мерных и 3-х мерных форм, компьютерных программ для съемки, монтажа, создания мультфильмов 2D кинематографического качества, съемку мультфильмов по самостоятельно написанному сценарию, озвучивание по ролям, самостоятельный подбор музыкального сопровождения, работу по социальному заказу учреждения, участие в конкурсах различного уровня, соответствие возрасту 12-14 лет.

2. Программа предполагает проведение занятий с использованием дистанционных технологий в условиях введения карантина, невозможности посещения занятий по причине погодных явлений. Для этого подобраны соответствующие электронные ресурсы в сети Интернет, которые включают видео-уроки по анимации, теоретические сведения, подбор мультипликационных фильмов и т.д. Материалы размещаются в группе МУЛЬТСТУДИЯ «САКВОЯЖ» Г. АРХАНГЕЛЬС [vk.com](https://vk.com/multstudiya_sakvoyazh), в Навигаторе дополнительного образования Архангельской области <https://dop29.ru/program/2582-multstudiya-sakvoyazh>.

3. Дети делают первые шаги в мультимедийном образовании, обучаясь с помощью мультфильмов, создают авторскую анимацию, раскрывают свои творческие способности. Программа представляет собой синтез видов деятельности, который требует для своего воплощения мастерства в самых разнообразных видах творчества: выразительное чтение, прикладное творчество, изодетельность, музыка, техническое, театральное творчество и т.д. Содержание и материал программы организованы по принципу дифференциации.

4. Для создания анимации в процессе обучения используется исключительно свободное программное обеспечение. Это значит, что в своей деятельности учащиеся не используют коммерческое (проприетарное) программное обеспечение (ПО), требующее обязательных лицензионных выплат - все необходимые инструменты заменены свободно-доступными аналогами. Это позволяет учащимся осваивать технологии на занятиях и дома, без необходимости приобретать дорогостоящие лицензии или устанавливать нелегальные (т.н. «пиратские») версии профессиональных продуктов ПО.

5. Содержание программы может быть адаптировано для детей с ограниченными возможностями здоровья.

Педагогическая целесообразность и принципы анимационного творчества прослеживаются в следующем:

№	Признаки/ принципы	Характерные особенности анимационной деятельности
1	Современность	Анимация - прекрасное средство массовой информации, которое нашло свое применение в искусстве, рекламе и технике. Многообразие анимационных технологий, предоставление ребенку самовыражения через авторское кино с возможностью получения продукта собственной деятельности - авторского фильма. Наличие современных технических средств, внедрение их в учебный процесс делают анимацию необходимым и современным средством обучения, интересным видом деятельности
2	Доступность	Искусство анимации доступно для каждого, стоит только включить телевизор. Все любят смотреть мультфильмы - малыши и взрослые. С появлением компьютерных технологий значительно увеличились возможности создания собственного мультипликационного кино. Выразительные средства мультипликации являются понятными и доступными для детского возраста, стимулируют творческую активность и раскрепощают мышление, а отсутствие возрастных ограничений дает возможность создания разновозрастных групп (семейное кино) при работе над мультфильмом.
3	Разноплановость	Анимационное творчество можно рассматривать с разных позиций: анимация как вид творчества в процессе выполнения рисунков (изобразительное), объемных персонажей (прикладное), моделей (техническое моделирование); анимация как средство объединения различных видов творчества (синтез литературы, рисунка, движения, музыки и т.п.); анимация как искусство создания авторского кино; анимация как технология одушевления; анимация как способ социальной адаптации к жизни в обществе (возможность поднять фильмом любую проблему); анимация как средство обучения и условие педагогического воздействия (заинтересовать анимационным учебным фильмом, научить ребенка в процессе работы над фильмом определенным знаниям, умениям, навыкам). Возможность создания различных анимационных произведений, экранизаций литературных произведений, учебных фильмов. Воссоздание производственных моделей и

		технологических процессов, рекламы, сюжетов компьютерных игр.
4	Концентрированность	Мультипликация - искусство концентрированное, имеющее собственную драматургическую специфику. Яркая выразительность героев, их изобразительная стилистика, голос, поступки помогают зрителю за короткое время мультфильма понять замысел автора. Прежде всего, это вызвано доступностью, привлекательностью и неповторимостью жанра. Во многом сжатая форма анимационных произведений продиктована трудоемкостью и сложностью изготовления мультфильма, но эта краткость даст возможность получения ребенком значительной информации в сжатом виде и возможность быстрого обмена полученной информацией с друзьями. Данные преимущества мультипликации можно и нужно использовать в качестве новой технологии для приобщения детей к искусству, в процессе эстетического воспитания, обучения в школе и внеклассной работе.
5	Индивидуальность	Индивидуальность анимации заключается в возможности самовыражения с использованием разнообразных видов творческой деятельности. Анимация - это особое состояние в изображении действительности при помощи слова и кисти, звука и движения, и здесь у каждого персонажа свой реальный мир, который живет и двигается. Мир, в котором открываются новые границы реальности, совпадающие с возможностями человеческого воображения, поэтому реальность происходящего может быть изменена в каждом случае индивидуально.
6	Комплексность	Анимационное творчество дает возможность ребенку проявить свои способности в литературе (написание сценария), рисовании и различных видах прикладного искусства (создание персонажей), музыке (звуковое сопровождение), речевом развитии (озвучивание ролей), технике (работа с компьютерами, различным оборудованием). Используя в комплексе эти традиционные виды искусства, детям предоставляется возможность получить совершенно новое современное художественное произведение, проявить свое экранное творчество - создать анимационный фильм. Это значит, что у педагогов имеется возможность объединить их все в одном обобщающем виде искусства мультипликации.
7	Социальная значимость	Одной из задач педагогики стала необходимость научить ребенка находить свое место в жизни и общении, т.е. углубить социализацию личности, развить чувство причастности к окружающему миру. Источником причастности становится общая деятельность, опыт межличностного взаимодействия, в нашем случае, - процесс работы над анимационным фильмом, возможность самовыражения личности, решение средствами анимации серьезных, общественно-значимых проблем.

Адресат программы - учащиеся 7-14 лет. Набор в мультстудию осуществляется в несколько групп по возрасту и имеющимся знаниям и умениями в области мультипликации. Набор и формирование групп производится без вступительных испытаний на протяжении

всего учебного года (при наличии свободных мест), специальная подготовка не требуется, медицинское заключение не требуется. Запись на занятия идет через Навигатор дополнительного образования Архангельской области. Обучение осуществляется по сертификату финансирования (ПФДО). Минимальное количество учащихся - 6, максимальное – 10 человек, для компьютерной анимации количество учащихся по количеству ПК, но не более 10 человек.

Характеристика учащихся 7-10 лет

- *признаки возрастного этапа* - начало школьной жизни, с приобретением соответствующей позиции, мотивации, обязанностей.
- *социальная ситуация* - статус школьника;
- *ведущая деятельность* – учебная;
- *кризисные проявления* - глубокий мотивационный кризис, когда мотивация, связанная с занятием новой социальной позиции исчерпана, а содержательные мотивы учения зачастую отсутствуют;
- *основные новообразования* – произвольность, внутренний план действия, самоконтроль, рефлексия, чувство компетентности;
- *характеристика познавательной, эмоциональной и мотивационной сфер развития* - внутренняя позиция школьника, учебная мотивация; теоретическое мышление, анализирующее восприятие, произвольная смысловая память и внимание; адекватная самооценка, обобщение переживаний, логика чувств.

Характеристика учащихся 11-14 лет

- *признаки возрастного этапа* - переход от детства к взрослости, половое созревание;
- *социальная ситуация* - стремление приобщиться к миру взрослых, ориентация поведения на нормы и ценности этого мира, мансипация от взрослых и группирование;
- *ведущая деятельность* – интимно-личностное общение в процессе обучения и организационно-трудовой деятельности;
- *кризисные проявления* - становление человека как субъекта собственного развития;
- *основные новообразования* – чувство «взрослости» (младший подростковый возраст), самооценка, «Я-концепция» (старш. подростк. возраст);
- *характеристика познавательной, эмоциональной и мотивационной сфер развития* - теоретическое рефлексивное мышление, личностная рефлексия, гипертрофированная потребность в общении со сверстниками.

Срок реализации программы: 4 года.

Объём программы: 288 академических часов.

1 год обучения, 36 учебных недель:

1 модуль – 16 недель, 32 академических часа;

2 модуль – 20 недель, 40 академических часов.

2 год обучения, 36 учебных недель:

3 модуль – 16 недель, 32 академических часа;

4 модуль – 20 недель, 40 академических часов.

3 год обучения, 36 учебных недель:

5 модуль – 16 недель, 32 академических часа;

6 модуль – 20 недель, 40 академических часов.

4 год обучения, 36 учебных недель:

7 модуль – 16 недель, 32 академических часа;

8 модуль – 20 недель, 40 академических часов.

Этапы реализации программы:

1 год обучения, стартовый уровень:

1 модуль - «Азбука анимации», изучение основ мультипликации и простейших анимационных технологий, выполнение упражнений, создание анимационных зарисовок в технике «перекладка», реализуется с сентября по декабрь;

2 модуль – «Мультипликационные зарисовки: экспериментируем в различных техниках», продолжение изучения анимационных технологий, создание зарисовок в различных техниках, реализуется с января по май.

2 год обучения, базовый уровень:

3 модуль «Снимаем от простого к сложному: шаг вперед», изучение базовых технологий, создание первых озвученных мультфильмов, реализуется с сентября по декабрь;

4 модуль «Съемочный процесс», раскадровка, съемка мультфильмов по заданному и собственному сценарию с наложением готового стихотворного текста и музыкального сопровождения, реализуется с января по май.

3 год обучения, продвинутый уровень:

5 модуль «Цифровой рисунок в графическом редакторе Krita», изучение основ работы в графическом редакторе Krita и базовые принципы создания цифровых рисунков на компьютере

6 модуль «2D технологии. Покадровая анимация в графическом редакторе Krita», создание мультфильмов в графическом редакторе Krita, реализуется с января по май.

4 год обучения, продвинутый уровень:

7 модуль «Проектирование и монтаж», изучение программ по проектированию, сборка мультфильма в монтажных программах, наложение звука (диалога) и музыкального сопровождения, реализуется с сентября по декабрь;

8 модуль «2D технологии. Автоматическая анимация», создание мультфильма в программе Synfig Studio, реализуется с января по май.

При необходимости и на усмотрение педагога темы занятий в рамках каждого модуля могут меняться. Так же сами занятия могут быть переставлены вперед или назад, при этом логика изучения материала сохраняется.

Режим занятий: занятия проводятся 1 раз в неделю. Продолжительность занятий - 2 академических часа (2X35 мин. для учащихся 7-8 лет; 2X40 для остальных учащихся).

Формы организации образовательного процесса предполагают проведение занятий коллективно (всей группой), малыми группами (по 2-3 человека на одном анимационном станке), индивидуально (1 чел. За ноутбуком).

Формы проведения занятий: вводные и итоговые занятия, практические и теоретические занятия, комбинированные занятия, мастер-классы, тематические просмотры и др.

Форма обучения: очная.

Реализация содержания программы строится на основе общей схемы:

1. Беседа с детьми на определенную тему, побуждение их к высказыванию своих мыслей, своего мнения.

2. Игры и упражнения по теме занятия. Главной задачей в данном случае является обучение детей делать выбор, проявлять инициативу, творчество, развитие ответственности и умения договариваться друг с другом.

3. Обсуждение сюжета будущего мультфильма. Педагог с детьми обсуждают главных героев, их действия, главную мысль мультфильма. Выбираются материалы и техника для создания мультфильма.

4. Съемка мультфильма производится цифровым фотоаппаратом или с помощью веб-камеры и специальной программы под руководством педагога на занятии всей группой или

малой группой. Каждое действие и движение персонажа соответствует запланированному сюжету, и фиксируются на отдельном кадре.

5. Монтаж мультфильма выполняют педагог в специальной монтажной компьютерной программе или учащиеся старшей группы.

6. Озвучивание мультфильма выполняется детьми, согласно сюжету. Важно дать детям возможность самим придумать реплики и интонацию голоса. Педагог советует и направляет, производит аудиозапись звуковых дорожек (треков) на компьютерном оборудовании через микрофон или с помощью цифрового диктофона.

7. Просмотр готового творческого продукта – мультфильма всей группой, можно с привлечением родителей и педагогов, обсуждение результатов работы.

8. На итоговых занятиях, дети демонстрируют работы родителям.

Планируемые результаты и форма их проверки: см. раздел 2.5.

Формы контроля и подведения итогов: см. разделы 2.3, 3.2, 3.3.

Нормативно-правовое обоснование программы

1. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (в действующей редакции).

2. Федеральный закон Российской Федерации от 14.07.2022 № 295-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации».

3. Целевая модель развития региональных систем дополнительного образования детей (Приказ Министерства просвещения РФ от 03.09.2019 № 467).

4. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р).

5. Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (Приказ Минпросвещения РФ от 27.07.2022 № 629).

6. Порядок применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ (приказ Министерства образования и науки РФ от 23.08.2017 № 816).

7. Порядок организации и осуществления образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ (приказ Министерства науки и высшего образования РФ и Министерства просвещения РФ от 5 августа 2020 г. № 882/391).

8. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы), разработанные Минобрнауки России совместно ГАОУ ВО «Московский государственный педагогический университет», ФГАУ «Федеральный институт развития образования», АНО дополнительного профессионального образования «Открытое образование» от 18.11.2015.

9. Методические рекомендации по реализации дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий (письмо Министерства просвещения РФ от 31.01.2022 № ДГ-245/06);

10. Профессиональный стандарт Педагог дополнительного образования детей и взрослых (Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22 сентября 2021 года №652н);

11. Санитарные правила СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (Постановление главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28);

12. Санитарные правила и нормы СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов

среды обитания» (Постановление главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 № 22)

13. Регламент независимой оценки качества дополнительных общеобразовательных программ (Распоряжение министерства образования и науки Архангельской области от 06.02.2020 № 202).

14. Методические рекомендации по реализации дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий (письмо Министерства просвещения РФ от 31.01.2022 №ДГ-245/06).

15. Методические рекомендации по формированию механизмов обновления содержания, методов и технологий обучения в системе дополнительного образования детей, направленных на повышение качества дополнительного образования детей, в том числе включение компонентов, обеспечивающих формирование функциональной грамотности и компетентностей, связанных с эмоциональным, физическим, интеллектуальным, духовным развитием человека, значимых для вхождения Российской Федерации в число десяти ведущих стран мира по качеству общего образования, для реализации приоритетных направлений научно – технологического и культурного развития страны (письмо Министерства просвещения РФ от 29.09.2023 №АБ-3935/06).

16. Устав МБУ ДО «СДДТ»

17. Положение о формах, периодичности и порядке текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации учащихся МБУ ДО «СДДТ».

18. Положение о системе единого ведения программно-методической документации педагогических работников

19. Положение о дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе.

2.2. УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№	Год обучения	Название модуля	Всего часов
1	1 год обучения (стартовый уровень)	1 модуль «Азбука анимации»	32
2		2 модуль «Мультипликационные зарисовки: экспериментируем в различных техниках»	40
3	2 год обучения (базовый уровень)	3 модуль «Снимаем от простого к сложному: шаг вперед»	32
4		4 модуль «Съемочный процесс»	40
5	3 год обучения (продвинутый уровень)	5 модуль «Цифровой рисунок в графическом редакторе Krita»	32
6		6 модуль «2D технологии. Покадровая анимация в графическом редакторе Krita»	40
7	4 год обучения (продвинутый уровень)	7 модуль «Проектирование и монтаж»	32
8		8 модуль «2D технологии. Автоматическая анимация»	40
		Итого часов по программе (объем программы)	288

2.3. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

1 год обучения (стартовый уровень)

№	Название раздела	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
1 модуль «Азбука анимации»					
1.1	Вводное занятие.	2	1	1	Игра-путешествие
1.2	Аппликационная (коллажная) перекладка	6	1	5	Беседа, тематический просмотр мультфильмов, выполненных в технике «перекладка», обсуждение, практическая работа в технике «перекладка»
1.3	Пластилиновая перекладка	6	1	5	
1.4	Предметная перекладка	6		6	
1.5	Рисованная перекладка.	10	1	9	
1.6	Итоговое занятие по изучению 1-го модуля	2	1	1	Создание мультипликационной зарисовки в технике предметная перекладка «Снежная сказка»
	Итого:	32	5	27	
2 модуль «Мультипликационные зарисовки: экспериментируем в различных техниках»					
2.1	Вводное занятие. Анимационный станок. Настройка программы для покадровой съемки.	2	1	1	Практические задания. Просмотр мультипликационных зарисовок.
2.2	Песочная анимация	6	1	5	Наблюдение, упражнение, показ, анализ
2.3	Пиксиляция	4		4	
2.4	Предметная анимация	6		6	
2.5	Рисованная анимация. Оживающий фон.	4		4	
2.6	Комбинированная анимация	6		6	
2.7	Объемная предметная анимация. Техника Stop Motion.	6	1	5	Беседа, тематический просмотр мультфильмов, выполненных в технике объемная анимация, анализ.
2.8	Объемная кукольная анимация (лего)	4	1	3	Беседа, тематический просмотр мультфильмов, выполненных в технике леги-анимация, анализ. Практическая работа с предметами, куклами, леги

2.9	Итоговое занятие по итогам 1 года обучения	2	1	1	Промежуточная аттестация учащихся по итогам года. <u>Теория:</u> терминологический тест. <u>Практика:</u> съемка мультипликационной зарисовки «Бабочки» в смешанной технике.
	Итого:	40	5	35	
	Итого по программе	72	10	62	

2 год обучения (базовый уровень)

№	Название раздела	Количество часов			Формы организации занятий
		Всего	Теория	Практика	
3 модуль «Снимаем от простого к сложному: шаг вперед»					
3.1	Вводное занятие. Анимационный станок. Настройка программы для покaдровой съемки.	2	1	1	Практические задания. Просмотр мультипликационных зарисовок.
3.2	Базовые техники анимации (техника перекладки (рисованная, пластилиновая, коллажная из деталей), классическая рисованная техника (флип-флоп), песочная (сыпучая) анимация, пиксиляция)	28	4	24	Упражнения, наблюдение, показ, участие в конкурсах
3.3	Итоговое занятие по изучению 3-го модуля	2	0	2	Создание новогодней мультипликационной зарисовки в смешанной технике «Новогодний футаж»
	Итого:	32	5	27	
4 модуль «Съемочный процесс»					
4.1	Оборудование рабочего места. Анимационный станок. Настройка оборудования. Выгрузка снятого материала.	2	1	1	Беседа, практическая работа
4.2	Раскадровка. Выполнение раскадровки готового сценария.	2	1	1	Рассказ, практическая работа
4.3	Знакомство с анимационными и монтажными программами.	2	1	1	Практическая работа
4.4	Звуковое оформление мультфильма. Подбор музыкального сопровождения	2	1	1	Запись на диктофон
4.5	Создание анимационных зарисовок и мультфильмов в пройденных техниках	20		20	Наблюдение, показ, участие в конкурсах

	по готовому сценарию (сказки, рассказы, стихи детских поэтов). Озвучивание по ролям.				
4.6	Создание анимационных зарисовок и мультфильмов в пройденных техниках собственному сценарию, озвучивание по ролям	10		10	Наблюдение, показ, участие в конкурсах
4.7	Итоговое занятие по итогам 2 года обучения	2	1	1	Промежуточная аттестация по итогам 2 года обучения. <u>Теория:</u> терминологический тест, настройка программы для съемки. <u>Практика:</u> создание анимационной зарисовки в свободной технике на тему «Лето. Море».
	Итого:	40	4	36	
	Итого по программе	72	9	63	

3 год обучения (продвинутый уровень)

№	Название раздела	Количество часов			Формы организации занятий
		Всего	Теория	Практика	
5 модуль «Цифровой рисунок в графическом редакторе Krita»					
5.1	Вводное занятие. Интерфейс программы Krita. Основная терминология. Обзор рабочего пространства Big Paint 2	2	1	1	Практические задания.
5.2	Графический редактор Krita. Создание цифровых изображений в рабочем пространстве Big Paint 2	28	6	22	Практическая работа, упражнения, наблюдение.
5.3	Итоговое занятие по итогам 5-го модуля	2	0	2	Создание многослойного изображения на новогоднюю тему.
	Итого:	32	7	25	
6 модуль «2D технологии. Покадровая анимация в графическом редакторе Krita»					
6.1	Вводное занятие. Интерфейс программы Krita, рабочее пространство Animation	2	1	1	Творческие задания
6.2	Покадровая анимация в Krita в рабочем пространстве Animation	36	6	30	Практическая работа, упражнения, показ
6.3	Итоговое занятие по итогам 6 года обучения	2	0	2	Промежуточная аттестация по итогам 3 года обучения. <u>Теория:</u> терминологический тест, настройка рабочего пространства. <u>Практика:</u> создание мультфильма в графическом редакторе Krita на заданную тему
	Итого:	40	7	33	
	Итого по программе	72	14	58	

4 год обучения (продвинутый уровень)

№	Название раздела	Количество часов			Формы организации занятий
		Всего	Теория	Практика	
7 модуль «Проектирование и монтаж»					
7.1	Вводное занятие. Графический редактор Krita.	6	2	4	Беседа. Практические задания.
7.2	Знакомство с программой TinkerCAD, PRO100	4	1	3	Практическая работа, упражнения, проекты, наблюдение.
7.3	Знакомство с программой Paint3D. Создание 3-х мерных форм	6	1	5	Практическая работа, упражнения, проекты, наблюдение.
7.4	Видеоредакторы для монтажа, грейдинга видео и обработки звука.	14	4	10	Практическая работа, упражнения, показ
7.5	Итоговое занятие по итогам 7-го модуля	2	0	2	Сборка мультфильма в монтажной программе
	Итого:	32	6	24	
8 модуль «2D технологии. Автоматическая анимация»					
8.1	Вводное занятие. Интерфейс программы Synfig Studio	2	1	1	Творческие задания
8.2	Технологии съемки анимационных фильмов в программе Synfig Studio в режиме морфинга. Работа с векторными изображениями.	20	2	18	Практическая работа, упражнения, показ
8.3	Технологии съемки анимационных фильмов в программе Synfig Studio в режиме переключная анимация. Работа с растровыми изображениями.	16	2	14	Практическая работа, упражнения, показ
8.4	Итоговое занятие по итогам 4 года обучения	2	0	2	Промежуточная аттестация по итогам 4 года обучения. <u>Теория:</u> терминологическое тестирование. <u>Практика:</u> создание 2D мультфильма по собственному сценарию.
	Итого:	40	5	35	
	Итого по программе	72	13	59	

2.4. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1 год обучения (стартовый уровень)

1 модуль «Азбука анимации»

1.1 Вводное занятие.

Знакомство с детьми. Инструктажи по охране труда, правилам дорожного движения, пожарной безопасности, правилам поведения на занятиях. Краткая история мультипликации. 12 принципов анимации. Профессии в мультипликации.

Теория. Обзор программы покадровой съемки. Основные термины и понятия: анимация, мультипликация, сюжет, герой, кадр. Особенности организации занятий по программе «Short-фильм», основные темы и виды практических работ. Беседа о мультипликации, любимых мультфильмах и их героях, оптические игрушки (тауматроп Роджета).

Практика. Просмотр анимационных фильмов. Пересказ детьми сюжета любимого фильма, викторина «Герои мультфильмов». Изготовление анимационной оптической игрушки тауматроп.

1.2. Аппликационная (коллажная) перекладка.

Теория. Знакомство с материалами, из которых можно изготовить мультфильмы. Знакомство с техникой аппликационная перекладка. Виды, классификация, способы выполнения, материалы. Коллаж.

Практика. Технология изготовления аппликационных и коллажных перекладок. Изготовление персонажей в технике аппликационная перекладка. Изготовление фонов. Покадровая съемка мультипликационной зарисовки.

1.3. Пластилиновая перекладка.

Теория. Знакомство с мультфильмами, выполненными в технике пластилиновая перекладка, обсуждение. Правила работы с пластилином.

Практика. Технология изготовления пластилиновой перекладки. Выполнение упражнений с пластилиновыми героями. Изготовление персонажей в технике пластилиновая перекладка. Изготовление фонов. Покадровая съемка мультипликационной зарисовки.

1.4 Предметная перекладка.

Теория. Просмотр мультфильмов в технике предметная перекладка, обсуждение. Способы выполнения.

Практика. Создание мультипликационных зарисовок из бытовых предметов, которые оживают и действуют без человеческой помощи. Изготовление фонов, одушевление предметов.

1.5. Рисованная перекладка.

Теория. Просмотр мультфильмов в технике рисованная перекладка, обсуждение. Классификация. Способы выполнения. Знакомство с рисованной перекладкой.

Практика. Изготовление целых рисованных персонажей. Рисование фонов. Покадровая съемка мультипликационной зарисовки.

1.6. Итоговое занятие по изучению 1-го модуля.

Практика. Создание мультипликационной зарисовки в технике предметная перекладка «Снежная сказка»

2 модуль «Мультипликационные зарисовки: экспериментируем в различных техниках»

2.1 Вводное занятие.

Повторные инструктажи по охране труда, правилам дорожного движения, пожарной безопасности, правилам поведения на занятиях.

Теория. Обзор программы покадровой съемки. Основные термины и понятия в анимации. Правила настройки программы для покадровой съемки.

Практика. Просмотр мультипликационных мультфильмов, анимационных зарисовок учащихся, обсуждение. Настройка программы для покадровой съемки.

2.2 Песочная анимация.

Теория. Основные термины и понятия в песочной анимации. Виды сыпучей анимации, разнообразие материалов.

Практика. Просмотр мультипликационных мультфильмов, анимационных зарисовок учащихся, обсуждение. Настройка программы для покадровой съемки.

2.3 Пиксиляция.

Теория. Понятие пиксиляция. Основные правила съемки в технике «пиксиляция». Подчинение предметов логике анимации.

Практика. Движения предметов покадрово снимаются камерой, после чего эти кадры соединяются в видеоряд. Мультзарисовки в технике пиксиляция «Все дело в шляпе», «Елочка», «Живые игрушки», «Игры».

2.4 Предметная анимация.

Теория. Правила съемки бытовых предметов. Способы одушевления предметов.

Практика. Мультипликационные зарисовки с бытовыми плоскими предметами: палочками, спичками, пуговицами, ватными дисками, ложками и т.д.

2.5 Рисованная анимация. Оживающий фон.

Теория. Понятие «рисованная анимация». Основные правила съемки в технике «рисованная анимация»

Практика. Создание простейших зарисовок в технике «рисованная анимация». Съемка зарисовки в технике «оживающий фон». Создание мультоткрыток (использование разукрашек).

2.6 Комбинированная анимация.

Теория. Понятие «Комбинированная анимация». Правила совмещения любого из видов анимации с видеофильмом.

Практика. Создание анимационных зарисовок с использованием видеоклипов «В море», «Поезд», «Птицы».

2.7 Объемная предметная анимация. Техника Stop Motion.

Теория. Понятие Stop Motion. Знакомство с объемной анимацией. Знакомство с материалами, используемыми в объемной анимации. Просмотр мультфильмов в технике объемная анимация, обсуждение.

Практика. Создание анимационных зарисовок с объемными предметами «На дороге», «Страна игрушек»

2.8 Объемная кукольная анимация (лего).

Теория. Знакомство с кукольной анимацией (лего). Тематический просмотр мультфильмов, выполненных в технике лего-анимация, обсуждение.

Практика. Рождение идеи, сюжета. Написание сценария. Раскадровка. Создание эскизов фонов, изготовление фонов. Подбор материала для лего-анимации: предметов, игрушек, деталей, приспособлений и др. Покадровая съемка мультфильма. Озвучивание. Просмотр и обсуждение.

2.9 Итоговое занятие.

Промежуточная аттестация учащихся по итогам 1-го года обучения.

Теория. Терминологический тест.

Практика. Съемка мультипликационной зарисовки «Бабочки» в смешанной технике.

2 год обучения (базовый уровень)

3 модуль «Снимаем от простого к сложному: шаг вперед»

3.1 Вводное занятие.

Теория. Знакомство с детьми. Инструктажи по охране труда, правилам дорожного движения, пожарной безопасности, правилам поведения на занятиях. Оптические игрушки: фенакистископ Плато, зоотроп Хорнера, Праксиноскоп Рейно, кинеограф Линнета, мутоскоп.

Практика. Настройка программы для покадровой съемки (включение программы, подключение камеры, поворот экрана, разрешение экрана, настройка проекта (тайм-лайн). Изготовление анимационной оптической игрушки фенакистископ Плато.

3.2 Базовые техники анимации.

Теория.

Углубленное изучение программы покадровой съемки. AnimaShooter Junior - бесплатное программное обеспечение для покадровой съёмки анимации с поддержкой веб-камер. Устройство и подключение веб-камер.

Основные возможности:

- Поддержка вебкамер / HD вебкамер.
- Переключение между несколькими камерами.
- Для вебкамер / HD вебкамер поддерживается разрешение вплоть до WQUXGA (3840x2400).
- Флип-флоп (режим быстрого переключения между кадрами).
- Режим кальки.
- Просмотр изображений (для проверки изображений в их полном разрешении).
- Сетка.
- Манипуляции с кадрами на таймлайне (копирование, перемещение и пр.).
- Импорт изображений (JPG, PNG, WEBP).
- Экспорт секвенции в форматах (JPG, PNG, TIFF, WEBP, BMP).
- Таймкод - при экспорте секвенций или видео.

Анимационный станок. Повторение основных техник анимации. 12 принципов анимации. Профессии в мультипликации. Правила съемки каждой техники. Терминология 1 года обучения. Перекладка, техника перекладки.

Практика.

Усложнение каждой техники:

- техника перекладки (рисованная, пластилиновая, коллажная) из отдельных деталей, мультфильмы с подвижными героями. Куклы-марионетки;
- классическая рисованная техника (флип-флоп), создание флип-бука, зарисовок «Танцор», «Клоун»;
- песочная (сыпучая) анимация, создание живых картинок из сыпучих материалов (крупа, чай, бобовые, семечки, кофе), гравюра (соль, манка)
- пиксиляция, герои клипов – актеры (дети). Движения актёров (детей) покадрово снимаются камерой, после чего эти кадры соединяются в видеоряд. Актёр становится своего рода живой куклой, которая подчиняется логике анимации. Мультзарисовки «Дети на перемене», «Новогодняя», «Волшебник».

3.3 Итоговое занятие по изучению 3-го модуля.

Практика. Создание новогодней мультипликационной зарисовки в смешанной технике «Новогодний футаж»

4 модуль «Съемочный процесс»

4.1 Оборудование рабочего места. Анимационный станок. Настройка оборудования. Новые возможности программы покадровой съемки. Выгрузка снятого материала в отдельном файле.

Теория. Основная терминология: анимационный станок, раскадровка, зарисовка, монтажные программы, сценарий, сценарист, режиссер, монтажер, осветитель, композер. Настройка программы для покадровой съемки. Выгрузка секвенции в нужную папку. Формат изображений PNG, JPEG, JPG.

Практика. Работа с оборудованием рабочего места, знакомство с анимационным станком. Съемка мультфильмов в различных техниках.

4.2 Раскадровка. Выполнение раскадровки готового сценария.

Теория. Литературный сценарий и его особенности. Знакомство с понятиями: сцена, план, диалог, экспозиция, завязка действия, развитие действия, кульминация, развязка, концовка, раскадровка, производственный план. Текст и иллюстрации в книге. Работа над режиссерским сценарием. Движение в анимации. Основные принципы тайминга (расчет движения во времени и пространстве). Способы расчета движения за необходимое время. Гротеск и преувеличение в процессе движения.

Практика. Создание раскадровок к мультфильмам. Съемка мультфильмов в различных техниках.

4.3 Знакомство с анимационными и монтажными программами.

Теория. Обзор доступных программ для съемки. Различные видеоредакторы. Правила монтажа. Глаз камеры - объектив. Что видит глаз камеры и то, что он не должен видеть.

Практика. Съемка мультфильмов в различных техниках. Монтаж отснятого материала в доступных видеоредакторах. Работа с цифровым и зеркальным фотоаппаратом.

4.4 Звуковое оформление мультфильма. Подбор музыкального сопровождения

Теория. Обзор доступных аудио-программ. Правила записи на диктофон. Профессия артист, телесуфлер. Авторские права. Артикуляция. Озвучивание. Музыкальный трек. Звуки и шумовые эффекты в мультфильмах. Музыка в мультфильмах и её значение. Беседа о роли музыкального оформления фильма. Слова и музыка, их значение. Звук — элемент драматургии. Понятия об интонации, паузе, дикции, скорость произношения. Возможности музыки. Отражение в музыке окружающей нас действительности. Правила подбора музыкального сопровождения. Значение паузы. Иллюстрация, дополнение, контрапункт.

Практика. Съемка мультфильмов с использованием липсинга. Запись на диктофон, анализ аудио-записей. Сопоставление отснятого материала и видео. Подбор музыкального сопровождения.

4.5 Создание анимационных зарисовок и мультфильмов в пройденных техниках по готовому сценарию (сказки, рассказы, стихи детских поэтов). Озвучивание по ролям.

Теория. Готовый сценарий (поэзия и проза). Разбор готового сценария. Озвучивание героев по ролям. Использование липсинга. Раскадровка и аниматик.

Практика. Съемка мультфильмов с использованием липсинга по готовому сценарию.

4.6 Создание анимационных зарисовок и мультфильмов в пройденных техниках собственному сценарию, озвучивание по ролям

Теория. Собственный сценарий. Раскадровка и аниматик собственного сценария. Подбор и изготовление персонажей. Озвучивание героев по ролям. Использование техники липсинга.

Практика. Съемка мультфильмов с использованием техники липсинга по собственному сценарию.

4.7 Итоговое занятие.

Промежуточная аттестация по итогам 2 года обучения.

Теория: терминологический тест, настройка программы для съемки.

Практика: создание анимационной зарисовки в свободной технике на тему «Лето. Море».

3 год обучения (продвинутый уровень) 5 модуль «Цифровой рисунок в графическом редакторе Krita»

5.1 Вводное занятие

Теория. Основы работы с компьютером (включение, вход в систему, выключение). Техника безопасности. Создание рабочей папки. Запуск Krita. Настройка интерфейса. Обзор кистей. Выбор цвета. Изменение размера кисти. Ластик. Сохранение, открытие файлов.

Практика. Нарисовать с помощью кистей персонаж. Сохранить как “krita-01.kra”.

5.2 Графический редактор Krita. Создание цифровых изображений в рабочем пространстве Big_Paint 2.

Теория. Горячие клавиши Krita. Панель и параметры инструментов. Профили кистей.

Палитра. Простой и расширенный выбор цвета. Художественный выбор цвета. Цифровой миксер цвета. Текстура и градиент.

Инструмент «заливка». Принципы работы инструмента «заливка» для многослойных изображений. Параметры инструмента «заливка»: размер допуска, расширение. Заливка контуров с большими разрывами.

Режим холста. Фон. Цвет и прозрачность фона. Изменение размера и передвижение фона. Композиция.

Что такое слои. Видимость слоя. Прозрачность слоя. Порядок слоёв. Переименование слоёв. Группировка и копирование слоев. Наследование прозрачности на примере двух и трех слоёв. Изоляция от фона с помощью группирования слоёв.

Растровые и векторные изображения. Однослойные и многослойные изображения. Масштабирование, кадрирование и панорамирование изображений. Способы перерисовки готового изображения.

Вспомогательные средства для рисования. Горизонтальная и вертикальная ось симметрии. Сетка.

Форматы изображений PNG, JPEG, JPG. Импорт и экспорт.

Практика. Использование различных инструментов. Создание фонов для мультфильмов. Использование текстуры и градиента. Рисование собственных персонажей в одном и нескольких слоях. Перерисовка готовых изображений в одном и нескольких слоях. Открытки с текстом. Обработка готовых изображений. Импорт и экспорт изображений в нужном формате.

5.3 Итоговое занятие по изучению 5-го модуля

Практика. Создание многослойного изображения на новогоднюю тему.

6 модуль «2D технологии. Покадровая анимация в графическом редакторе Krita»

6.1 Вводное занятие

Теория. Вводное занятие. Интерфейс программы Krita, рабочее пространство Animation. Техника безопасности. Обзор инструментов.

Практика. Нарисовать многослойный фон, сохранить в формате JPEG.

6.2 Покадровая анимация в Krita в рабочем пространстве Animation.

Теория. 12 принципов анимации. Горячие клавиши Krita. Использование горячих клавиш для анимационного проекта. Панель и параметры инструментов для анимации.

Планирование анимации (схематический набросок, прорисовка фаз). Тайминг движения. Инструмент «линия». Инструмент «трансформация». Центр вращения. Функция «Mirror frames».

Понятие равномерного, ускоренного, замедленного движения.

Панели: временная панель анимации, кривые анимации.

Шкала кадров. Добавление, копирование и дублирование кадров. Выделение кадров цветом. Копирование кадров через буфер обмена. Перемещение кадров с помощью горячих клавиш. Изменение промежутков между кадрами. Удаление кадров.

Режим кальки (луковая кожура). Настройка панели луковая кожа.

Воспроизведение анимации. Инструменты воспроизведения анимации. Настройка параметров воспроизведения.

Использование слоев. Порядок слоёв. Переименование слоёв. Группировка и копирование слоев. Однослойная и многослойная анимация.

Экспорт анимации в форматах AVI MPEG MP4 GIF. Использование инструмента «обработать анимацию». Установка и использование программы FFmpeg.

Практика. Отработка навыка применения инструментов анимации. Создание простейших одно и двухслойных анимационных зарисовок. Создание многослойных анимационных зарисовок. Создание праздничных футажей и мультфильмов.

6.3 Итоговое занятие.

Промежуточная аттестация по итогам 3 года обучения.

Теория. Терминологический тест, настройка рабочего пространства.

Практика. Создание мультфильма в графическом редакторе Krita на заданную тему.

4 год обучения (продвинутый уровень) 7 модуль «Проектирование и монтаж»

7.1 Вводное занятие

Теория. Вводное занятие. Основы работы с компьютером (включение, вход в систему, выключение). Техника безопасности. Правила поведения на занятии. Обзор основных разделов 7 модуля. Специальная анимационная терминология. Повторение технологии покадровой анимации в Krita в рабочем пространстве Animation. Обзор инструментов. Горячие клавиши.

Практика. Отработка навыка применения инструментов анимации. Анимация цвета на примере мандал. Создание анимационной поздравительной зарисовки ко Дню учителя.

7.2.1 Знакомство с программой TinkerCAD

Теория. Интерфейс. Основные возможности программы.

Общие принципы моделирования. Копирование объектов. Инструмент «отверстие». Проектирование и объемное моделирование изделий.

Возможность преобразования отдельных частей фотографий, рисунков и векторных объектов в разнообразные 3-D элементы.

Выбор стандартных трехмерных объектов из библиотеки графического редактора.

Практика. Работа с простыми объектами: изменение положения, размеров, цвета. Создание стен, вставка окон и дверей. Моделирование мебели. Преобразования отдельных частей фотографий, рисунков.

7.2.2 Знакомство с программой PRO100

Теория. Интерфейс. Основные возможности программы.

Основные сервисы: библиотека, новый элемент, редактор форм.

Настройка инструментов при создании рисунка: толщины линии, рельефных мазков, цвет, заливку и прочие возможности дизайнера; создавать индивидуальные фигуры в объемном пространстве.

Добавление текстовых надписей. Придавать им объемные эффекты, текстуры и цвета.

Использование специальных готовых наклеек из каталога программы.

Практика. Работа с библиотекой программы. Создание 3-х мерных объектов.

7.3 Знакомство с программой Paint 3D. Создание 3-х мерных форм

Теория. Интерфейс. Основные возможности программы. Библиотека наклеек, готовых двухмерных фигур и трехмерных моделей.

Возможность преобразования отдельных частей фотографий, рисунков и векторных объектов в разнообразные 3-D элементы;

Добавление текстовых надписей и придание им объемных эффектов, текстур и цвета;

Практика. Работа с библиотекой программы. Создание 2-х и 3-х мерных объектов. Рисование фонов и персонажей мультфильмов. Сохранение готовых работ в форматах bmp, jpeg, .png, .gif, .fbx, .3fm и т.д.

7.4 Видеоредакторы для монтажа, грейдинга (цветокоррекции) видео и обработки звука.

Теория. Интерфейс монтажной программы. Общие инструменты видеоредакторов. Видеоредактор – это утилита предназначенная для обработки (создания) видео и аудио. В ее функционал встроены инструменты, способные редактировать и создавать целые видеоклипы из фото, видеоряда, музыки. У программы есть функция записи видео с экрана компьютера, запись видео с камеры. Можно добавлять озвучку для видеоряда в программе, накладывать различные эффекты на видео, изменять его параметры. Типы футажей.

Все футажей, используемые для видео, можно разделить на четыре группы:

- обычные заставки,
- с альфа-каналом,

- маски,
- с хромакеем.

Практика. Технология добавления видео или секвенции в проект. Монтаж изображений. Монтаж видео. Добавление файлов на time-line или временную шкалу. Наложение эффектов. Применение переходов. Эффекты для звука. Добавление титров. Запись. Сохранение файла. Сохранение проекта. Создание мультфильмов и анимационных зарисовок. Использование функции хромакей.

7.5 Итоговое занятие по изучению 7-го модуля.

Практика. Сборка мультфильма в монтажной программе.

8 модуль «2D технологии. Автоматическая анимация»

8.1 Вводное занятие. Интерфейс программы Synfig Studio.

Теория. 12 принципов анимации. Профессии в мультипликации.

Synfig Studio - полноценный двухмерный редактор для создания анимации кинематографического уровня, работает в двух режимах – морфинг и переключная анимация. Знакомство с интерфейсом. Область рисования, область анимации. Настройка холста. Основные панели (Панель кнопок. Toolbox. Параметры. Слои. Параметры инструментов). Инструменты: трансформации, деформации, масштабирования, отражения, вращения. Утилиты вырезания, рисования. Слои. Палитра цвета и заливка. Горячие клавиши. Режим отрисовки. Настройка разрешения.

Практика. Настройка программы. Знакомство с инструментами. Возможности каждого инструмента. Простейшая 2D анимация с основными геометрическими примитивами.

8.2 Технологии съемки анимационных фильмов в программе Synfig Studio в режиме морфинга. Работа с векторными изображениями.

Теория. Понятие – морфинг, векторное изображение.

Анимация цвета. Работа с инструментом – палитра цвета. Возможности градиента.

Основной инструмент рисования – кривая. Панель управляющих точек (точка позиции, точка вершин, точка касательных, точка радиуса, точка ширины, точка углов).

Утилита – текст. Анимация шрифтов.

Влияющие слои искажения, размывания, фаски.

Понятие ключевого кадра. Удаление фиксаторов у параметра. Управление ключевыми кадрами. Использование ключевых кадров для тайминга анимации.

Рендеринг. Форматы файлов (AVI, GIF, PNG-секвенция).

Практика. Упражнения векторной графики. Использование утилиты рисования. Съемка мультфильмов в технике 2D анимация по готовому и собственному сценарию.

8.3 Технологии съемки анимационных фильмов в программе Synfig Studio в режиме переключная анимация. Работа с растровыми изображениями.

Теория. Понятие – растровое изображение. Формат растрового изображения PNG, JPEG, JPG. Импорт изображений, подгонка рисунков. Виджет управления.

Знакомство с техникой анимации методом «переключка». Сборка марионетки. Зеркалирование. Перемещение центра. Иерархия групп.

Параметры предпросмотра и визуализации.

Инструменты-фиксаторы.

Понятие ключевого кадра. Удаление фиксаторов у параметра. Управление ключевыми кадрами. Использование ключевых кадров для тайминга анимации.

Движущийся фон. Длина шкалы кадров. Панель графиков.

Влияющие слои: геометрия, скелет (кости), время (петля времени). Группировка предметов и слоев.

Слой скелета. Добавление костей. Иерархия костей. Привязка к костям. Структура слоя изображения. Отвязывание от костей. Управление костями. Скелет и система координат.

Понятие параллакса. Как создать эффект параллакса. Слой «Градиент»

Анимация мимики. Липсинг. Параметр прозрачности слоя. Группа-переключатель. Звуковой слой. Режим кальки.

Понятие конвертера. Конвертер «Случайно». Отсоединить конвертер. Конвертер «Composite». Конвертер «Линейная». Слой «перемещение».

Понятие интерполяции. Типы интерполяции: Clamped, линейная, постоянная, замедление, TCB. Изменение интерполяции для фиксаторов. Интерполяция по умолчанию. Панель графиков. Интерполяция До/После.

Рендеринг. Форматы файлов (AVI, GIF, PNG-секвенция).

Практика. Подбор изображений по сценарию в нужном формате. Импорт изображения на холст. Подгонка рисунков и изменение с помощью виджета управления. Использование утилиты вырезания. Анимация костей. Разбор примера анимации шагающего персонажа. Упражнения на оживление героев. Съёмка мультфильмов в технике 2D анимация по готовому и собственному сценарию.

8.4 Итоговое занятие.

Промежуточная аттестация по итогам 4 года обучения.

Теория. Терминологическое тестирование.

Практика. Создание 2D мультфильма по собственному сценарию.

2.5. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ И ФОРМЫ ИХ ПРОВЕРКИ:

№	Год обучения	Учащиеся будут знать	Учащиеся будут уметь	Формы проверки
1	1 год обучения (стартовый уровень)	<ul style="list-style-type: none"> - правила техники безопасности при работе с фотооборудованием, компьютером, осветительным оборудованием; - основную анимационную терминологию; - этапы создания анимационного фильма; - основные анимационные техники: техника перекладки (рисованная, пластилиновая, коллажная), простая рисованная техника, песочная анимация, простая объемная анимация, пикселизация, предметная анимация. 	<ul style="list-style-type: none"> - подготавливать оборудование к работе; - изготавливать персонажей, декорации; - работать по готовому сценарию; - создавать анимационные зарисовки в пройденных техниках; - работать коллективно и малыми группами. 	тестирование, создание мультимедийного продукта по заданию педагога просмотр, анализ
2	2 год обучения (базовый уровень)	<ul style="list-style-type: none"> - правила техники безопасности при работе с фотооборудованием, компьютером, осветительным оборудованием; - специализированную анимационную терминологию; - основные правила работы в программе покадровой съемки AnimaShooter Junior; - правила озвучивания мультфильма; - основные анимационные техники: техника перекладки (рисованная, пластилиновая, 	<ul style="list-style-type: none"> - подготавливать оборудование к работе, настраивать web-камеру, фотоаппарат; - настраивать программу покадровой съемки AnimaShooter Junior, использовать основные функции программы; - работать по готовому и собственному сценарию; - создавать мультфильмы в пройденных техниках 	тестирование, создание мультимедийного продукта по заданию педагога просмотр, анализ

		<p>коллажная из деталей), классическая рисованная техника (флип-флоп), песочная (сыпучая) анимация, объемная анимация, стор-моушен (Stop-motion), Lego-анимация, комбинированная анимация.</p>		
3	3 год обучения (продвинутый уровень)	<ul style="list-style-type: none"> - правила техники безопасности при работе с ПК; - специализированную анимационную терминологию; - принципы создания цифровых рисунков в графическом редакторе; - основные принципы создания покадровой анимации; - правила импорта и экспорта изображений и видео. 	<ul style="list-style-type: none"> - подготавливать программу к работе; - настраивать рабочие пространства; - использовать графический редактор для создания цифровых изображений; - обрабатывать цифровые изображения, импортировать и экспортировать; - использовать программу Krita для создания анимации в покадровой технике; - экспортировать видео в форматах MP4, AVI, GIF 	<p>тестирование, создание мультимедийного продукта по заданию педагога просмотр, анализ</p>
4	4 год обучения (продвинутый уровень)	<ul style="list-style-type: none"> - правила техники безопасности при работе с ПК; - специализированную анимационную терминологию; - основные принципы создания трехмерных моделей; - основные этапы работы над проектом; - технологию работы с компьютерными программами по проектированию - назначение и состав прикладных библиотек; - основные правила работы в видеоредакторах 	<ul style="list-style-type: none"> - подготавливать изучаемые программы к работе, - работать над проектом; - моделировать 2-х и 3-х мерные формы; - подключать библиотеки; - выполнять монтаж мультфильма, накладывать звук и музыку; - создавать мультипликационные 2D зарисовки в программе Synfig Studio в 2 режимах морфинг и перекладная 	<p>тестирование, создание мультимедийного продукта по заданию педагога просмотр, анализ</p>

		<ul style="list-style-type: none"> - основные правила работы в программе создания мультфильмов в формате 2D Synfig Studio - Интерфейс программы Synfig Studio. - функции основных инструментов; - импорт изображений в программу в форматах JPG (JPEG), PNG; - правила рендеринга. 	<ul style="list-style-type: none"> анимация; - сохранять проект программы Synfig Studio; - выполнять рендеринг готового мультфильма в форматах MP4, AVI. 	
--	--	---	---	--

3. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

3.1. Календарный учебный график

1 год обучения (стартовый уровень)

№	Месяц Неделя	Часы	Тема занятия	Форма занятия	Форма контроля/ аттестации
Модуль «Азбука анимации»					
1	Сентябрь 2 неделя	2	Вводное занятие. Общие сведения о мультипликации. Классификация мультфильмов. Иллюзия. Изготовление анимационной оптической игрушки тауматропа.	Вводное занятие. Просмотр ролика об оптических игрушках	Наблюдение, беседа, творческое задание.
2	3 неделя	2	Понятие кадр, размер кадра, разрешение кадра. Настройка программы покадровой съемки. Виды перекладки. Предметная перекладка. Мультзарисовка «Игры с палочками и фигурками»	Рассказ. Практическое занятие	Наблюдение. Анализ.
3	4 неделя	2	Техника бумажная перекладка. Монтажные планы. Мультзарисовка «Подводные истории».	Просмотр презентации «Монтажные планы». Практическое занятие	Наблюдение. Анализ.
4	Октябрь 5 неделя	2	Основные профессии в мультипликации. Предметная и бумажная перекладка. Мультпоздравление ко Дню учителя с использованием сухих растегербарий.	Беседа. Практическое занятие.	Проверочная работа по теме «Монтажные планы». Наблюдение. Анализ
5	6 неделя	2	12 принципов анимации (обзор). Техника бумажная перекладка. Мультзарисовка «Приключение ежиков», «Совушки».	Беседа. Практическое занятие.	Наблюдение. Анализ
6	7 неделя	2	Этапы создания мультфильма (общий обзор). Техника пластилиновая перекладка. Подменка в анимации. Упражнение «Игры с мячами».	Просмотр клипов с использованием подменки. Беседа. Практическое занятие.	Наблюдение. Устный опрос.

7	8 неделя	2	Техника пластилиновая перекладка. Подменка в анимации. Упражнение «Червяк», «Гусеница».	Беседа. Практическое занятие.	Наблюдение. Анализ
8	9 неделя	2	Техника пластилиновая перекладка. Упражнение «Гриб» (съемка наоборот)	Объяснение. Практическое занятие. Просмотр мультфильма «Пластилиновая ворона»	Наблюдение. Просмотр.
9	Ноябрь 10 неделя	2	Кукла-марионетка. Изготовление бумажной игрушки с двигающимися частями. Съемка двигающейся игрушки. Мультзарисовка «Цирк»	Мастер-класс. Практическое занятие. Просмотр Беседа	Наблюдение, анализ работ. Просмотр.
10	11 неделя	2			
11	12 неделя	2	Мультпоздравление ко Дню матери в технике предметная перекладка.	Практическое занятие.	Наблюдение, беседа.
12	13 неделя	2	Мастер-класс «Открытка». Создание зарисовки по изготовлению поздравительной открытки.	Мастер-класс. Просмотр презентации «Световозвращающие элементы»	Наблюдение, беседа, анализ.
13	Декабрь 14 неделя	2	Техника бумажная и предметная перекладка. Новогодний мультмарафон. Мультзарисовка «Шкатулка новогодних пожеланий»	Практическое занятие. Просмотр новогодних мультфильмов»	Наблюдение, беседа
14	15 неделя	2	Техника бумажная и предметная перекладка. Новогодний мультмарафон. Мультзарисовка «Наряжаем елочку»	Практическое занятие. Просмотр новогодних мультфильмов	Наблюдение, беседа.
15	16 неделя	2	Итоговое занятие по изучению 1 модуля. Создание мультипликационной зарисовки в технике предметная перекладка «Снежная сказка»	Практическая работа.	Анализ выполненных работ.
16	17 неделя	2	Мастер-класс «Новогодняя открытка»	Практическая работа	Выставка работ.

Модуль «Мультипликационные зарисовки: экспериментируем в различных техниках»					
17	Январь 19 неделя	2	Вводное занятие. Анимационный станок. Настройка программы для покaдровой съемки. Техника сыпучая анимация. Основные способы. Мультзарисовка «Фантазии с крупой»	Вводное занятие. Просмотр учебных роликов в технике сыпучая анимация.	Беседа. Показ. Наблюдение.
18	20 неделя	2	Техника сыпучая анимация. Мультзарисовка «Рисуем кофе и чаем»	Практическое занятие	Беседа, наблюдение.
19	21 неделя	2	Техника сыпучая анимация. Мультзарисовка «Козули»	Практическое занятие	Беседа, наблюдение.
20	Февраль 22 неделя	2	Этапы создания мультфильма (общий обзор). Техника смешанная анимация. Мультзарисовка «В Антарктиде»	Практическое занятие. Беседа «Всемирный день защиты морских млекопитающих»	Беседа. Наблюдение.
21	23 неделя	2	Рисованная анимация. МультВалентинка.	Практическое занятие.	Беседа. Наблюдение.
22	24 неделя	2	Бумажная перекладка. Мультзарисовка «Снеговики-спортсмены»	Практическое занятие. Просмотр презентации по зимним видам спорта.	Беседа. Наблюдение.
23	25 неделя	2	Комбинированная перекладка. Мультзарисовка «День защитников Отечества»	Практическое занятие. Просмотр ролика «День защитника Отечества. История праздника». Просмотр мультфильма «Военная тайна» по А.П. Гайдару	Беседа. Наблюдение.
24	Март 26 неделя	2	Предметная перекладка. Мультзарисовка «Кошачий концерт»	Практическое занятие. Презентация «Всемирный день бродячих животных»	Беседа. Наблюдение.
25	27 неделя	2	Мастер-класс изготовление открытки «Букет мимозы»	Мастер-класс.	Выставка работ.

26	28 неделя	2	Техника стоп-моушен. Объемная пластилиновая анимация. Мультзарисовка «Сказка «Колобок». Изготовление персонажей и декораций.	Практическая работа. Просмотр мультфильма «Брейк».	Беседа. Наблюдение.
27	29 неделя	2	Техника стоп-моушен. Объемная пластилиновая анимация. Мультзарисовка «Сказка «Колобок». Съемка сказки. Озвучка.	Практическая работа. Запись на диктофон.	Беседа. Наблюдение.
28	Апрель 30 неделя	2	Смешанная перекладка. Мультзарисовка «В космосе»	Практическая работа. Просмотр мультфильма «Тайна 3 планеты»	Беседа. Наблюдение.
29	31 неделя	2	Техника объемная анимация. Мультзарисовка «На дороге»	Практическая работа. Просмотр презентации «Ловушки на дороге»	Беседа. Наблюдение.
30	32 неделя	2	Техника объемная анимация «Лего». 2 способа съемки. Мультзарисовка «Парк аттракционов»	Практическая работа. Просмотр мультфильмов в технике Лего-анимация	Беседа. Наблюдение.
31	33 неделя	2	Техника пиксиляция. Мультзарисовка «Живые игрушки»	Практическое занятие. Просмотр роликов в технике пиксиляция.	Беседа. Наблюдение.
32	34 неделя	2	Техника пиксиляция. Мультзарисовка «Зонтики»	Практическая работа. Просмотр рекламных роликов в технике пиксиляция.	Беседа. Наблюдение.
33	Май 35 неделя	2	Техника рисованная анимация. Мультпоздравление «Салют».	Практическая работа. Презентация «День Победы»	Беседа. Наблюдение.
34	36 неделя	2	Смешанная анимация. Мультзарисовка «Дино-парк».	Мастер-класс. Практическая работа.	Беседа. Наблюдение. Анализ
35	37 неделя	2	Итоговое занятие за учебный год. Мультипликационная зарисовка «Бабочки» в смешанной технике	Итоговое занятие.	Промежуточная аттестация учащихся по итогам года. <u>Теория:</u> терминологический тест.

					Практика: съемка мультипликационной зарисовки «Бабочки» в смешанной технике.
36	38 неделя	2	Повторение пройденного. Просмотр мультфильмов, снятых в течение года.	Занятие-просмотр	Анализ работ

2 год обучения (базовый уровень)

№	Месяц Неделя	Часы	Тема занятия	Форма занятия	Форма контроля/ аттестации
3 модуль «Снимаем от простого к сложному: шаг вперед»					
1	Сентябрь 2 неделя	2	Вводное занятие. Инструктажи по охране труда, правилам поведения на занятии, антитеррористической безопасности. Анимационный станок. История создания анимации. Оптические игрушки: фенакистископ Плато, зоотроп Хорнера, Праксиноскоп Рейно, кинеограф Линнета, мутоскоп. Изготовление анимационной оптической игрушки фенакистископ Плато.	Вводное занятие. Практическая работа. Просмотр ролика «Оптические игрушки»	Наблюдение. Беседа.
2	3 неделя	2	Настройка программы для покадровой съемки. Повторение основных техник анимации. Понятие шот, секвенция. Съемка мультфильма «Шоу дельфинов»	Практическое занятие. Просмотр ролика «23 июля - Всемирный день китов и дельфинов»	Беседа. Наблюдение.
3	4 неделя	2	Основные анимационные техники. Предметная перекладка из осенних листьев. Понятие «футаж». Мультзарисовка «Приметы осени. Репортаж от Лесовичка» с использованием подменки, липсинга, футаж.	Презентация «Анимационные техники» Практическая работа	Наблюдение, анализ, упражнение
4	Октябрь 5 неделя	2	Рисованная анимация. Понятие фон. Поздравительная мультзарисовка ко Дню учителя в смешанной технике: эстамп и пластилиновая анимация.	Мастер-класс «Эстамп»	Наблюдение. Беседа.
5	6 неделя	2	Понятие секвенция. Экспорт секвенции из программы покадровой съемки.	Практическое занятие, просмотр мультфильма	Наблюдение, анализ, упражнение

			Пластилиновая перекладка. Упражнение «Фантазии из пластилина на готовом фоне» (съемка наоборот).	«Падал прошлогодний снег»	
6	7 неделя	2	12 принципов в анимации. Куклы-марионетки. Изготовление кукол.	Мастер-класс. Просмотр презентации «12 принципов анимации»	Наблюдение
7	8 неделя	2	12 принципов анимации. Принцип 3 сценичность, 8 дополнительное действие. Бумажная перекладка. Мультфильм «Dance battle»	Практическое занятие. Просмотр танцевальных роликов.	Наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
8	9 неделя	2	12 принципов анимации. Принципа 6 спейсинг, 9 тайминг, 7 дуги. Пластилиновая перекладка. Мультзарисовка «Насекомые»	Практическое занятие	Наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
9	Ноябрь 10 неделя	2	Рисованная техника (флип-флоп). Понятие «ротоскоп», «ротоскопия». Подготовка флип-бука. Съемка страниц флип-бука.	Практическое занятие. Просмотр ролика «Классическая рисованная анимация»	Наблюдение, рассказ
10	11 неделя	2	12 принципов анимации. Принципа 6 спейсинг, 9 тайминг, 7 дуги. Отработка принципов на рисованных персонажах. Смешанная перекладка. Съемка мультфильма «На далеком Севере»	Мастер-класс по изготовлению персонажей мультфильма. Практическое занятие. Ролик «Животные Крайнего Севера»	Наблюдение, анализ.
11	12 неделя	2	Профессии в мультипликации. Рисованная анимация. Съемка музыкального поздравления ко Дню матери «Цветы» в технике по-мокрому.	Практическое занятие. Беседа «Праздник День матери». Просмотр ролика «Техника по-мокрому»	Наблюдение, самостоятельная работа
12	13 неделя	2	Техника пиксиляция. Съемка пиксиляции «В парке».	Практическое занятие на улице. Просмотр роликов в технике пиксиляция.	Наблюдение, беседа.
13	Декабрь 14 неделя	2	Сыпучая анимация. Новогодний мультмарафон. Мультзарисовка «Зимний пейзаж» в технике гравюра (манка, соль)	Практическое занятие. Просмотр роликов по технике сыпучая анимация.	Наблюдение, беседа, самостоятельная работа.

14	15 неделя	2	Рисованная анимация. Новогодний мультмарафон. Мультзарисовка «Ветка ели»	Практическое занятие	Наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
15	16 неделя	2	Итоговое занятие по изучению 3 модуля. Создание новогодней мультипликационной зарисовки в смешанной технике «Новогодний футаж»	Практическое занятие.	Самостоятельная работа, анализ.
16	17 неделя	2	Мастер-класс. Изготовление Новогодней открытки.	Мастер-класс. Просмотр Новогодних мультфильмов.	Выставка
4 модуль «Съемочный процесс»					
17	Январь 19 неделя	2	Оборудование рабочего места. Анимационный станок. Настройка оборудования. Съемка мультфильма в технике бумажная и предметная перекладка с использованием липсинга, подменки, футажа «Приметы зимы. Репортаж от Лесовичка»	Теоретическое занятие.	Рассказ, беседа, упражнение.
18	20 неделя	2	Понятие раскадровка. Выполнение раскадровки готового сценария к конкурсу на противопожарную тематику. Подготовка героев, фонов. Запись на диктофон.	Практическое занятие.	Беседа, самостоятельная работа.
19	21 неделя	2	Знакомство с анимационными и монтажными программами. 12 принципов анимации. Принцип 10 преувеличение, утрирование, 11 крепкий профессиональный рисунок, 12 привлекательность. Съемка мультфильма к конкурсу.	Комбинированное занятие.	Самостоятельная работа, анализ
20	Февраль 22 неделя	2	Звуковое оформление мультфильма. Звуки и шумовые эффекты. Подбор	Мастер-класс по озвучиванию готового мультфильма.	Прослушивание, самостоятельная работа

			музыкального сопровождения. Анимация цвета. Техника оживления цвета на примере мандалы.	Практическое занятие.	
21	23 неделя	2	Этапы создания мультфильма. Выполнение раскадровки стихотворения «Апельсин». Создание мультзарисовки «Праздничный футаж».	Практическое занятие Просмотр мультфильма «Апельсин»	Наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
22	24 неделя	2	Понятие шот (shot) в мультипликации. Съёмка мультфильма по готовому сценарию. Подготовка персонажей, озвучивание по ролям, рисование фонов к сказкам.	Практическое занятие	Наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
23	25 неделя	2	Понятие шот (shot) в мультипликации. Раскадровка сценария. Съёмка сказки.	Практическое занятие. Просмотр мультфильмов по сказкам.	Наблюдение, творческая работа
24	Март 26 неделя	2	Комбинированная анимация. Мультпоздравление к 8 Марта «Портрет мамы» с использованием липсинга.	Практическое занятие	Рассказ. Самостоятельная работа.
25	27 неделя	2	Этапы создания мультфильма. Понятие «аниматик», «бордоматик». Комбинированная анимация. Съёмка мультфильма по собственному сценарию с использованием видео фона.	Практическое занятие. Подбор видеофонов.	Рассказ. Самостоятельная работа.
26	28 неделя	2	Коллажная перекладка. Раскадровка собственного сценария. Съёмка мультфильма по собственному сценарию ко Дню защиты земли.	Практическое занятие	Рассказ. Самостоятельная работа.
27	29 неделя	2	Комбинированная анимация. Съёмка мультфильма в технике предметная и бумажная перекладка с использованием подменки, липсинга и футаж «Приметы	Практическое занятие. Просмотр ролика «Международный день птиц»	Рассказ. Самостоятельная работа.

			весны. Репортаж от Лесовичка»		
28	Апрель 30 неделя	2	Комбинированная анимация. Раскадровка стихотворения «Принцесса и людоед». Мультзарисовки ко Дню смеха на стихи детских поэтов.	Практическое занятие. Просмотр мультфильма «Принцесса и людоед»	Рассказ. Самостоятельная работа.
29	31 неделя	2	Комбинированная анимация. Съёмка мультзарисовки «Космический футаж».	Практическое занятие	Рассказ. Самостоятельная работа.
30	32 неделя	2	Объемная пластилиновая анимация. Съёмка мультфильма по собственному сценарию.	Практическое занятие. Просмотр мультфильмов в технике объемная пластилиновая анимация.	Рассказ. Самостоятельная работа.
31	33 неделя	2	Предметная и объемная анимация. Съёмка мультфильмов по собственному сценарию с использованием бытовых предметов	Практическое занятие.	Самостоятельная работа.
32	34 неделя	2	Раскадровка сценария. Съёмка мультфильма с использованием движущегося фона.	Практическое занятие	Самостоятельная работа.
33	Май 35 неделя	2	Мультпоздравление ко Дню Победы «Цветы к памятнику»	Практическое занятие. Просмотр ролика «День Победы»	Самостоятельная работа. Анализ
34	36 неделя	2	Съёмка мультфильма в технике предметная и бумажная перекладка с использованием подменки, липсинга и футаж «Приметы лета. Репортаж от Лесовичка»	Практическое занятие	Самостоятельная работа. Анализ
35	37 неделя	2	Итоговое занятие по итогам 2 года обучения. Мультзарисовка в свободной технике «Лето. Море.»	Итоговое занятие	Промежуточная аттестация по итогам 2 года обучения. <u>Теория</u> : терминологический тест, настройка программы для съёмки. <u>Практика</u> : создание

					анимационной зарисовки в свободной технике на тему «Лето. Море».
36	38 неделя	2	Повторение пройденного. Просмотр мультфильмов, снятых в течение года.	Занятие-просмотр	Анализ работ

3 год обучения (продвинутый уровень)

№	Месяц Неделя	Часы	Тема занятия	Форма занятия	Форма контроля/ аттестации
5 модуль «Цифровой рисунок в графическом редакторе Krita»					
1	Сентябрь 2 неделя	2	Вводное занятие. Основы работы с компьютером. Техника безопасности. Создание рабочей папки. Запуск Krita. Настройка интерфейса. Обзор кистей. Выбор цвета. Изменение размера кисти. Ластик. Сохранение, открытие файлов. История создания компьютерной анимации. Изображение с помощью кистей персонажа.	Вводное занятие	Наблюдение. Беседа, самостоятельная работа.
2	3 неделя	2	Горячие клавиши Krita. Панель и параметры инструментов. Примитивы: линия, прямоугольник, эллипс, многоугольник, ломаная, кривая безье, произвольная линия. Создание цифрового рисунка с помощью данных инструментов.	Практическое занятие.	Рассказ, показ, упражнение
3	4 неделя	2	Горячие клавиши Krita. Панель и параметры инструментов. Обзор инструментов: кисть, штамп, мультикисть. Палитра. Простой и расширенный выбор цвета. Художественный выбор цвета. Цифровой миксер цвета. Текстура и градиент. Создание цифрового фона с помощью данных инструментов. Упражнение «Пирамидка»	Комбинированное занятие	Рассказ, показ, упражнение
4	Октябрь 5 неделя	2	Инструмент «заливка». Принципы работы инструмента «заливка» для многослойных изображений. Параметры инструмента «заливка»: размер допуска, расширение. Заливка контуров с большими разрывами.	Комбинированное занятие	Рассказ, показ, упражнение

			Создание однослойного цифрового изображения.		
5	6 неделя	2	Что такое слои. Видимость слоя. Прозрачность слоя. Порядок слоёв. Переименование слоёв. Создание цифрового рисунка на 2-х слоях (фон и персонаж). Упражнение «Парусник»	Комбинированное занятие	Рассказ, показ, упражнение
6	7 неделя	2	Что такое слои. Видимость слоя. Прозрачность слоя. Порядок слоёв. Переименование слоёв. Создание цифрового рисунка на 2-х слоях (фон и персонаж).	Комбинированное занятие.	Рассказ, показ, упражнение
7	8 неделя	2	Растровые и векторные изображения. Векторный слой. Панель инструментов. Инструменты векторной графики: выбор форм, текст, редактирование форм, каллиграфическое перо.	Комбинированное занятие.	Показ. Самостоятельная работа.
8	9 неделя	2	Масштабирование, кадрирование и панорамирование изображений. Экспорт изображений в формате PNG, JPEG, JPG	Комбинированное занятие.	Показ. Самостоятельная работа.
9	Ноябрь 10 неделя	2	Вспомогательные средства для рисования. Горизонтальная и вертикальная ось симметрии. Сетка. Создание цифрового изображения с помощью вспомогательных инструментов. «Упражнение «Чебурашка»	Комбинированное занятие.	Показ. Самостоятельная работа.
10	11 неделя	2	Создание цифровых изображений в технике перерисовывания. Цветовое оформление работ.	Практическое занятие	Показ. Самостоятельная работа.
11	12 неделя	2	Создание цифровых изображений в технике перерисовывания. Цветовое оформление работ.	Практическое занятие	Показ. Самостоятельная работа.
12	13 неделя	2	Импорт и обработка готовых изображений. Работа с библиотекой изображений. Упражнение «Символ года»	Практическое занятие	Показ. Самостоятельная работа.
13	Декабрь 14 неделя	2	Наследование прозрачности, альфа-канал. Наследование прозрачности на примере двух	Комбинированное занятие.	Рассказ, показ, упражнение

			слоёв (без фона). Наследование прозрачности на примере головы персонажа (три слоя — контур, шейдинг, заливка; без фона). Пример с фоном. Изоляция от фона с помощью группирования слоёв.		
14	15 неделя	2	Импорт и обработка готовых изображений. Работа с библиотекой изображений. Упражнение «Новогодний микс»	Практическое занятие	Показ. Самостоятельная работа.
15	16 неделя	2	Итоговое занятие по изучению 4 модуля.	Практическое занятие.	Практика. Создание многослойного изображения на новогоднюю тему.
16	17 неделя	2	Повторение пройденного. Создание цифрового рисунка на свободную тему.	Практическое занятие.	Самостоятельная работа. Анализ работ.
6 модуль «2D технологии. Покадровая анимация в Krita»					
17	Январь 19 неделя	2	Вводное занятие. Интерфейс программы Krita, рабочее пространство Animation Техника безопасности. Обзор инструментов. Цифровое изображение на зимнюю тему, сохранение в формате JPEG.	Вводное занятие.	Рассказ, показ, упражнение.
18	20 неделя	2	12 принципов анимации. Принцип 1: сжатие и растяжение. Понятие равномерного движения. Режим кальки (луковая кожура). Воспроизведение анимации. Мультизарисовка «Равномерное движение шарика».	Комбинированное занятие. Просмотр обучающего ролика.	Объяснение, показ, самостоятельная работа.
19	21 неделя	2	12 принципов анимации. Принцип 2: подготовка или упреждение. Понятие ускоренного и замедленного движения Шкала кадров. Добавление, копирование и дублирование кадров. Выделение кадров цветом. Копирование кадров через буфер обмена. Перемещение кадров с помощью	Комбинированное занятие. Просмотр обучающего ролика.	Объяснение, показ, самостоятельная работа.

			горячих клавиш. Изменение промежутков между кадрами. Удаление кадров. Мультзарисовка «Ускоренное и замедленное движение шарика».		
20	Февраль 22 неделя	2	Добавление, копирование и дублирование кадров. Размер кадра. Копирование кадров через буфер обмена. Создание анимации моргающего персонажа на одном слое.	Практическое занятие. Просмотр обучающего ролика.	Показ, самостоятельная работа
21	23 неделя	2	Добавление, копирование и дублирование кадров. Размер кадра. Создание анимации пляшущего человечка на одном слое.	Практическое занятие.	Самостоятельная работа.
22	24 неделя	2	Использование слоев. Порядок слоёв. Переименование слоёв. Группировка и копирование слоев. Работа с несколькими слоями на шкале кадров. Функция «Показывать на временной шкале». Удаление кадров. Создание двуслойной анимации. Упражнение «Снеговика»	Практическое занятие	Объяснение, показ, самостоятельная работа.
23	25 неделя	2	Многослойная анимация. Работа с несколькими слоями на шкале кадров. Функция «Показывать на временной шкале». Удаление кадров. Создание двуслойной анимации. Упражнение «Лебеди»	Практическое занятие	Объяснение, показ, самостоятельная работа.
24	Март 26 неделя	2	Экспорт анимации. Форматы анимации: GIF и MP4. Установка и использование программы FFmpeg. Работа с инструментом «обработать анимацию». Выполнение экспорта анимации. Создание праздничного футаж.	Комбинированное занятие.	Объяснение, показ, самостоятельная работа.

25	27 неделя	2	12 принципов анимации. Принцип 4: прямое фазованное движение. Маятник. Анализ движения циклического маятника: траектория движения, точки замедления. Планирование анимации (схематический набросок, прорисовка фаз). Инструмент «линия». Инструмент «трансформация». Центр вращения. Упражнение «Аквариум».	Комбинированное занятие. Просмотр обучающего ролика.	Объяснение, показ, самостоятельная работа.
26	28 неделя	2	Многослойная анимация. Работа с несколькими слоями на шкале кадров. Создание многослойной анимации. Экспорт анимации.	Практическое занятие	Объяснение, показ, самостоятельная работа.
27	29 неделя	2	Многослойная анимация. Работа с несколькими слоями на шкале кадров. Создание многослойной анимации. Экспорт анимации. Мультфильм «Сказка»	Практическое занятие	Объяснение, показ, самостоятельная работа. Анализ упражнений.
28	Апрель 30 неделя	2	Отработка навыка применения инструментов анимации. Создание простейших одно и двухслойных анимационных зарисовок на различные темы. Мультфильм «Кит и кот»	Практическое занятие	Самостоятельная работа. Анализ творческих работ.
29	31 неделя	2	Отработка навыка применения инструментов анимации. Создание простейших одно и двухслойных анимационных зарисовок на различные темы. Мультфильм «Космические пейзажи»	Практическое занятие	Самостоятельная работа. Анализ творческих работ.
30	32 неделя	2	Отработка навыка применения инструментов анимации. Создание простейших одно и двухслойных анимационных зарисовок на различные темы. Проект «Ко Дню города»	Практическое занятие	Самостоятельная работа. Анализ творческих работ.

31	33 неделя	2	Отработка навыка применения инструментов анимации. Создание простейших одно и двухслойных анимационных зарисовок на различные темы. Проект «Ко Дню города»	Практическое занятие	Самостоятельная работа. Анализ творческих работ.
32	34 неделя	2	Отработка навыка применения инструментов анимации. Создание многослойных анимационных зарисовок и праздничных футажей.	Практическое занятие	Самостоятельная работа. Анализ творческих работ.
33	Май 35 неделя	2	Отработка навыка применения инструментов анимации. Создание многослойных анимационных зарисовок и праздничных футажей.	Практическое занятие	Самостоятельная работа. Анализ творческих работ.
34	36 неделя	2	Отработка навыка применения инструментов анимации. Создание многослойных анимационных зарисовок и праздничных футажей.	Практическое занятие	Самостоятельная работа. Анализ творческих работ.
35	37 неделя	2	Итоговое занятие	Итоговое занятие	Промежуточная аттестация по итогам 3 года обучения. <u>Теория.</u> Терминологический тест, настройка рабочего пространства. <u>Практика.</u> Создание мультфильма в графическом редакторе Krita на заданную тему.
36	38 неделя	2	Повторение пройденного за год. Работа в графическом редакторе на свободную тему.	Практическая работа.	Самостоятельная работа. Анализ творческих работ.

4 год обучения (продвинутый уровень)

№	Месяц Неделя	Часы	Тема занятия	Форма занятия	Форма контроля/ аттестации
7 модуль «Проектирование и монтаж»					
1	Сентябрь 2 неделя	2	Вводное занятие. Основы работы с компьютером (включение, вход в систему, выключение). Техника безопасности. Правила поведения на занятии. Обзор основных разделов 7 модуля. История создания компьютерной анимации. Оживление цвета. Мандалы.	Вводное занятие	Наблюдение. Беседа. Самостоятельная работа
2	3 неделя	2	Повторение основ создания анимации в программе Krita. Панели: временная панель анимации, кривые анимации. Однослойная и многослойная анимация. Создание мультзарисовки ко Дню учителя.	Комбинированное занятие	Беседа, показ, упражнение
3	4 неделя	2	Шейдинг. Шкала кадров. Добавление, копирование и дублирование кадров. Перемещение кадров с помощью горячих клавиш. Изменение промежутков между кадрами. Удаление кадров. Создание мультзарисовки ко Дню учителя.	Комбинированное занятие	Беседа, показ, упражнение
4	Октябрь 5 неделя	2	Знакомство с программой PRO100. Обзор инструментов. Горячие клавиши. Работа над проектом.	Комбинированное занятие	Рассказ, показ, упражнение, проект
5	6 неделя	2	Знакомство с программой TinkerCAD. Обзор инструментов. Горячие клавиши. Работа над проектом.	Комбинированное занятие	Рассказ, показ, упражнение, проект
6	7 неделя	2	Знакомство с программой Paint 3D. Интерфейс программы. Основные возможности программы. Библиотека наклеек, готовых	Практическое занятие	Рассказ, показ, упражнение, проект.

			двухмерных и трехмерных примитивов. Создание 2-х и 3-х мерных форм.		
7	8 неделя	2	Знакомство с программой Paint 3D. Создание 3-х мерных фонов и персонажей мультфильмов. Сохранение готовых работ.	Практическое занятие	Показ. Самостоятельная работа.
8	9 неделя	2	Знакомство с программой Paint 3D. Создание 3-х мерных фонов и персонажей мультфильмов. Сохранение готовых работ.	Практическое занятие	Показ. Самостоятельная работа.
9	Ноябрь 10 неделя	2	Видеоредакторы для монтажа, грейдинга видео и обработки звука. Общий обзор. Интерфейс видеоредакторов. Общие инструменты.	Практическое занятие	Показ. Самостоятельная работа.
10	11 неделя	2	Импорт видео или секвенции в проект. Добавление файлов на time-line или временную шкалу. Создание мультфильма.	Практическое занятие	Показ. Самостоятельная работа.
11	12 неделя	2	Технология монтажа. Наложение эффектов. Применение переходов.	Практическое занятие	Показ. Самостоятельная работа.
12	13 неделя	2	Технология монтажа. Футаж с альфа-каналом. Создание футаж в формате MOV.	Практическое занятие	Показ. Самостоятельная работа.
13	Декабрь 14 неделя	2	Технология монтажа. Эффекты для звука. Загрузка и установка аудиофайлов на аудиотрек. Использование нескольких треков.	Практическое занятие	Наблюдение. Самостоятельная работа.
14	15 неделя	2	Технологии монтажа. Добавление надписей и титров на трек титров Типы футажей Все футаж, используемые для видео, можно разделить на четыре группы: <ul style="list-style-type: none"> • обычные заставки, • с альфа-каналом, • маски, • с хромакеем. 	Практическое занятие	Наблюдение. Самостоятельная работа.
15	16 неделя	2	Итоговое занятие по изучению 7 модуля.	Практическое занятие.	<u>Практика.</u> Сборка мультфильма В

					монтажной программе.
16	17 неделя	2	Повторение пройденного. Самостоятельная работа на свободную тему.	Практическое занятие.	Самостоятельная работа, анализ.
8 модуль «2D технологии. Автоматическая анимация»					
17	Январь 19 неделя	2	Вводное занятие. Интерфейс. Основные панели (Панель кнопок, Toolbox, параметры, слои, параметры инструментов). Работа со слоями. Основные геометрические примитивы. Группы. Сохранение файлов. Упражнение «Снеговик».	Теоретическое занятие	Рассказ, показ, упражнение.
18	20 неделя	2	Режим морфинга. Анимация прямых линий. Горячие клавиши. Рендеринг. Форматы файлов (avi, gif, png-секвенция). Отрендерить анимацию в avi и gif.	Комбинированное занятие.	Объяснение, показ, самостоятельная работа.
19	21 неделя	2	Режим морфинга. Анимация цвета. Градиент. Понятие параллакса. Как создать эффект параллакса. Инструменты – палитра цвета, сетка, заливка, прямоугольник. Компонка сцены — персонаж шагает по лесу (движение фона с параллаксом).	Комбинированное занятие.	Объяснение, показ, самостоятельная работа.
20	Февраль 22 неделя	2	Режим морфинга. Шрифты. Инструмент – текст. Анимация текста. Сочетание клавиш.	Практическое занятие.	Прослушивание, самостоятельная работа
21	23 неделя	2	Режим морфинга. Управляющие точки. Панель управляющих точек. Инструменты трансформации и деформации, окружности. Анимация фигур. Зарисовка «Цветок»	Практическое занятие	Объяснение, показ, самостоятельная работа.
22	24 неделя	2	Режим морфинга. Инструмент фиксаторы. Понятие интерполяции. Типы интерполяции: Clamped, линейная, постоянная, замедление, ТСВ. Изменение интерполяции для фиксаторов. Интерполяция по-умолчанию. Панель графиков. Интерполяция До/После.	Практическое занятие	Объяснение, показ, самостоятельная работа.

			Движение по точкам с разными типами интерполяции. Упражнение прыгающий шар.		
23	25 неделя	2	Режим морфинга. Ключевые кадры. Заморозка и копирование ключевого кадра. Упражнение «Воздушные шарик».	Практическое занятие	Объяснение, показ, самостоятельная работа.
24	Март 26 неделя	2	Режим морфинга. Утилита рисования. Инструменты эскиз, копирования, отражения, размывания. Упражнение «Облака»	Практическое занятие	Объяснение, показ, самостоятельная работа.
25	27 неделя	2	Режим морфинга. Параметр прозрачности слоя. Группа-переключатель. Звуковой слой. Режим кальки. Упражнение «Говорящий персонаж».	Практическое занятие	Объяснение, показ, самостоятельная работа.
26	28 неделя	2	Режим морфинга. Влияющие слои. Группировка слоев. Упражнение по искажению и размыванию надписей.	Практическое занятие	Объяснение, показ, самостоятельная работа.
27	29 неделя	2	Режим морфинга. Влияющие слои. Группировка слоев. Влияющий слой фаски. Упражнения по применению на фигурах слоя фаски.	Практическое занятие	Объяснение, показ, самостоятельная работа. Анализ упражнений.
28	Апрель 30 неделя	2	Режим перекладки. Импорт изображений. Подгонка рисунков. Виджет управления. Утилита вырезания. Передвижение изображений по фону. Использование фиксаторов. Упражнение «Насекомые».	Практическое занятие	Объяснение, показ, самостоятельная работа.
29	31 неделя	2	Режим перекладки. Импорт изображений. Подгонка рисунков. Виджет управления. Утилита вырезания. Использование фиксаторов. Упражнение «Цветы в вазе».	Практическое занятие	Объяснение, показ, самостоятельная работа.
30	32 неделя	2	Режим перекладки. Сборка марионетки. Зеркалирование. Перемещение центра. Иерархия групп. Сборка простой марионетки.	Практическое занятие	Объяснение, показ, самостоятельная работа.

31	33 неделя	2	Ключевые кадры. Последовательное появление изображений. Группировка изображений и слоев. Утилита вырезания. Упражнение «Лягушки».	Практическое занятие	Объяснение, показ, самостоятельная работа.
32	34 неделя	2	Режим перекладки. Слои-фильтры. Слои «петля времени». Создание циклической анимации шагающего персонажа (на месте).	Практическое занятие	Объяснение, показ, самостоятельная работа.
33	Май 35 неделя	2	Режим перекладки. Параметр прозрачности слоя. Слои скелета. Добавление костей. Иерархия костей. Привязка к костям. Структура слоя изображения. Отвязывание от костей. Управление костями. Скелет и система координат. Сборка марионетки на основе скелета.	Практическое занятие	Объяснение, показ, самостоятельная работа.
34	36 неделя	2	Режим перекладки. Анимация костей. Разбор примера анимации шагающего персонажа. Анимация шагающего персонажа.	Практическое занятие	Объяснение, показ, самостоятельная работа.
35	37 неделя	2	Итоговое занятие	Открытое занятие	Промежуточная аттестация по итогам 4 года обучения. <u>Теория.</u> Терминологическое тестирование. <u>Практика.</u> Создание 2D мультфильма по собственному сценарию.
36	38 неделя	2	Повторение пройденного. Самостоятельная работа на свободную тему.	Практическое занятие	Самостоятельная работа. Защита и анализ работ

3.2. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ И ОЦЕНКА ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ

Аттестация учащихся по программе «Short-фильм» мультипликационной студии «Саквояж» проводится в учебном году 1 раз по итогам каждого учебного года.

Сроки проведения аттестации - май.

Формы проведения аттестации: создание мультимедийного продукта в различных техниках по заданию педагога и на свободную тему, тесты и задания по терминологии и настройке программ.

Результаты аттестации учащихся должны оцениваться таким образом, чтобы можно было определить:

- насколько достигнуты каждым учащимся планируемые результаты, определяемые дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программой;
- полнота выполнения программы;
- обоснованность перевода учащегося на следующий этап, год или уровень обучения.

Результаты аттестации заносятся в Протокол фиксации образовательных результатов освоения программы за год, сводятся в Сводном протоколе промежуточной аттестации.

Система оценивания – безотметочная.

Согласно Положению «О формах, периодичности и порядке текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации учащихся», а так же с целью контроля и оценки достижений учащихся применяется методика определения результатов образовательной деятельности по Буйловой Л.Н. и Кленовой Н.В., модифицированная в МБУ ДО «СДДТ» и адаптированная конкретно к мультипликационной студии «САКВОЯЖ».

Показатели и критерии результатов аттестации

Теоретическая подготовка учащегося

- Теоретические знания (по основным разделам учебно-тематического плана программы) - соответствие уровня теоретических знаний программным требованиям.
- Владение специальной терминологией - осмысленность и правильность использования специальной терминологии.

Практическая подготовка учащегося

- Практические умения и навыки, предусмотренные дополнительной общеразвивающей программой (по основным разделам учебно-тематического плана) соответствие уровня развития практических умений и навыков программным требованиям.
- Владение специальным оборудованием и оснащением - отсутствие затруднений в использовании специального оборудования и оснащения.
- Творческие навыки - креативность в выполнении практических заданий.

На основе данных показателей разработаны **контрольно-измерительные материалы (КИМ) на 4 года обучения.**

Ещё одним показателем успешности овладения программного материала является **участие в конкурсной и проектной деятельности.** Результаты фиксируются в протоколе отслеживания результатов конкурсной деятельности ГИС АО «Навигатор».

Система текущего контроля

Текущий контроль успеваемости учащихся по программе осуществляется по каждому изученному модулю.

Форму текущего контроля определяет педагог с учетом контингента учащихся, уровня обученности детей, содержания учебного материала, используемых им образовательных технологий и др. и заносится в учебно-тематический план деятельности творческого объединения, графа «Форма аттестации (контроля)» по каждому разделу, календарный учебный график, графа «Формы контроля» по каждому занятию.

Содержание материала контроля определяется педагогом на основании содержания программного материала.

Вид контроля	Сроки проведения контрольных мероприятий	Формы контроля
Входящий	Перед изучением программы	Наблюдение, беседа.
Текущий	На каждом занятии	Наблюдение, просмотр съемочного материала, анализ упражнений, мультзарисовок, мультфильмов, проект.
Итоговый	В конце года	Терминологический тест, создание мультимедийного продукта.

Протокол фиксации образовательных результатов освоения программы за полугодие/ год

№ п/п	ФИО	№ группы	Теоретические знания			Владение специальной терминологией			Практические умения и навыки			Владение специальным оборудованием и оснащением			Творческие навыки			
			Н	С	В	Н	С	В	Н	С	В	Н	С	В	Н	С	В	

№ п/п	ФИО	№ группы	Теоретические знания			Владение специальной терминологией			Практические умения и навыки			Владение специальным оборудованием и оснащением			Творческие навыки			Результаты промежуточной аттестации за год				
			Н	С	В	Н	С	В	Н	С	В	Н	С	В	Н	С	В	Аттестован	Не аттестован	Повторно аттестован	Переведён на следующий год	Полностью освоил программу

Сводный протокол промежуточной аттестации учащихся мультипликационной студии «САКВОЯЖ»

Года обучения	Количество учащихся по годам обучения	Количество учащихся прошедших промежуточную аттестацию (данные за полугодие и год)	Количество учащихся имеющих академическую задолженность (не прошедших аттестацию)	Количество учащихся прошедших промежуточную аттестацию повторно	Количество учащихся, переведённых на следующий год обучения	Количество учащихся полностью освоивших дополнительную общеразвивающую программу (выпускники)
1 г.о.						
2 г.о.						
3 г.о.						
4 г.о.						

Протокол отслеживания конкурсной и проектной деятельности учащихся мультипликационной студии «САКВОЯЖ»

№ п/п	Фамилия Имя учащегося	Год обучения	Название конкурса, проекта	Уровень	Название мультимедийного продукта	Результат
1						
2						
3						
4						
5						

3.3 ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Перечень теоретических и практических заданий для аттестации учащихся.

Год обучения	Уровень	Промежуточная аттестация учащихся по итогам года	
		Теория	Практика
1	стартовый	<ul style="list-style-type: none"> - В чем заключается техника перекладки? - Какие виды перекладки вы знаете? - Какие свойства пластилина важны для съемки? - Что такое подменка. Где ее можно применить? - Для чего нужен тайминг и спейсинг? - Назови основные правила съемки в технике объемная анимация? - Перечисли оборудование для съемки? - Что такое фон, эскиз, персонаж, декорация? - Какие профессии в мультипликации ты знаешь? - Чем занимаются оператор, аниматор, монтажер, художник-декоратор? 	<ul style="list-style-type: none"> - Выполнить этапы покадровой съемки; - выполнить покадровую съемку мультипликационной зарисовки «Бабочки» в технике бумажная и рисованная анимация.
2	базовый	<ul style="list-style-type: none"> - Перечислите 12 основных принципов анимации. - В чем заключается техника «флип-флоп». К какому виду анимации она относится? - Что такое стоп-моушен? - Что такое аниматик и бордоматик? - Чем занимаются сценарист, режиссер, композитор, артист в анимации? - Как выгрузить секвенцию в анимации? - Когда используется липсинг в анимации? - Что такое коллажная анимация? - Расскажи технику пикселяции в анимации? - Какие материалы можно использовать в технике сыпучая анимация? - Чем отличается шот от секвенции? 	<ul style="list-style-type: none"> - Выполнить настройку программы AnimaShooter Junior по алгоритму: открыть программу, подключить веб-камеру, выполнить поворот, настроить разрешение программы, установить соответствие кадра, создать новый проект; - выполнить раскадровку предложенного текста; - выполнить анимационную зарисовку на тему «Лето. Море» по собственному сценарию.

3	продвинутый	<ul style="list-style-type: none"> - Какие виды цифровых изображений вы знаете? - Для чего используются слои? - Для чего используются горячие клавиши? - Какие инструменты для цвета используются в графическом редакторе Krita. - Что такое «луковая кожа» и для чего она используется? - Алгоритм настройки анимации в графическом редакторе Krita. - Как добавляются, копируются, дублируются кадры на шкале анимации? - Как обработать анимацию в графическом редакторе Krita. 	<ul style="list-style-type: none"> - Выполнить настройку рабочего пространства Animation. - Выполнить мультфильм в графическом редакторе Krita на заданную тему.
4	продвинутый	<ul style="list-style-type: none"> - Назови основные принципы моделирования. - Алгоритм монтажа секвенции. - Какие вы знаете режимы 2D анимации. Чем они отличаются? - Как используются утилита рисования и вырезания? - Какую роль при съемке играют фиксаторы и ключи? - Для чего нужна петля времени? - Как используется слой скелет, кости? - Как работает виджет управления? - Управляющие точки, для чего они нужны? - Как осуществляется предпросмотр и визуализация снятого материала? 	<ul style="list-style-type: none"> - Выполнить монтаж предложенной секвенции в редакторе. - Выполнить настройку холста программы Synfig Studio. - Создать мультфильм в технике 2D анимация по собственному сценарию. - Выполнить рендеринг готового материала.

**Контрольно-измерительные материалы (КИМ) по оценке образовательных результатов освоения программы мультстудии
«САКВОЯЖ» 1 года обучения (стартовый уровень)
(Инструментарий по отслеживанию результатов образовательной деятельности)**

Показатели/ критерии	Уровни освоения программы.		
	Низкий (Н)	Средний (С)	Высокий (В)
1. Теоретическая подготовка учащегося			
1.1 Теоретические знания (по основным разделам учебно-тематического плана программы)/ соответствие теоретических знаний программным требованиям	- Слабо знает правила техники безопасности при работе с фотооборудованием, компьютером, осветительным оборудованием; - не имеет представление об основных этапах создания анимационного фильма; - не разбирается в основных анимационных техниках используемых на первом году обучения, или допускает грубые ошибки.	- Знает правила техники безопасности при работе с фотооборудованием, компьютером, осветительным оборудованием, но не всегда применяет их; - имеет представление об основных этапах создания анимационного фильма; - неплохо разбирается в основных анимационных техниках используемых на первом году обучения, может допускать ошибки.	- Знает правила техники безопасности при работе с фотооборудованием, компьютером, осветительным оборудованием; - может рассказать об основных этапах создания анимационного фильма; - хорошо и без ошибок разбирается в основных анимационных техниках используемых на первом году обучения.
1.2 Владение специальной терминологией/ осмысленность и правильность использования специальной терминологией.	Не знает специальных мультипликационных терминов 1 года обучения, в речи их не употребляет, педагога не понимает	Знает мультипликационные термины 1 года обучения, при употреблении сочетает специальную терминологию с бытовой, педагога понимает	Специальные мультипликационные термины 1 года обучения употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием
2. Практическая подготовка учащегося			
2.1 Практические умения и навыки, предусмотренные	- Может изготавливать персонажей, декорации, но	- Может самостоятельно изготавливать персонажей,	- Качественно изготавливает персонажей, декорации;

<p>программой (по основным разделам учебно-тематического плана программы/ соответствие практических умений и навыков программным требованиям</p>	<p>требуется помощь педагога; - работает по готовому сценарию с помощью педагога; - слабо получается создавать анимационные зарисовки в пройденных техниках; - не умеет работать коллективно и малыми группами, требует к себе много внимания.</p>	<p>декорации, но работы не всегда качественные; - может неплохо работать по готовому сценарию; - получается создавать анимационные зарисовки в пройденных техниках; - умеет работать коллективно и малыми группами.</p>	<p>- хорошо и самостоятельно работает по готовому сценарию; - хорошо создает анимационные зарисовки в пройденных техниках; - умеет работать коллективно и малыми группами. Часто становится лидером в группе</p>
<p>2.2 Владение специальным оборудованием и оснащением/ отсутствие затруднений в использовании специального оборудования и оснащения</p>	<p>Ребёнок испытывает серьёзные затруднения при работе с оборудованием, отказывается работать.</p>	<p>Ребёнок работает на нужном оборудовании с помощью педагога.</p>	<p>Работает с оборудованием самостоятельно, почти не испытывает затруднений.</p>
<p>2.3 Творческие навыки/ креативность в выполнении практических заданий.</p>	<p>Не может выполнить простейшие практические задания педагога.</p>	<p>Самостоятельно выполняет практические задания на основе образца.</p>	<p>Осуществляет достаточный творческий подход в выполнении практических заданий.</p>

**Контрольно-измерительные материалы (КИМ) по оценке образовательных результатов освоения программы мультстудии
«САКВОЯЖ» 2 года обучения (базовый уровень)
(Инструментарий по отслеживанию результатов образовательной деятельности)**

Показатели/ критерии	Уровни освоения программы.		
	Низкий (Н)	Средний (С)	Высокий (В)
1. Теоретическая подготовка учащегося			
1.1 Теоретические знания (по основным разделам учебно-тематического плана программы)/ соответствие теоретических знаний программным требованиям	<ul style="list-style-type: none"> - нарушает правила техники безопасности при работе с фотооборудованием, компьютером, осветительным оборудованием; - не знает технологию съемки; - слабо знает правила озвучивания мультфильма, сам объяснить не может; - путает основные анимационные техники: техника перекладки (рисованная, пластилиновая, коллажная из деталей), классическая рисованная техника (флип-флоп), песочная (сыпучая) анимация, объемная анимация, стор-моушен (Stop-motion), Lego-анимация, комбинированная анимация, сам объяснить не может. 	<ul style="list-style-type: none"> - Знает правила техники безопасности при работе с фотооборудованием, компьютером, осветительным оборудованием; - знает технологию съемки; - знает правила озвучивания мультфильма, объясняет с помощью педагога; - отличает основные анимационные техники: техника перекладки (рисованная, пластилиновая, коллажная из деталей), классическая рисованная техника (флип-флоп), песочная (сыпучая) анимация, объемная анимация, стор-моушен (Stop-motion), Lego-анимация, комбинированная анимация, с помощью педагога может объяснить. 	<ul style="list-style-type: none"> - Знает и применяет правила техники безопасности при работе с фотооборудованием, компьютером, осветительным оборудованием; - знает технологию съемки, может объяснить другим детям; - хорошо знает правила озвучивания мультфильма; - без ошибок отличает основные анимационные техники: техника перекладки (рисованная, пластилиновая, коллажная из деталей), классическая рисованная техника (флип-флоп), песочная (сыпучая) анимация, объемная анимация, стор-моушен (Stop-motion), Lego-анимация, комбинированная анимация. При объяснении может

1.2 Владение специальной терминологией/ осмысленность и правильность использования специальной терминологией.	Не знает специальных мультипликационных терминов 2 года обучения, в речи их не употребляет, педагога не всегда понимает.	Знает мультипликационные термины 2 года обучения, при употреблении сочетает специальную терминологию с бытовой, педагога понимает	заменить педагога. Специальные мультипликационные термины 2 года обучения употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием
2. Практическая подготовка учащегося			
2.1 Практические умения и навыки, предусмотренные программой (по основным разделам учебно-тематического плана программы/ соответствие практических умений и навыков программным требованиям	- Самостоятельно не может подготавливать оборудование к работе, настраивать web-камеру, фотоаппарат; - не умеет работать по готовому сценарию; - слабо владеет технологией съемки мультфильмов в пройденных техниках, торопится, допускает грубые ошибки.	- Может подготавливать оборудование к работе с помощью педагога, настраивать web-камеру, фотоаппарат; - умеет работать по готовому сценарию, затрудняется создавать собственный сценарий; - владеет технологией съемки мультфильмов в пройденных техниках, торопится, допускает неточности и ляпы.	- Самостоятельно подготавливает оборудование к работе, настраивает web-камеру, фотоаппарат; - умеет работать по готовому сценарию, создает собственный сценарий и самостоятельно по нему работает; - хорошо владеет технологией съемки мультфильмов в пройденных техниках, может оказать помощь другим детям.
2.2 Владение специальным оборудованием и оснащением/ отсутствие затруднений в использовании специального оборудования и оснащения	Ребёнок испытывает серьёзные затруднения при работе с мультипликационным оборудованием, отказывается работать.	Ребёнок работает на мультипликационном оборудовании с помощью педагога.	Работает с мультипликационным оборудованием самостоятельно, не испытывает затруднений.
2.3 Творческие навыки/ креативность в выполнении практических заданий.	Не может выполнить простейшие практические задания педагога.	Самостоятельно выполняет практические задания на основе образца.	Осуществляет достаточный творческий подход в выполнении практических заданий.

**Контрольно-измерительные материалы (КИМ) по оценке образовательных результатов освоения программы мультстудии
«САКВОЯЖ» 3 года обучения (продвинутый уровень)
(Инструментарий по отслеживанию результатов образовательной деятельности)**

Показатели/ критерии	Уровни освоения программы.		
	Низкий (Н)	Средний (С)	Высокий (В)
1. Теоретическая подготовка учащегося			
1.1 Теоретические знания (по основным разделам учебно-тематического плана программы)/ соответствие теоретических знаний программным требованиям	- Слабо знает правила техники безопасности при работе с ПК; - не может объяснить основные правила работы в графическом редакторе Krita; не знает алгоритм создания однослойных и многослойных цифровых изображений в рабочем пространстве Big_Paint 2; не знает алгоритм создания покадровой анимации в Krita в рабочем пространстве Animation. Постоянно нужна помощь педагога	- Знает правила техники безопасности при работе с ПК; - знает основные правила работы в графическом редакторе Krita; - знает алгоритм создания однослойных и многослойных цифровых изображений в рабочем пространстве Big_Paint 2; - знает алгоритм создания покадровой анимации в Krita в рабочем пространстве Animation. Часто обращается к педагогу за помощью.	- Знает правила техники безопасности при работе с ПК; - хорошо знает основные правила работы в графическом редакторе Krita; - хорошо знает алгоритм создания однослойных и многослойных цифровых изображений в рабочем пространстве Big_Paint 2; - хорошо знает алгоритм создания покадровой анимации в Krita в рабочем пространстве Animation. Может помогать другим.
1.2 Владение специальной терминологией/ осмысленность и правильность использования специальной терминологией.	Не знает специальных мультипликационных терминов 3 года обучения, в речи их не употребляет.	Знает мультипликационные термины 3 года обучения, при употреблении сочетает специальную терминологию с бытовой	Специальные мультипликационные термины 3 года обучения употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием

2. Практическая подготовка учащегося

<p>2.1 Практические умения и навыки, предусмотренные программой (по основным разделам учебно-тематического плана программы/ соответствие практических умений и навыков программным требованиям</p>	<p>- Не умеет настраивать рабочее пространство для создания цифровых изображений и анимации в графическом редакторе Krita; - с помощью педагога создает однослойные цифровые изображения в рабочем пространстве Big_Paint 2. Пугается в слоях, не может создать многослойное изображение; - слабо создает однослойную покадровую анимацию в Krita в рабочем пространстве Animation. Допускает много ошибок. Постоянно нужен контроль и помощь педагога.</p>	<p>- Умеет настраивать рабочее пространство для создания цифровых изображений и анимации в графическом редакторе Krita; - создает однослойные и многослойные цифровые изображения в рабочем пространстве Big_Paint 2; - создает покадровую анимацию в Krita в рабочем пространстве Animation. Допускает ошибки. Часто обращается к педагогу за помощью.</p>	<p>Самостоятельно настраивает рабочее пространство для создания цифровых изображений и анимации в графическом редакторе Krita; - легко создает однослойные и многослойные цифровые изображения в рабочем пространстве Big_Paint 2, пользуется всеми инструментами; - правильно выполняет покадровую анимацию в Krita в рабочем пространстве Animation. Оказывает помощь другим детям</p>
<p>2.2 Владение специальным оборудованием и оснащением/ отсутствие затруднений в использовании специального оборудования и оснащения</p>	<p>Ребёнок испытывает серьёзные затруднения при работе с мультипликационным оборудованием, отказывается работать.</p>	<p>Ребёнок работает на нужном мультипликационном оборудовании с помощью педагога.</p>	<p>Работает с мультипликационным оборудованием самостоятельно, не испытывает затруднений, помогает другим.</p>
<p>2.3 Творческие навыки/ креативность в выполнении практических заданий.</p>	<p>Не может выполнить простейшие практические задания педагога.</p>	<p>Самостоятельно выполняет практические задания на основе образца.</p>	<p>Осуществляет достаточный творческий подход в выполнении практических заданий.</p>

**Контрольно-измерительные материалы (КИМ) по оценке образовательных результатов освоения программы мультстудии
«САКВОЯЖ» 4 года обучения (продвинутый уровень)
(Инструментарий по отслеживанию результатов образовательной деятельности)**

Показатели/ критерии	Уровни освоения программы.		
	Низкий (Н)	Средний (С)	Высокий (В)
1. Теоретическая подготовка учащегося			
1.1 Теоретические знания (по основным разделам учебно-тематического плана программы)/ соответствие теоретических знаний программным требованиям	- Слабо знает правила техники безопасности при работе с ПК; - не может объяснить основные правила и настройки проектных программ TinkerCAD, PRO100; основные правила работы в видеоредакторах «Мой фильм – киностудия», «Movavi Video Editor»; основные правила работы в программе создания мультфильмов в формате 2D Synfig Studio. Постоянно нужна помощь педагога	- Знает правила техники безопасности при работе с ПК; - Знает основные правила и настройки проектных программ TinkerCAD, PRO100; - знает основные правила работы в видеоредакторах «Мой фильм – киностудия», «Movavi Video Editor»; - знает основные правила работы в программе создания мультфильмов в формате 2D Synfig Studio. Иногда нужна помощь педагога.	- Знает правила техники безопасности при работе с ПК; - хорошо и без помощи педагога знает основные правила и настройки проектных программ TinkerCAD, PRO100; основные правила работы в видеоредакторах «Мой фильм – киностудия», «Movavi Video Editor»; основные правила работы в программе создания мультфильмов в формате 2D Synfig Studio.
1.2 Владение специальной терминологией/ осмысленность и правильность использования специальной терминологией.	Не знает специальных мультипликационных терминов 4 года обучения, в речи их не употребляет.	Знает мультипликационные термины 4 года обучения, при употреблении сочетает специальную терминологию с бытовой	Специальные мультипликационные термины 4 года обучения употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием
2. Практическая подготовка учащегося			

<p>2.1 Практические умения и навыки, предусмотренные программой (по основным разделам учебно-тематического плана программы/ соответствие практических умений и навыков программным требованиям</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Сам не может подготавливать программы к работе; - с помощью педагога работает в проектных программах; - затрудняется выполнять монтаж мультфильма, накладывать звук и музыку; - может создавать простейшие мультипликационные 2D зарисовки в программе Synfig Studio в режиме перекладная анимация; с помощью педагога сохранять проект программы Synfig Studio 	<ul style="list-style-type: none"> - С помощью педагога может подготавливать программы к работе; - выполняет проекты в программах TinkerCAD, PRO100; - выполняет монтаж мультфильма, накладывается звук и музыку; - может создавать мультипликационные 2D зарисовки в программе Synfig Studio в 2 режимах морфинг и перекладная анимация; сохранять проект программы Synfig Studio; выполнять рендеринг готового мультфильма в форматах MP4, avi. 	<ul style="list-style-type: none"> - Самостоятельно умеет подготавливать программы к работе; - хорошо выполняет проекты в программах TinkerCAD, PRO100; - самостоятельно выполняет монтаж мультфильма, накладывается звук и музыку; - хорошо может создавать мультипликационные 2D зарисовки в программе Synfig Studio в 2 режимах морфинг и перекладная анимация; сохранять проект программы Synfig Studio; выполнять рендеринг готового мультфильма в форматах MP4, avi. Оказывает помощь другим детям
<p>2.2 Владение специальным оборудованием и оснащением/ отсутствие затруднений в использовании специального оборудования и оснащения</p>	<p>Ребёнок испытывает серьёзные затруднения при работе с мультипликационным оборудованием, отказывается работать.</p>	<p>Ребёнок работает на нужном мультипликационном оборудовании с помощью педагога.</p>	<p>Работает с мультипликационным оборудованием самостоятельно, не испытывает затруднений, помогает другим.</p>
<p>2.3 Творческие навыки/ креативность в выполнении практических заданий.</p>	<p>Не может выполнить простейшие практические задания педагога.</p>	<p>Самостоятельно выполняет практические задания на основе образца.</p>	<p>Осуществляет достаточный творческий подход в выполнении практических заданий.</p>

3.4. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Для реализации программы используются разнообразные формы и методы проведения занятий.

Методы обучения:

- Словесный метод обучения активно используется в мультипликации для объяснения нового материала, темы: рассказ, беседа лекция. С помощью данного метода можно не только передавать информацию, но и давать ответы на вопросы обучающихся, что вызывает активную мыслительную деятельность школьников.

- Наглядный метод - показ мультфильмов известных режиссеров, презентации по новым темам, иллюстрации, цветовой круга и т.д.

- Метод практической работы - овладение практическими умениями создания мультфильма в разных техниках.

- Репродуктивный метод обучения - дети воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности в создании собственного видеоматериала.

- Частично-поисковый метод - формирование навыков восприятия киноискусства предполагает не только просмотры и обсуждение фильмов, но и выполнение разнообразных упражнений, помогающих освоить язык экрана. Педагог перед просмотром дает детям конкретное задание, связанное с темой занятия.

- Исследовательский метод – овладение детьми приемами самостоятельной творческой работы, дети должны научиться запоминать увиденные факты и воплощать их на практике, посредством словесного описания, графической прорисовки, построении схемы или модели будущего мультфильма.

Активные и интерактивные методы:

Проектный метод. В рамках проекта учащиеся создают мультфильм, работа над которыми проходит в несколько этапов, характерных для проектной деятельности:

- поисковый (определение проблемного поля, выбор темы и идеи, определение жанра),

- аналитический (конкретизация темы, определение количества персонажей и их характеристик),

- практический (написание сюжета, написание диалогов и авторских ремарок, оформление готового сценария),

- презентационный (презентация мультфильма в объединении), контрольный (анализ недочетов и ошибок, корректировка сценария). Далее готовый сценарий ждёт съемка.

Игровой метод: в объединении активно применяются

дидактические игры для усвоения и закрепления нового материала: дидактическая игра «Определи крупность плана», КВН; деловые игры, во время которых учащиеся примеряют на себя роль режиссера, сценариста, актера и т.д.

Примерные этапы создания мультфильма с детьми

1. Формирование творческой группы.
2. Вводное занятие.
3. Чтение литературы и выбор произведения.
4. Подготовка сценария.
5. Подготовка фонов и декораций.
6. Изготовление персонажей.
7. Съёмка.
8. Монтаж.
9. Озвучивание.
10. Просмотр мультфильма, обсуждение.

1. Формирование творческой группы. В создании мультфильмов участвуют дети студии в возрасте 7-10 лет по подгруппам. Дети в одной подгруппе могут быть сверстниками, а могут иметь разный возраст. Оптимальное количество человек в одной группе: 3 человека.

2. Вводное занятие. На этом этапе осуществляется просмотр мультфильмов, беседа о любимых мультиках, рассказ об истории мультипликации, раскрытие терминов «мультипликация» и «анимация», знакомство с порядком создания мультфильма и работой мультипликаторов.

3. Выбор произведения. Выбирается произведение малых жанров: стихотворения и сказки (о работе с повестями и романами речь пойдет ниже). Дети читают сборники стихотворений и сказок и выбирают то произведение, которое кажется им наиболее интересным, близким и подходящим для экранизации. Важно поговорить с ребятами об авторе, о его творчестве, обсудить выбранное произведение. Дети выразительно читают стихотворение или сказку, обсуждают характеры героев.

4. Написание сценария. Когда стихотворение выбрано, дети придумывают различные варианты развития сюжета на экране, обсуждают, сколько фонов и какие персонажи необходимы для создания мультфильма, делают раскадровки, отмечают траектории движения персонажей. Надо подчеркнуть, что создание мультфильма – работа коллективная, потому каждый высказывает своё мнение. Иногда у ребят возникают спорные моменты, поэтому важно выслушать каждого ребёнка и всем вместе найти компромисс.

5. Подготовка фонов и декораций. Сначала дети рисуют эскизы, а затем уже переносят его на бумагу формата А3.

6. Изготовление персонажей. Сначала рисуется эскиз, выбирается наиболее удачный и делается кукла, части тела вырезаются отдельно, скрепляются кнопками, чтобы кукла не разлетелась на части.

7. Съёмка мультфильма. На данном этапе наиболее актуальна работа в команде. Дети двигают персонаж, убирают руки – снимают кадр. Когда кадр готов, оператору даётся команда «Готово», и он нажимает на кнопку. Дети меняются, каждый работает и с марионетками и фотографирует.

Название мультфильма

Старайтесь обыграть название мультика, вырезаем отдельно буквы. Работа с названием особенно нравится малышам, которые приходят в восторг от того, как «пляшут» буквы на экране.

Титры

Детям очень важно видеть своё имя в титрах, так как виден результат своего труда. Старайтесь обыграть и титры, и для каждого мультика придумываем что-то новое, соответствующее тематике мультфильма. Имена юных мультипликаторов появляются на кометах, проплывают на облаках, сопровождаются героями из мультфильма. В титрах можно указать возраст детей.

8. Монтаж. Как правило, монтажом занимается руководитель студии. Старшие дети также могут принимать участие в монтаже. Все отснятые кадры необходимо соединить в специальной компьютерной монтажной программе. Видео необходимо сохранить в следующих форматах: MPEG4; AVI; WMV; WMX; MOV.

9. Озвучивание. Звукозапись может осуществляться с помощью диктофона или диктофона на любом смартфоне. В мультфильме автор работает с тремя основными типами звуков: это голос, музыка и шумы.

Голос отвечает за смысл истории, за настроение и характер персонажей. Дети учатся выразительному чтению и в большинстве случаев учат стихотворение или прозаический текст наизусть. Во время записи звука должна быть абсолютная тишина, лучше всего записывать звук в помещении, где нет окон и мебели.

Музыка отвечает за общее настроение мультфильма. При использовании композиций

необходимо помнить об авторском праве и указывать авторство.

Шум. Чем больше в мультфильме шумов, тем больше он кажется зрителю настоящим (звуки шагов, шум моря, снежной бури, скрип дверей)

10. Просмотр мультфильма, обсуждение.

Для успешной реализации программы необходимы методические пособия и наглядный материал:

конспекты занятий с учащимися;
разработки воспитательных и досуговых мероприятий для учащихся и родителей;
разработки мастер-классов для педагогических работников и заинтересованных лиц;
подборка литературных произведений (стихотворений, рассказов, сказок) для съёмки мультфильмов;

дидактические демонстрационные материалы (пустые шаблоны и примеры раскадровок, заготовки для демонстрации артикуляции, схемы смены планов крупности, схемы настройки диафрагмы камеры и т.п.), распечатанные (нарисованные) заготовки персонажей и декораций.

Электронные (ЭОР) и цифровые (ЦОР) образовательные ресурсы

Учебные и тематические видеоролики

1. «История мировой анимации»
2. «История советской и российской мультипликации»
3. «Создание рисованных мультфильмов»
4. «Анимируем изменение цвета»
5. «Управляющие точки»
6. «Фиксаторы»
7. «Рисуем мультик. Ключевые кадры»
8. «Paint 3D. Обзор программы»
9. «Копирование кадров в Krita»
10. «Скелетная анимация»
11. Образцы праздничных футажей

Учебные и тематические презентации

1. «12 принципов анимации»
2. «Вводное занятие»
3. «Герои мультфильмов и сказок»
4. «Монтажные планы»
5. «Оптическая иллюзия. Оптические приборы»
6. «Основные анимационные техники»
7. «Терминология»
8. «Этапы создания мультфильма»
9. «Жанры кинематографа»

Терминология по годам обучения

1 год обучения	3 год обучения
Анимация	Терминология предыдущих годов обучения
Мультипликация	Тотальная анимация
Мультстанок	Лимитированная анимация
Оборудование для съёмки	Компоновка
Кадр	Фаза, фазовка, фазованное движение
Разрешение кадра	Ключевые кадры
Персонаж	Графический редактор
Декорации	Растровое изображение

Фон Тайминг Таймлайн (лента времени) Простые анимационные техники	Векторное изображение Форматы видео и изображения Референс Пресет Экспозиционный лист
2 год обучения	4 год обучения
Терминология предыдущего года обучения Анимационные техники Черновая мультипликация (аниматик, мультипликат, бордоматик) Сценарий, сценарист Оптическая иллюзия Жанры кинематографа Пайплайн Раскадровка Ротоскопирование Секвенция Шот Статика Динамика Тайминг и спейсинг Футаж (перекладка) Фаза, фазовка, фазованное движение Ключевые кадры	Терминология предыдущих годов обучения Монтаж Двухмерный редактор 2d и 3d примитивы Компоновка Фаза, фазовка, фазованное движение Ключевые кадры Виджет Грейдинг Шейдинг Интерполяция Петля времени Композер Параллакс Хромакей Визуализация Рендеринг (отрисовка)

3.5. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Учебный кабинет, соответствующий СП 2.4.3648-20 и СанПиН 1.2.3685-21 с необходимой мебелью: ученические столы, стулья, стеллажи, шкафы для хранения оборудования и УМК.

Материально-техническое оснащение программы:

- Мультипликационный станок – 8 шт.;
- Ноутбук с программным обеспечением – 8 шт.;
- Телевизор – 1 шт.;
- Зеркальная фотокамера Canon 1200 – 2 шт.;
- WEB-камера разрешением 1280X720 – 11 шт.;
- Кронштейны (пантографы) для фото, видео web-камер – 5 шт.
- Штатив для фотокамеры – 2 шт.;
- Диктофон – 1 шт.;
- Профессиональное осветительное оборудование (светодиодные осветители, софтбоксы) – 2 шт.;
- Завеса (3 цвета) – 1 шт.;
- Фотозонты (2 цвета) – 2 шт.
- Лампы-прищепки – 3 шт.;
- Карты Flash-памяти 16 GB, 32 GB;
- Музыкальные колонки;
- Световой планшет для рисования песком – 1 шт.;
- Графический планшет – 2 шт.

Программное обеспечение:

- Программа для покадровой съёмки AnimaShooter Junior;
- Программа создания мультфильмов в формате 2D Synfig Studio, Krita, 3D Blender.
- Проектные программы TinkerCAD, PRO100;
- Программа для монтажа «ShotCut», «Мой фильм – киностудия», «Movavi Video Editor», «Movavi Photo Editor», DaVinci;
- Редактор аудио файлов Audacity;
- Графические редакторы Krita, Microsoft Paint 3D
- Программы для просмотра роликов и фильмов Flash-плеер, Media Player Classic.

Расходные материалы и инструменты: Бумага, картон, краски, пластилин, офисный пластилин, скотч, клей, декоративные украшения, канцелярские принадлежности (ручки, карандаши, ножницы, линейки, фломастеры, мел и т.п.).

Реквизит: наборы фонов А3, А2, А1; наборы плоских фигурок-героев; наборы объемных фигурок-героев; декорации к мультфильмам; набор LEGO-городская среда.

Кадровое обеспечение: педагог дополнительного образования, соответствующий квалификационным характеристикам Единого квалификационного справочника должностей руководителей и служащих, раздел «Квалификационные характеристики должностей работников образования» (Приказ Министерства здравоохранения и социального развития РФ от 26.08.2010, №761н), профессиональному стандарту «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» (Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22 сентября 2021 года №652н)

Программа предполагает проведение занятий с использованием дистанционных технологий в условиях введения карантина, невозможности посещения занятий по причине погодных явлений. Для этого подобраны соответствующие электронные ресурсы в сети Интернет, которые включают видео-уроки по анимации, теоретические сведения, подбор мультипликационных фильмов и т.д. Материалы размещаются в группе МУЛЬТСТУДИЯ

«САКВОЯЖ» г. АРХАНГЕЛЬСК vk.com, в Навигаторе дополнительного образования Архангельской области <https://dop29.ru/program/2582-multstudiya-sakvoyazh-modul-animatsionnye-tehnologii> .

Индивидуальные образовательные маршруты предусмотрены для учащихся с ОВЗ (см. приложение)

3.6. СПИСОК ИНФОРМАЦИОННЫХ РЕСУРСОВ:

Информационные ресурсы для педагога:

1. Анофриков, П. И. Принципы работы детской студии мультипликации [Текст] / П.И.Анофриков. – Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2011. – 43 с.
2. Бабиченко, Д. Н. Искусство мультипликации [Текст] / Д.Н.Бабиченко. – М.: «Искусство», 1964. – 178 с.
3. Богоявленская, Д. Б. Пути к творчеству. [Текст] / Д.Б. Богоявленская. – М.: Просвещение, 2010. – 87 с.
4. Больгерт, Н. Мультстудия Пластилин [Текст]:/ Н. Больгерт, С. Больгерт. – М.: «Издательство «Робинс», 2012. – 66 с.
5. Горичева В.С. Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. – Ярославль, 2004;
6. Довгялло, Н. Техника и материалы в анимационном фильме. // Искусство в школе. №3. – 2007;
7. Веленский Д.В. Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки. Методическое пособие. Издание второе, исправленное и дополненное/ Детская киностудия «Поиск». – Новосибирск, 2014;
8. Зубкова, С.А. Создание мультфильмов в дошкольном учреждении с детьми старшего дошкольного возраста. [Текст] /С.А.Зубкова, С.В.Степанова // Современное дошкольное образование. Теория и практика. – 2013 – №5. – С.54-59
9. Изикаева В.М., Сыртланова Н.Ш. Развитие творческих способностей дошкольников средствами мультипликации: методическое пособие – Уфа: Аэтерна, 2020;
10. Иткин, В. Карманная книга мульт-жюриста [Текст]: Учебное пособие для начинающих мультипликаторов / В. Иткин. – Новосибирск, Детская киностудия «Поиск», 2014.
11. Иванов-Вано. Рисованный фильм// <http://risfilm.narod>;
12. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей/ Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М, 2007;
13. Петров А.А. Классическая анимация. Нарисованное движение. Учебное пособие. – М.: ВГИК, 2009;
14. Тихонов Е.Р. Детская студия мультипликации: рекомендации по работе с детьми (методическое пособие)/Детская киностудия «Поиск». – Новосибирск, 2010;
15. Уайтэкер Г., Халас Д. Тайминг в анимации;

Информационные ресурсы для учащихся и родителей:

1. Больгерт Нелли Мультстудия «Пластилин» (учебное пособие)/ Н. Больгерт, Больгерт С.Г., - М.: Робинс, 2012. – с. 63;
2. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М., 2007;
3. Курчевский В. Быль и сказка о карандашах и красках. – М., 2008;
4. Иванов-Вано. Рисованный фильм// <http://risfilm.narod>;
5. Хамм Дж. Как рисовать животных/ Пер с англ. Ю.Б. Халапук; Худ. обл. М.В. Драко. – Мн.: ООО «Попурри», 2001. – 128 стр. – (Серия «Школа рисования»);
6. Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 80 птиц. – Минск, 2000;
7. Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 50 кошек. – Минск, 2000;
8. Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 50 лошадей. – Минск, 2000;
9. Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 50 собак. – Минск, 2000;
10. Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 50 сказочных персонажей. – Минск, 2000;

Интернет-ресурсы

1. Интернет-ресурс [Электронный ресурс] /Режим доступа: www.wikipedia.org;

2. Мастер-класс для педагогов «Создание мультфильмов вместе с детьми» Фестиваль педагогических идей «открытый урок» [Электронный ресурс] /Режим доступа: <http://festival.1september.ru/articles/643088/>);
3. Милборн А. Я рисую мультики [Электронный ресурс] /Режим доступа: https://www.studmed.ru/milborn-a-ya-risuyu-multiki_11a70402d4a.html;
4. Проект пластилиновый мультфильм [Электронный ресурс] /Режим доступа: <http://www.docme.ru/doc/272791/proekt-plastilinovyj-mul.tfil.m;>
5. «Пластилиновый мультфильм» (Учитель для коллег и родителей [Электронный ресурс] /Режим доступа: [http://uchitel39.ru/tvorchestvo/proekty/proekt-plastilinovyj-multfilm](http://uchitel39.ru/tvorchestvo/proekty/proekt-plastilinovyj-multfilm;);
6. Мини-проект «Пластилиновый мультфильм» (педагогический интернет – портал «О детстве» [Электронный ресурс] /Режим доступа: <http://www.o-detstve.ru/forchildren/research-project/14924.html>);
7. <http://www.lbz.ru> – сайт издательства Лаборатория Базовых Знаний;
8. <http://www.klyaksa.net.ru>– сайт учителей информатики;
9. <http://www.rusedu.info> – архив учебных программ;
10. <http://animalife.ru/library/>. - Библиотека анималайф;
11. <https://www.youtube.com/audiolibrary/music>. - фонотека;
12. <https://www.youtube.com/playlist?list=PLmLnIAKOxguh2KQ7vGTSuF7fRgb3Y3p1m> – лучший курс по Synfig Studio с Е. Карелиным;
13. <https://4creates.com/training/171-uroki-synfig-studio-rus.html> - создание анимации в Synfig Studio.
14. <https://www.gimpart.org/> - уроки GIMP от Антона Лапшина
15. <https://krita-soft.ru/>
16. Сайт онлайн-школы анимации «Morevna School» - <https://morevna-school.ru/>
17. Канал YouTube «Morevna School» - <https://www.youtube.com/channel/UC4siBh7sB15MCunYF0aYgoQ>
18. Онлайн видео-курс «Создание анимации в Synfig Studio» - <https://www.udemy.com/synfig-studio-cutout-animation-ru/>
19. Как пользоваться Krita - <https://losst.ru/kak-polzovatsya-krita>
20. Сайт OpenArts.ru - <https://openarts.ru/>
21. Видео-уроки по программе Krita - <https://4creates.com/training/223-uroki-krita-rus.html>
22. Видеомонтаж в Blender - <https://www.youtube.com/watch?v=0XBIZIZWtAk>
23. Монтаж в Blender (уроки) - https://www.youtube.com/playlist?list=PLWfCfYPRMDr_O2TmoIxLIgMfQVL8qnInU

ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ
АДМИНИСТРАЦИИ ГОРОДСКОГО ОКРУГА
«ГОРОД АРХАНГЕЛЬСК»
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ГОРОДСКОГО ОКРУГА «ГОРОД АРХАНГЕЛЬСК»
«СОЛОМБАЛЬСКИЙ ДОМ ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА»

ПРИНЯТО
Педагогическим Советом
Протокол № ____
« ____ » декабря 202_ г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор
МБУ ДО «СДДТ»
_____ А.Б. Данилова
Приказ № ____
от «__» декабря 202_ г.

ИНДИВИДУАЛЬНЫЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ МАРШРУТ

К ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЕ МУЛЬТИПЛИКАЦИОННОЙ СТУДИИ «САКВОЯЖ»

технической направленности

**Срок реализации – 1 год
Возраст учащихся – 7-14 лет**

Автор-составитель:
Полоскова Ирина Владимировна,
педагог дополнительного образования

Архангельск

Год разработки: 2016
Год корректировки: 2024

2.1 ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Образование детей с особыми потребностями является одной из основных задач для страны.

Мы обязаны дать возможность каждому ребенку, независимо от его потребностей и других обстоятельств, полностью реализовать свой потенциал, приносить пользу обществу и стать полноценным его членом.

Дэвид Бланкет

Индивидуальный образовательный маршрут ребенка (или ИОМ) - документ, отражающий общую стратегию и конкретные шаги администрации, педагога и родителей в организации поддержки ребенка с ОВЗ в процессе получения им дополнительного образования и максимальной социальной адаптации.

Актуальность

Инклюзивное образование признано всем мировым сообществом как наиболее гуманное и эффективное. На данный момент инклюзивное образование с полным правом может считаться одним из приоритетов и государственной образовательной политики России.

Инклюзивное (франц. *inclusif* - включающий в себя, от лат. *include* - заключаю, включаю) или **включенное образование** - термин, используемый для описания процесса обучения детей с особыми потребностями в общеобразовательных (массовых) школах. В его основу положена идея, исключающая любую дискриминацию, обеспечивающая равное отношение ко всем людям, но создающая особые условия для детей, имеющих особые образовательные потребности.

Преобразования, происходящие в системе российского образования, гарантируют равные права на получение образования и доступность общего образования для детей с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ), выбора подходящего им образовательного маршрута. Здоровым же детям совместное обучение со сверстниками с ОВЗ позволяет развить толерантность и ответственность - качества, столь необходимые на сегодняшний день. При включении детей с ОВЗ в учреждения дополнительного образования перед коллективом возникают следующие **задачи**:

- создание общего образовательного пространства, максимально комфортного для всех учащихся;
- помощь каждому ребенку в решении актуальных задач развития, обучения, социализации;
- развитие психолого-педагогических компетенций, психологической культуры педагогов, учащихся, родителей.

Характеристика учащегося с ОВЗ с учетом вида отклонения (см. приложение)

(вид отклонения по классификации (см. приложение), контактность, доброжелательность, настроение, объем устойчивой работоспособности, понимание и следование инструкциям, темп работы, работоспособность, развитие мелкой моторики рук, развитие внимания, памяти, учебная мотивация, общение, взаимодействие со сверстниками и др.)

Данный образовательный маршрут **ориентирован** на поддержку и развитие учащегося _____, **направлен** на личностное развитие и успешность, составлен с учетом уровня развития ребенка с ОВЗ

Задачи:

1. создание условий для успешного индивидуального развития ребенка;
2. получение первоначальных знаний по ДООП;
3. приобретение практических навыков в области анимации;
4. овладение навыками самостоятельной работы;
5. развитие навыков самоконтроля и самооценки;

Ожидаемые результаты:

- успешное освоение содержания дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы по анимации;
- участие в творческих конкурсах;
- овладение навыками самостоятельной работы;
- владение навыками самоконтроля и самооценки.

Сроки и этапы реализации ИОМ: _____**Объём ИОМ:** _____**Формы занятий:** _____**Режим занятий:** _____**Нормативно-правовое обоснование**

1. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (в действующей редакции).
2. Федеральный закон Российской Федерации от 14.07.2022 № 295-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации».
3. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р).
4. Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (Приказ Минпросвещения РФ от 27.07.2022 № 629).
5. Методические рекомендации по реализации дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий (письмо Министерства просвещения РФ от 31.01.2022 № ДГ-245/06);
6. Санитарные правила СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (Постановление главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28);
7. Санитарные правила и нормы СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания» (Постановление главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 № 22)
8. Устав МБУ ДО «СДДТ»

МАТРИЦА ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ С РОДИТЕЛЯМИ

№	ФИО родителей (законных представителей)	Дата	Формы работы (собеседование, консультация, анкетирование и др.)	Отчет о проведенной работе

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№	Наименование раздела/ темы ДООП	Содержание работы	Количество часов		Дата/ время	Планируемые результаты	Форма аттестации/ контроля
			Теория	Практика			

КАРТА ИНДИВИДУАЛЬНОГО ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО МАРШРУТА РАЗВИТИЯ УЧАЩЕГОСЯ С ОСОБЕННОСТЯМИ В РАЗВИТИИ (ОВЗ, РЕБЕНОК-ИНВАЛИД)

№	Наименование мероприятия (дополнительные занятия по теме, консультация педагога (педагога-психолога), конкурсы, олимпиады)	Уровень (локальный, муниципальный, окружной, межрегиональный, всероссийский, международный)	Результат	Сроки проведения
1.				
2.				
3.				

Дети с ОВЗ. Виды отклонений

Дети с ограниченными возможностями здоровья - это дети-инвалиды, либо другие дети в возрасте от 0 до 18 лет, не признанные в установленном порядке детьми-инвалидами, но имеющие временные или постоянные отклонения в физическом и (или) психическом развитии и нуждающиеся в создании специальных условий обучения и воспитания.

Общая характеристика детей с ограниченными возможностями здоровья

К основным категориям детей с ограниченными возможностями здоровья относятся:

1. Дети с нарушением слуха (глухие, слабослышащие, позднооглохшие);
2. Дети с нарушением зрения (слепые, слабовидящие);
3. Дети с нарушением речи (логопаты);
4. Дети с нарушением опорно-двигательного аппарата;
5. Дети с умственной отсталостью;
6. Дети с задержкой психического развития;
7. Дети с нарушением поведения и общения;
8. Дети с комплексными нарушениями психофизического развития, с так называемыми сложными дефектами (слепоглухонемые, глухие или слепые дети с умственной отсталостью).

Нарушения слуха.

К категории детей с нарушениями слуха относятся дети, имеющие стойкое двустороннее нарушение слуховой функции, при котором речевое общение с окружающими посредством устной речи затруднено (тугоухость) или невозможно (глухота). Тугоухость – стойкое понижение слуха, вызывающее затруднения в восприятии речи. Тугоухость может быть выражена в различной степени – от небольшого нарушения восприятия шепотной речи до резкого ограничения восприятия речи разговорной громкости. Детей с тугоухостью называют слабослышащими детьми. Глухота – наиболее резкая степень поражения слуха, при которой разборчивое восприятие речи становится невозможным. Глухие дети – это дети с глубоким, стойким двусторонним нарушением слуха, приобретенным в раннем детстве или врожденным.

Нарушения речи.

К детям с нарушениями речи относятся дети с психофизическими отклонениями различной выраженности, вызывающими расстройства коммуникативной и обобщающей (познавательной) функции речи. От других категорий детей с особыми потребностями их отличает нормальный биологический слух, зрение и полноценные предпосылки интеллектуального развития. Выделение этих дифференцирующих признаков необходимо для отграничения от речевых нарушений, отмечаемых у детей с олигофренией, ЗПР, слепых и слабовидящих, слабослышащих, детей с РДА и др.

Нарушения зрения.

Невидящие дети. К ним относятся дети с остротой зрения от 0 (0%) до 0,04 (4%) на лучше видящем глазу с коррекцией очками, дети с более высокой остротой зрения (вплоть до 1, т. е. 100%, у которых границы поля зрения сужены до 10 – 15 градусов или до точки фиксации. Слепые дети практически не могут использовать зрение в ориентировочной и познавательной деятельности. Слабовидящие дети – это дети с остротой зрения от 0,05 (5%) до 0,4 (40%) на лучше видящем глазу с коррекцией очками. Дети с пониженным зрением, или дети с пограничным зрением между слабовидением и нормой, - это дети с остротой зрения от 0,5 (50%) до 0,8 (80%) на лучше видящем глазу с коррекцией.

Нарушения опорно-двигательного аппарата.

Термин «нарушение опорно-двигательного аппарата» носит собирательный характер и включает в себя двигательные расстройства, имеющие генез органического и периферического типа. Двигательные расстройства характеризуются нарушениями скоординированности, темпа движений, ограничение их объема и силы. Они приводят к невозможности или частичному нарушению осуществления движений скелетно-мышечной

системой во времени и пространстве. Нарушения функций опорно-двигательного аппарата могут носить как врожденный, так и приобретенный характер. Отклонения в развитии у детей с патологией опорно-двигательного аппарата отличаются значительной полиморфностью и диссоциацией в степени выраженности различных нарушений.

Задержка психического развития (ЗПР)

Задержка психического развития (ЗПР) – это психолого-педагогическое определение для наиболее распространенного среди всех встречающихся у детей отклонений в психофизическом развитии. Задержка психического развития рассматривается как вариант психического дизонтогенеза, к которому относятся как случаи замедленного психического развития («задержка темпа психического развития»), так и относительно стойкие состояния незрелости эмоционально-волевой сферы и интеллектуальной недостаточности, не достигающей умственной отсталости. В целом для данного состояния характерны гетерохронность (разновременность) проявления отклонений и существенные различия как в степени их выраженности, так и в прогнозе последствий. ЗПР часто осложняется различными негрубыми, но нередко стойкими нервно-психическими расстройствами (астеническими, церебрастеническими, невротическими, невротоподобными и др., нарушающими интеллектуальную работоспособность ребёнка).

Умственная отсталость.

Умственно отсталые дети - дети, имеющие стойкое, необратимое нарушение психического развития, прежде всего, интеллектуального, возникающее на ранних этапах онтогенеза вследствие органической недостаточности ЦНС.

Множественные нарушения.

К множественным нарушениям детского развития относят сочетания двух или более психофизических нарушений (зрения, слуха, речи, умственного развития и др.) у одного ребенка. Например, сочетание глухоты и слабослышания, сочетание умственной отсталости и слепоты, сочетание нарушения опорно-двигательного аппарата и нарушений речи. В качестве синонимов в литературе используются и другие термины: сложный дефект, сложные аномалии развития, сочетанные нарушения, комбинированные нарушения и, все более утверждающееся в последнее время, - сложная структура дефекта, сложная структура нарушения или множественное нарушение.

Детский аутизм.

Детский аутизм в настоящее время рассматривается как особый тип нарушения психического развития. У всех детей с аутизмом нарушено развитие средств коммуникации и социальных навыков. Общими для них являются аффективные проблемы и трудности становления активных взаимоотношений с динамично меняющейся средой, которые определяют их установки на сохранение постоянства в окружающем и стереотипность собственного поведения.

ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ
АДМИНИСТРАЦИИ ГОРОДСКОГО ОКРУГА
«ГОРОД АРХАНГЕЛЬСК»
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ГОРОДСКОГО ОКРУГА «ГОРОД АРХАНГЕЛЬСК»
"СОЛОМБАЛЬСКИЙ ДОМ ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА"

ПРИНЯТО
Педагогическим Советом
Протокол №
«___» сентября 2023 г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор
МБУ ДО «СДДТ»
_____ А.Б. Данилова
Приказ № ___
от «___» сентября 2023 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ВОСПИТАНИЯ
МУЛЬТИПЛИКАЦИОННОЙ СТУДИИ «САКВОЯЖ»
на 2023-2024 учебный год**

Педагог дополнительного образования
Полоскова Ирина Владимировна

Архангельск, 2023 г.

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая Программа воспитания к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе мультипликационной студии «Саквояж» разработан на основании следующих документов:

Федерального закона Российской Федерации от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

Федерального закона от 31 июля 2020 года № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»;

Указа Президента РФ от 21 июля 2020 года № 474 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года»;

Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденной Распоряжением Правительства РФ от 31 марта 2022 года № 678-р;

Стратегией развития воспитания в РФ на период до 2025 года, утвержденной распоряжением Правительства РФ от 29 мая 2015 года № 996-р;

Государственной программой РФ «Развитие образования», утвержденной постановлением Правительства РФ от 26 декабря 2017 года № 1642 (ред. От 16.07.2020);

Федерального проекта «Успех каждого ребенка», утвержденного президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и национальным проектам (протокол от 24 декабря 2018 года № 16);

Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (Приказ Минпросвещения РФ от 27.07.2022 № 629);

Программа воспитания МБУ ДО СДДТ;

Образовательной программы МБУ ДО «СДДТ»;

ДООП мультстудии «Саквояж».

Рабочая программа воспитания является обязательной частью дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы мультипликационной студии «Саквояж» Соломбальского Дома детского творчества и призвана помочь всем участникам образовательного процесса реализовать воспитательный потенциал через организацию совместной досуговой деятельности.

Рабочая программа воспитания описывает систему форм и способов работы с детьми и родителями и состоит из 6 модулей:

Модуль 1. Учебное занятие.

Модуль 2. Руководство коллективом творческого объединения.

Модуль 3. Взаимодействие с родителями.

Модуль 4. Профессиональная ориентация.

Модуль 5. Самоуправление.

Модуль 6. Внеучебная деятельность.

Актуальность рабочей программы воспитания.

С 1 сентября 2020 года вступил в силу Федеральный закон от 31 июля 2020 года № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся».

Президент Российской Федерации В.В. Путин отметил, что смысл предлагаемых поправок в том, чтобы «укрепить, акцентировать воспитательную составляющую отечественной образовательной системы». Он подчеркнул, что система образования не

только учит, но и воспитывает, формирует личность, передает ценности и традиции, на которых основано общество.

«Воспитание – деятельность, направленная на развитие личности, создание условий для самоопределения и социализации обучающихся на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства, формирование у обучающихся чувства патриотизма, гражданственности, уважения к памяти защитников Отечества и подвигам Героев Отечества, закону и правопорядку, человеку труда и старшему поколению, бережного отношения к культурному наследию и традициям многонационального народа Российской Федерации, природе и окружающей среде». (Статья 2, пункт 2, ФЗ № 304)

«Образовательная программа – комплекс основных характеристик образования (объем, содержание, планируемые результаты) и организационно-педагогических условий, который представлен в виде учебного плана, календарного учебного графика, рабочих программ учебных предметов, курсов, дисциплин (модулей), иных компонентов, оценочных и методических материалов, а также в предусмотренных настоящим Федеральным законом случаях в виде рабочей программы воспитания, календарного плана воспитательной работы, форм аттестации». (Статья 2, пункт 9, ФЗ № 304).

Адресат программы.

Рабочая программа воспитания предназначена для всех групп обучающихся, а также их родителей (законных представителей) мультипликационной студии «САКВОЯЖ» в возрасте 7-14 лет.

Характеристика детского объединения.

Деятельность мультстудии «САКВОЯЖ» имеет техническую и художественную направленность.

Возраст обучающихся от 7 до 14 лет (1-7 класс). Группы разновозрастные.

Формы работы с обучающимися и их родителями (законными представителями) - индивидуальные, групповые, коллективные.

Цель, задачи и результат воспитательной работы

Цель: личностное развитие обучающихся, проявляющееся:

- в усвоении социально значимых знаний;
- в развитии социально значимых отношений;
- в применении сформированных знаний и отношений на практике,

осуществление социально значимых дел.

Задачи:

- использовать в воспитании детей возможности учебного занятия в мультстудии,
- поддерживать использование на занятиях интерактивных форм работы;
- реализовать потенциал руководителя мультстудии в воспитании обучающихся,
- поддерживать активное участие обучающихся мультстудии в жизни объединения и МБУ ДО «СДДТ»;
- организовать работу с семьями обучающихся, их родителями (законными представителями), направленную на совместное решение проблем воспитания;
- организовать профориентационную работу с обучающимися;
- инициировать и поддерживать ученическое самоуправление на уровне мультстудии;
- организовать работу по воспитанию законопослушного поведения и здорового образа жизни;

Планируемые результаты:

- самоопределение и социализация обучающихся на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства;
- формирование у обучающихся чувства патриотизма, гражданственности, уважения к памяти защитников Отечества и подвигам Героев Отечества, закону и правопорядку, человеку труда и старшему поколению;
- формирование бережного отношения к культурному наследию и традициям многонационального народа Российской Федерации, природе и окружающей среде.

2. СОДЕРЖАНИЕ И ФОРМЫ ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ

Модуль «Учебное занятие»

Учебное занятие является основной формой реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы мультстудии «САКВОЯЖ». На каждом занятии педагог решает воспитательные задачи.

Учебные занятия по программе направлены на повышение технологической грамотности в области анимации и мультипликации, профессий, они проходят с использованием съемочного оборудования, что находит отражение в формах и видах учебной деятельности обучающихся.

Модуль «Руководство коллективом творческого объединения»

Данный модуль дает определенный алгоритм формирования и развития воспитательной системы мультстудии.

Ключевой фигурой воспитания в Соломбальском Доме детского творчества является педагог дополнительного образования, реализующий руководство детским коллективом. Он несет защитную, личностную, развивающую, организационную по отношению к детям функцию.

Осуществляя работу с творческим объединением, педагог организует работу со всем коллективом; индивидуальную работу с обучающимися; работу с родителями или законными представителями.

Работа с коллективом:

- поддержание активного участия коллектива в мероприятиях мультстудии и МБУ ДО «СДДТ»;
- организация интересных, полезных, ярких и событийных для личностного развития ребенка совместных дел с обучающимися мультстудии;
- воспитание обучающихся через игры и тренинги на сплочение и командообразование;
- организация походов, экскурсий, праздников.

Индивидуальная работа:

- изучение особенностей личностного развития обучающихся через наблюдение за поведением;
- поддержка ребенка в решении важных для него жизненных проблем (налаживание взаимоотношений, творческие успехи);
- коррекция поведения ребенка через индивидуальные беседы с ним, его родителями или законными представителями; через занятия, проводимые психологом;
- реализация индивидуального образовательного маршрута ДООП для детей с ОВЗ.

Работа с родителями (законными представителями):

- организация родительных собраний (очно/дистанционно);
- создание и курирование работы родительского комитета мультстудии; участие родительского комитета в решении вопросов воспитания детей;
- регулярное информирование родителей (законных представителей) об успехах и проблемах детей, о жизни мультстудии в целом
- помощь родителям (законным представителям) в регулировании отношений между ним и администрацией учреждения дополнительного образования.
- привлечение членов семей обучающегося к организации и проведению дел творческого коллектива;

- организация семейных праздников, конкурсов, соревнований, направленных на сплочение семьи и учреждения дополнительного образования.

Модуль «Взаимодействие с родителями»

Работа с родителями или законными представителями обучающихся в мультстудии осуществляется **на 2 основных уровнях:**

Групповой уровень:

- общегородские, общероссийские родительские собрания (в режиме онлайн);
- мониторинги, опросы (онлайн);
- открытые занятия, во время посещения которых родители (законные представители) получают представления о ходе учебно-воспитательного процесса.

Индивидуальный уровень:

- работа специалистов по запросу родителей для решения острых конфликтных ситуаций;
- индивидуальное консультирование с целью координации воспитательных усилий педагогических работников и родителей.

Модуль «Профессиональная ориентация»

Данный модуль направлен на оказание профориентационной поддержки учащихся в процессе самоопределения и выбора сферы будущей профессиональной деятельности.

В мультстудии профориентационная работа проводится педагогом. План работы осуществляется постепенно, с учетом возрастных особенностей обучающихся.

Эта работа осуществляется через:

- экскурсии на предприятия города по профилю деятельности,
- совместное с педагогическими работниками изучение интернет ресурсов, по профилю деятельности

Модуль «Самоуправление».

Воспитательный компонент самоуправления реализуется через:

- вовлечение обучающихся в планирование, организацию, проведение и анализ общественных и коллективных дел в мультстудии;
- реализацию обучающимися, взявшими на себя соответствующую роль, функций по контролю за порядком и чистотой в классе, уходом за классной комнатой, комнатными растениями.

3.7. Модуль «Внеучебная деятельность»

Одним из важнейших направлений воспитательной работы в учреждении дополнительного образования является внеучебная деятельность или, другим словом, ключевые события в мультстудии, Доме творчества, городе, стране. Это не просто набор календарных праздников, а комплекс коллективных творческих дел, интересных и значимых для обучающихся, объединяющих их вместе с педагогом и родителями в единый коллектив.

Внеучебная деятельность в мультстудии организуется на 4 основных уровнях:

Вне образовательной организации:

- социальные проекты – совместно разрабатываемые и реализуемые обучающимися и педагогическими работниками комплексы дел (благотворительной, экологической, патриотической, трудовой направленности), ориентированные на преобразование окружающего социума;
- организация и проведение спортивных состязаний, праздников, фестивалей, представления, которые открывают возможности для творческой самореализации обучающихся и включают их в деятельную заботу об окружающих;

- участие во всероссийских акциях, посвященных значимым отечественным и международным событиям.

На уровне образовательной организации:

- дни открытых дверей, в ходе которых учащиеся образовательных организаций города и их родители (законные представители) могут познакомиться с направлениями деятельности МБУ ДО «СДДТ»;

- отчетные концерты, как результат работы творческих объединений;

- праздники (спортивные, театрализованные, приуроченные к календарной дате) направленные на культурно-творческое, спортивное и эстетическое воспитание обучающихся.

На уровне мультстудии:

Праздники, совместные просмотры мультимедийных продуктов; КТД по созданию мультимедийных продуктов к событиям. Участие в конкурсной деятельности.

На уровне обучающихся:

- вовлечение по возможности каждого обучающегося в ключевые события мультстудии, МБУ ДО «СДДТ» в одной из возможных для них ролей;

- индивидуальная помощь обучающемуся (при необходимости) в освоении навыков подготовки, проведения и анализа мероприятий;

- наблюдение за поведением обучающегося в ситуациях подготовки, проведения и анализа мероприятий, за его отношениями со сверстниками, старшими и младшими обучающимися, с педагогическими работниками и другими взрослыми; • при необходимости коррекция поведения обучающегося через частные беседы с ним, через включение его в совместную работу с другими обучающимися, через предложение взять в следующем мероприятии на себя роль ответственного за тот или иной фрагмент общей работы.

3. КАЛЕНДАРНЫЙ ПЛАН ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ НА 2023-2024 УЧ. ГОД

№ п/п	Мероприятие	Сроки	Аудитория	Ответственный
1. Модуль «Учебные занятия»				
1.1	Инструктажи по охране труда, технике безопасности, правилам пожарной безопасности, ПДД, антитеррористической безопасности.	по плану	учащиеся мультстудии	Полоскова И.В.
1.2	Индивидуальные и групповые беседы с учащимися по правилам поведения	По плану, по мере необходимости	учащиеся мультстудии	Полоскова И.В.
1.3	Беседы по предстоящим праздничным и информационным событиям.	По расписанию занятий	учащиеся мультстудии	Полоскова И.В.
2. Модуль «Руководство коллективом творческого объединения»				
2.1	Игры на знакомство. Формирование групп, знакомство с родителями. Оформление документов.	сентябрь 2023	учащиеся и родители мультстудии	Полоскова И.В.
2.2	Командное участие в конкурсах различного уровня.	сентябрь-июнь 2023-2024	учащиеся мультстудии	Полоскова И.В.
2.3	Участие студией в мероприятиях и акциях МБУ ДО «СДДТ»	По плану	учащиеся мультстудии	Полоскова И.В.
2.4	Участие студией в фестивалях и проектах по анимации	По плану	учащиеся мультстудии	Полоскова И.В.
3. Модуль «Взаимодействие с родителями»				
3.1	Проведение родительских собраний 1. Организационные вопросы. Комплектование групп. 2. Итоги года. Планы на следующий год. Перевод учащихся.	Сентябрь, 2023 Май, 2023	родители	Полоскова И.В.
3.2	Индивидуальные беседы с родителями.	по мере необходимости	родители	Полоскова И.В.
3.3	Информация для родителей в группе мультстудия «САКВОЯЖ» ВК. Информационная переписка в мессенджерах.	По мере необходимости	родители	Полоскова И.В.
3.4	Сопровождение учащихся родителями на выездных	По мере необходимости	родители и учащиеся	Полоскова И.В.

	мероприятиях.			
4. Модуль «Профессиональная ориентация»				
4.1	Участие в грантовом проекте «Мультсериал к 440-летию Архангельска». - Подготовительный этап – предоставление фото, видео материалов и информации о мультстудии; - 1 этап, заочный, работа над мультфильмом, консультации от педагогов Союзмультфильма; - 2 этап, очный, постпродакшн мультфильма, занятия в библиотеке САФУ; 3 этап – презентация мультсериала на Дне города	23-24 год август 2023 февраль-май 2024 июнь, 2024 июнь, 2024	учащиеся и родители мультстудии	Полоскова И.В. Шаврина Е.Ю.
4.2	Участие в фестивале анимации «Чаёныши» на базе Музея художественного освоения Арктики имени А.А. Борисова. Просмотр собственных мультфильмов, выставка рабочих материалов по анимации.	ноябрь-декабрь 2023	учащиеся и родители мультстудии	Полоскова И.В.
4.3	Участие в Фестивале мультисторий по произведениям детских писателей юбиларов 2023 года «По страницам книжных историй», номинация «ЛАПЫ, УШИ И ХВОСТЫ». Предоставление на фестиваль проекта «Четыре истории» по произведениям К.Д. Ушинского, заочный и очный этап, Детская библиотека МБУК «Библиотечная система Коношского района», Архангельской области	август-ноябрь, 2023	учащиеся 3 группы	Полоскова И.В.
5. Модуль «Самоуправление».				
5.1	Выбор актива мультстудии. Распределение обязанностей.	Сентябрь, 2023	учащиеся мультстудии	Полоскова И.В.
5.2	Выбор представителей для актива МБУ ДО «СДДТ»	Октябрь, 2023	учащиеся мультстудии	Полоскова И.В.
6. Модуль «Внеучебная деятельность»				
6.1	КТД Создание	Октябрь, 2023	учащиеся	Полоскова

	поздравительной анимационной зарисовки ко Дню учителя.		мультстудии	И.В.
6.2	Мастер-класс «Цветы маме». Изготовление поздравительной открытки. Выставка компьютерных рисунков ко Дню матери.	Ноябрь, 2023	учащиеся мультстудии	Полоскова И.В. Шаврина Е.Ю.
6.3	Новогодний мультчеллендж. Создание серии поздравительных анимационных зарисовок. Выставка компьютерных рисунков.	Декабрь, 2023	учащиеся мультстудии	Полоскова И.В.
6.4	Конкурс рисунков «Уголки Архангельска», посв. 440-летию города Архангельска	Январь-март 2024	учащиеся мультстудии	Полоскова И.В.
6.5	Просмотр ролика, посвященного Дню защитников Отечества»	Февраль, 2024	учащиеся мультстудии	Полоскова И.В.
6.6	Совместный мастер-класс с родителями по созданию анимационной зарисовки «По страницам детских книг» (произведения писателей-юбиляров 2024 года).	Март-апрель 2024	учащиеся и родители мультстудии	Полоскова И.В.
6.7	Беседа и просмотр видеоматериалов к празднику «День Победы». Выставка компьютерных рисунков «Этот День Победы...»	Май, 2024	учащиеся мультстудии	Полоскова И.В.

4. ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТИВНОСТИ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ВОСПИТАНИЯ В МУЛЬТСТУДИИ «САКВОЯЖ»

Методика изучения личности обучающегося и уровня его самоопределения (по А.Я. Журкиной)

Таблица показателей проявления отношения обучающегося к делу, товарищам и самим себе по возрастам.

Отношение (мотивация) обучающегося.			
Возраст	К делу (трудолюбие)	К товарищам (коллективизм)	К себе
Направленность личности (по возрастам)			
Дошкольники	Старательность в труде	Желание работать сообща	Освоение правил работы
1-4 классы (7-10 лет)	Старательность в труде	Навыки в проявлении взаимопомощи и умение работать сообща	Желание и умение довести работу до конца
5-6 классы (11-13 лет)	Добросовестность в труде	Отношение к труду в коллективе	Настойчивость в преодолении трудностей
7-9 классы (14-15 лет)	Творческое отношение к делу.	Отношение к коллективу в совместной деятельности	Стремление к самовоспитанию
10-11 классы (16-18 лет)	Умение ставить цель и анализировать результаты	Ответственность	Самоутверждение (интеллектуальный профессиональный и гражданский выбор)

Данная методика представляет собой модель, которая содержит в себе показатели воспитанности, реализуемые в деятельности добровольной и по выбору, с учетом возрастных особенностей его обучающихся, так же модель прослеживает перспективу личностного развития ребенка.

Непрерывное развитие обучающихся возможно лишь в том случае, если оно осуществляется во всех звеньях учебно-воспитательного процесса учреждения дополнительного образования детей с его объединениями.

Всякая деятельность и поведение ребенка в рамках этой модели имеют разную мотивацию. Главное для педагога дополнительного образования - выявить доминирующие мотивы участия ребёнка в работе объединения, т.е. определенную мотивацию его деятельности и поведения. При этом любое образовательное учреждение призвано формировать социально значимую направленность у обучающихся.

Для оценки уровня воспитанности детей в качестве характеристики их самоопределения разработана 10-бальная шкала, в которой для большинства показателей каждый балл соответствует определенной мотивации поведения и деятельности ребенка.

Наименьшие баллы характеризуют преобладание у детей личностных мотивов (оценки успеха, благополучия и самоутверждения).

Средние - преобладание процессуальных и результативных мотивов (интерес к процессу занятий в объединении и их результату).

Наиболее высокие баллы характерны для мотивов с социально-значимой направленностью.

Все показатели проявления отношений обучающихся в творческом объединении к делу, товарищам и самим себе даны в соответствии с их возрастом.

Протоколы фиксации результатов диагностики проявления отношения обучающегося к делу, товарищам и самим себе по возрастам.

У дошкольников 4-х-6-ти лет диагностируются: старательность в труде; желание работать сообща; освоение правил работы

1-й этап самоопределения обучающегося.	Задачи педагогической поддержки	Фамилия, имя обучающихся	Отношение (мотивация) ребёнка (дошкольники)												
			К делу (трудолюбие)			К товарищам (коллективизм)			К себе						
			Направленность личности воспитанника.												
			Старательность в труде.			Желание работать сообща.			Освоение правил работы.						
			0-3	4-7	8-10	0-3	4-7	8-10	0-3	4-7	8-10				
Эмоционально-образный.	Первичное ознакомление ребёнка с его будущей деятельностью, предметное освоение мира в различных объединениях, овладение способами деятельности,														

У младших школьников 7-ми-10-ти лет - старательность в труде; умение работать сообща и навыки в проявлении взаимопомощи; желание и умение довести работу до конца.

2-й этап самоопределения обучающегося.	Задачи педагогической поддержки.	Фамилия, имя обучающихся	Отношение (мотивация) обучающегося. (1-4 классы)												
			К делу (трудолюбие)			К товарищам (коллективизм)			К себе						
			Направленность личности обучающегося.												
			Старательность в труде.			Навыки в проявлении взаимопомощи и умение работать сообща.			Желание и умение довести работу до конца						
0-3	4-7	8-10	0-3	4-7	8-10	0-3	4-7	8-10							
Пропедевтический (7-10 лет)	Формирование у ребёнка интереса к творческой деятельности, последовательность в достижении познавательных и практических результатов.														

У младших подростков 11-13-ти лет диагностируются: добросовестность в труде; отношение к нему в коллективе; настойчивость в преодолении трудностей

3-й этап самоопределения обучающегося.	Задачи педагогической поддержки.	Фамилия, имя обучающихся	Отношение (мотивация) обучающегося. (5-7 классы)																	
			К делу (трудолюбие)			К товарищам (коллективизм)			К себе											
			Направленность личности обучающегося.																	
			Добросовестнос ть в труде.			Отношение к труду в коллективе			Настойчивость в преодолении трудностей											
			0-3	4-7	8- 10	0-3	4-7	8- 10	0-3	4-7	8- 10									
Поисково-зондирующий (11-13 лет).	Создание условий для сознательного выбора ребёнком вида деятельности на основе сформированного интереса и способностей.																			

У старшеклассников 16-18-ти лет - умение ставить цель и анализировать результаты; ответственность; самоутверждение (интеллектуальный, профессиональный и гражданский выбор).

5-й этап самоопределения обучающегося.	Задачи педагогической поддержки.	Фамилия, имя обучающегося	Отношение (мотивация) обучающегося. (10-11 классы)																					
			К делу (трудолюбие)			К товарищам (коллективизм)			К себе															
			Направленность личности обучающегося.																					
			Умение ставить цель и анализировать результаты.			Ответственность.			Самоутверждение (интеллектуальный профессиональный и гражданский выбор).															
0-3	4-7	8-10	0-3	4-7	8-10	0-3	4-7	8-10																
Профессионально-адаптационный (16-18 лет)	Целенаправленное обретение подростками практического опыта, приближённого к профессионально-привлекательной деятельности,																							

Контрольно-измерительные материалы (КИМ)

КИМ Направленность личности (дошкольники)

Уровень проявления критериев, баллы	Критерии направленности личности		
	Старательность в труде	Желание работать вместе	Выполнение правил работы
0	Настойчивость в преодолении трудностей не проявляет никогда, пасует перед ними, работу бросает.	Никому не помогает в деятельности объединения и даже мешает другим.	Правила необходимой работы не выполняет, т.к. плохо их знает и не понимает.
1	Настойчивость в преодолении трудностей проявляет редко и только по подсказке, т. к. всегда не уверен в себе.	Помогает редко, т.к. не умеет замечать необходимость помощи.	Правила работы знает, понимает, но редко выполняет, т.к. не умеет (нет соответствующих умений).
2	В любой работе трудности пытается преодолеть только с подсказкой, т. к. всегда не уверен в себе.	Помогает редко, т.к. не умеет показать, объяснить, часто сам нуждается в помощи.	Правила работы знает, понимает, но редко выполняет, т.к. не может управлять собой (возбудим, постоянно отвлекается).
3	Пытается преодолеть трудности сам, без помощи, но только чтобы избежать осуждения, наказания.	Помогает неохотно, только по просьбе и из боязни наказания, осуждения.	Правила работы знает, понимает, выполняет, но по принуждению, боясь наказания.
4	Стремится преодолеть трудности сам, если знает, что получит за это поощрение.	Помогает охотно, по собственной инициативе, стремясь получить за это награду, поощрение.	Правила работы выполняет, стремясь получить за свой труд поощрение.
5	В преодолении трудностей всегда проявляет самостоятельность и настойчивость, от помощи отказывается, стремясь доказать, что он лучше всех, утвердиться.	Товарищам помогает, но только по обязанности (старосты, главного по группе).	Правила работы выполняет, стремясь сделать её лучше всех.
6	Обычно настойчив в преодолении трудностей, если увлечён процессом или содержанием труда.	Товарищам помогает охотно, если заинтересован процессом или содержанием самого труда.	Правила работы выполняет старательно и бескорыстно, если увлечён содержанием или процессом труда.
7	Настойчив в преодолении трудностей, если знает, что своим трудом может принести пользу, порадовать.	Охотно помогает по собственной инициативе и бескорыстно, но только близким друзьям.	Бескорыстно выполняет правила работы, стремясь своим трудом сделать кому-либо приятное, принести пользу.
8	Если уверен, что его труд необходим, то настойчив	Охотно и по своей инициативе оказывает	Если уверен, что его работа необходима, то

	в борьбе с трудностями до тех пор, пока не преодолеет их.	бескорыстную помощь, не только близким друзьям, но и другим членам своей группы, если заинтересован в успехе общего дела.	придерживается в ней требуемых правил, понимая, что это способствует успеху дела.
9	Трудностей в работе не боится, всегда настойчив в их преодолении, считая, что «иначе работать нельзя».	Охотно помогает товарищам не только своей, но и других групп объединения, если их связывает общее дело.	Правила любой необходимой работы выполняет, считая, что «иначе работать нельзя».
10	Стремится совершенствовать свои знания и умения, считая, что помогает в борьбе с трудностями.	В любой работе никогда никому не отказывает в помощи, помогает дружелюбно и бескорыстно, часто не дожидаясь просьб, считая, что «иначе работать нельзя».	Правила любой необходимой работы выполняет, т.к. «иначе работать не может»

КИМ Направленность личности обучающегося (1-4 классы)

Уровень проявления критериев, баллы	Критерии направленности личности		
	Старательность в труде	Навыки в проявлении взаимопомощи и умение работать сообща	Желание и умение довести работу до конца
0	В преодолении трудности никогда не проявляет настойчивости, пасует перед ними и бросает работу	Никому не помогает в деятельности объединения и даже мешает другим.	Порученное дело никогда не доводит до конца
1	Настойчивость в преодолении трудностей проявляет редко и только по подсказке, т. к. всегда не уверен в себе.	Помогает редко, т.к. не умеет замечать необходимость помощи.	Порученную работу редко доводит до конца т.к. не обладает соответствующими знаниями и умениями
2	В любой работе трудности пытается преодолеть только с чьей либо помощью, т. к. всегда не уверен в себе.	Помогает редко, т.к. не умеет показать или объяснить, часто сам нуждается в помощи.	Порученную работу редко доводит до конца, т.к. для этого не хватает терпения
3	Пытается преодолеть трудности сам, без помощи, но только чтобы избежать осуждения, наказания.	Помогает неохотно, только по просьбе и из боязни наказания, осуждения.	Порученную работу до конца доводит, но только по принуждению и под постоянным контролем из-за страха быть наказанным.
4	Стремится преодолеть трудности сам, если знает, что получит за это поощрение.	Помогает охотно, по собственной инициативе, стремясь получить за это награду, поощрение.	Порученную работу стремиться выполнить до конца и без принуждения, зная, что получит за неё поощрение

5	В преодолении трудностей всегда проявляет самостоятельность и настойчивость, от помощи отказывается, стремясь доказать, что он лучше всех, самоутвердиться.	Товарищам помогает, но только по обязанности (старосты, главного по группе).	При доведении работы до конца старателен, стремясь её выполнить лучше всех
6	Обычно настойчив в преодолении трудностей, если увлечён процессом или содержанием труда.	Товарищам помогает охотно, если заинтересован процессом или содержанием самого труда.	Если увлечён процессом самого труда или его содержанием, то работу выполняет до конца, проявляет старательность и бескорыстность
7	Настойчив в преодолении трудностей, если осознает, что своим трудом может принести пользу, порадовать.	Охотно и бескорыстно помогает по собственной инициативе, но только близким друзьям.	Работу доводит до конца, проявляет бескорыстие и старательность, стремясь сделать кому-либо приятно, принести пользу
8	Если уверен, что его труд необходим, то настойчив в борьбе с трудностями до тех пор, пока не преодолеет их.	Охотно и по своей инициативе оказывает бескорыстную помощь, не только близким друзьям, но и другим членам своей группы, если заинтересован в успехе общего дела.	Будучи уверенным в необходимости своей работы, стремиться доводить её до конца
9	Трудностей в работе не боится, всегда настойчив в их преодолении, считая, что иначе работать нельзя.	Охотно помогает товарищам не только своей, но и других групп объединения, если их связывает общее дело.	Любую порученную ему работу доводит до конца, считая, что иначе поступить нельзя.
10	Стремится совершенствовать свои знания и умения, считая, что тем самым помогает в борьбе с трудностями в работе.	Дружелюбен и бескорыстен в любой работе никогда никому не отказывает в помощи, не дожидаясь просьб, считая, что «иначе поступать нельзя».	Любую порученную ему работу доводит до конца, считая, что иначе поступить нельзя.

КИМ Направленность личности обучающегося (5-7 классы)

Уровень проявления критериев, баллы	Критерии направленности личности		
	Добросовестность в труде	Отношение к труду в коллективе	Настойчивость в преодолении трудностей
1	Добросовестность в труде проявляет редко, т.к. не имеет необходимых для этого знаний и умений.	К труду в коллективе относится безответственно, не желая работать сам и мешая другим, в поведении	В преодолении трудностей редко проявляет настойчивость и то только с чьей-либо помощью, т.к. не обладает

		нередко демонстративен.	необходимыми для этого умениями и навыками.
2	За порученное дело берётся с желанием, владея знаниями и умениями, но желание это быстро исчезает, и активность падает, т.к. элементарно не хватает терпения.	В коллективе работает без интереса и то только по принуждению не из боязни наказания. Если же контроля нет, работу прекращает, либо работает небрежно.	В любой работе трудности пытается преодолеть только с чьей-либо помощью, т.к всегда в себе не уверен.
3	Владеет необходимыми знаниями и умениями, но работает только по принуждению из боязни наказания.	В коллективе охотно работает, зная, что получит за свой труд награду.	Пытается преодолеть трудности сам и без чьей-либо помощи, но только лишь, чтобы избежать осуждения и наказания.
4	Работает без принуждения, проявляя при этом добросовестность, если хочет получить за свой труд поощрение.	В коллективном труде охотно участвует, если это сулит ему личный успех и первенство. Но если быть первым не получается, интерес к делу пропадает.	Стремится преодолеть трудности сам, зная, что получит за это поощрение.
5	Добросовестно трудится, стремясь сделать свою работу лучше других.	Трудится ответственно, добросовестно, творчески и безотказно, не ожидая никакой похвалы, если заинтересован самим процессом труда или его содержанием.	В преодолении трудностей всегда проявляет самостоятельность, отказывается от помощи, стремясь самоутвердиться и доказать, что работает лучше всех.
6	Проявляет бескорыстную добросовестность, если увлечён самим процессом труда или его содержанием.	Охотно участвует в коллективном труде, потому что в нем участвуют его близкие друзья и он хочет быть с ними вместе	В преодолении трудностей обычно настойчив, если увлечен самим процессом труда или его содержанием.
7	Добросовестен, стремясь сделать своим трудом кому-либо приятное или принести пользу.	Охотно трудится в коллективе, т.к. всегда стремится быть вместе с другими, хотя среди них может не быть близких ему друзей.	В преодолении трудностей настойчив, если знает, что своим трудом может принести какую-то пользу или кого-либо порадовать
8	Если уверен в необходимости своей работы, выполняет её добросовестно.	Охотно и добросовестно участвует в коллективном труде, стремясь принести наибольший успех своему коллективу	Будучи уверенным в необходимости своего труда, настойчив в борьбе с трудностями до тех пор пока их не преодолеет.
9	Любую работу выполняет добросовестно, считая, что иначе работать нельзя.	В коллективе работает безотказно, активно, инициативно, творчески и бескорыстно, если знает, что выполняемая	Трудностей в работе не боится, всегда настойчив в их преодолении, считая, что иначе работать нельзя.

		коллективом работа необходима и важна.	
10	Свои знания и умения стремится совершенствовать, чтобы работать ещё лучше.	Понимая, что предстоящий коллективный труд имеет общественную пользу, всегда готов включиться в него и работать активно, безотказно, добросовестно, не считаясь с личными интересами.	Свои знания и умения стремится совершенствовать, считая, что этим помогает в борьбе с трудностями.

КИМ Направленность личности обучающегося (8-9 классы)

Уровень проявления критериев, баллы	Критерии направленности личности		
	Творческое отношение к делу	Отношение к коллективу в совместной деятельности	Стремление к самовоспитанию
1	В работе равняется на лучших.	Игнорируя мнение коллектива, часто относится к нему без уважения.	Хорошо осознаёт свои недостатки и критически к ним относится.
2	Работает самостоятельно.	Работая в коллективе, может с другими не конфликтовать, но лишь из боязни наказания или осуждения.	Свои недостатки стремится исправить.
3	Работает инициативно. Успехи товарищей вызывают в нём чувства ревности и зависти.	Работая в коллективе, не конфликтует, зная что за свой труд получит поощрение, либо награду.	Верит в свои силы и возможности, чтобы исправить собственные недостатки.
4	Имеющиеся знаний, умения и навыки использует в новых для себя видах деятельности.	В отношениях с товарищами претендует на лидерство. Может быть с ними вежлив и корректен, если заинтересован в них.	Может поставить разумные цели и задачи по самосовершенствованию.
5	Постоянно совершенствует свои знания и умения, работая с дополнительной литературой и справочным материалом.	Удачи и неудачи членов коллектива волнуют его настолько, насколько они могут повлиять на результат его собственного труда, в коем он лично заинтересован.	Может выработать разумную программу действий по самовоспитанию
6	Рационально использует своё рабочее время и место.	В отношениях с товарищами дружелюбен, охотно помогает им, т.к главное для него – быть с ними вместе и	Может не отступать от поставленных целей и задач по самосовершенствованию, проявляя при этом

		действовать сообща.	терпение, мужество и ответственность за взятые перед собой обязательства.
7	Вносит элементы усовершенствования в процесс своего труда, рационально его организуя.	Бескорыстно относится к товарищам, активно содействует успеху своего коллектива. Но успехи других коллективов вызывают в нём чувства ревности и зависти, вследствие чего им в помощи отказывает	Может жить и работать по плану, стараясь придерживаться его неукоснительно и проявляя при этом терпение, мужество и ответственность.
8	Постоянно стремится совершенствовать содержание своего труда.	Доброжелателен и бескорыстен по отношению к товарищам не только своего, но и других коллективов в том случае, когда их связывает общее дело.	Может осуществлять контроль за своими действиями и поступками в процессе самовоспитания, анализируя причины своих успехов и неудач.
9	В своей деятельности всегда стремится к новому и разнообразному, пытаюсь найти в любом деле что-то интересное, необычное	Приходит на помощь членам не только своего, и других коллективов, в том случае, когда их связывает общее дело.	Стремиться извлечь максимальную пользу из критики в свой адрес, положительного и отрицательного опыта своих друзей, близких, знакомых, не чурается советов авторитетных людей.
10	Никогда не останавливается на достигнутом, всегда ищет возможность дальнейшего улучшения и совершенствования, чтобы в каждый последующий раз было лучше, чем в предыдущий.	Зная, что предстоит общественно полезное дело, готов работать в коллективе, не считаясь с личными интересами.	Стремясь овладеть методикой самовоспитания, ищет рациональные пути и средства самосовершенствования, овладевает науками, которые помогают лучше познать себя.

КИМ Направленность личности обучающегося (10-11 классы)

Уровень проявления критериев, баллы	Критерии направленности личности		
	Умение ставить цель и анализировать результаты	Ответственность	Самоутверждение (интеллектуальный, профессиональный и гражданский выбор)
1	Свою работу всегда планирует, проверяя качество её исполнения.	Прекрасно осознает общественные и личные цели труда.	Понимание свободы как ответственности.
2	Работает самостоятельно, оценивая верность выбранного способа	Стремится к гармонии в реализации личных и общественных целей.	Определение границ альтернативных (возможных) решений, т.е

	достижения результата.		понимание множественности подходов.
3	Работает инициативно, отделяя главное от второстепенного.	Имеющиеся знания и умения использует в новых для себя условиях, давая им оценку.	Умеет подчинить свои морально-волевые качества и деловые умения достижению наивысших показателей в совместной работе.
4	Видение вариативности методов деятельности.	К труду на общее благо относится ответственно.	Знание ситуации выбора.
5	Рационально использует своё рабочее время и место. Ценит умение выявлять ошибки, устанавливать причины их возникновения и устранять их.	С пониманием относится к общественному порицанию своего безответственного отношения к обязанностям.	Готовность к самоконтролю и самоограничению.
6	Совершенствует процесс своей деятельности, рационально организуя её в совместном труде.	Отрицательно относится к нарушениям трудовой дисциплины и лодырничеству.	Готовность к самоконтролю и самоограничению.
7	Стремится к совершенствованию своего труда, учитывая личностные возможности.	Планирует жизнь в соответствии с запросами рынка труда, своими способностями, знаниями и умениями.	Готовность к самоконтролю и самоограничению.
8	В любом деле находит что-то интересное или необычное. Выявляет качества личности, которые мешают в работе.	Имеет определённую программу деятельности по реализации своего жизненного плана	Готовность к самоконтролю и самоограничению.
9, 10	Не останавливается на достигнутом, пытаюсь найти возможность лучше выполнить работу	Свой жизненный план реализует в соответствии с общественными и личными интересами.	Готовность к самоконтролю и самоограничению

МЕТОДИКА «ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ АТМОСФЕРА В КОЛЛЕКТИВЕ»

(подготовлена Л.Г. Жедуновой)

Цель: изучить психологическую атмосферу в коллективе

Ход проведения. Каждому обучающемуся, предлагается оценить состояние психологической атмосферы в коллективе по девятибалльной системе. Оцениваются полярные качества:

9 8 7 6 5 4 3 2 1

- | | |
|----------------------------|----------------------------|
| 1. Дружелюбие | Враждебность |
| 2. Согласие | Несогласие |
| 3. Удовлетворенность | Неудовлетворенность |
| 4. Увлеченность | Равнодушие |
| 5. Результативность | Нерезультативность |
| 6. Теплота взаимоотношений | Холодность взаимоотношений |
| 7. Сотрудничество | Отсутствие сотрудничества |

8. Взаимная поддержка	Недоброжелательность
9. Занимательность	Скука
10. Успешность	Неуспешность

Чем выше балл, тем выше оценка психологического климата, и наоборот. Анализ результатов предполагает субъективные оценки состояния психологического климата и их сравнение между собой, а также вычисление средней для коллектива оценки атмосферы.

МЕТОДИКА ИЗУЧЕНИЯ МОТИВОВ УЧАСТИЯ УЧАЩИХСЯ В ДЕЯТЕЛЬНОСТИ (подготовлена профессором Л. В. Байбородовой)

Цель: выявление мотивов учащихся в деятельности.

Ход проведения. Учащимся предлагается определить, что и в какой степени привлекает их в совместной деятельности. Для ответа используется следующая шкала:

- 3 — привлекает очень сильно;
- 2 — привлекает в значительной степени;
- 1 — привлекает слабо;
- 0 — не привлекает совсем.

Что привлекает в деятельности:

1. Интересное дело.
2. Общение с разными людьми.
3. Помощь товарищам.
4. Возможность передать свои знания.
5. Творчество.
6. Приобретение новых знаний, умений.
7. Возможность руководить другими.
8. Участие в делах своего коллектива.
9. Вероятность заслужить уважение товарищей.
10. Сделать доброе дело для других.
11. Выделиться среди других.
12. Выработать у себя определенные черты характера.

Обработка и интерпретация результатов.

Для определения преобладающих мотивов следует выделить следующие блоки:

а) коллективистские мотивы (п. 3, 4, 8, 10);

б) личностные мотивы (п. 1, 2, 5, 6, 12);

в) престижные мотивы (п. 7, 9, 11).

Сравнение средних оценок по каждому блоку позволяет определить преобладающие мотивы участия школьников в деятельности.

Основные анимационные техники

1. рисованная классическая (плоскостная) анимация
2. кукольная (объемная) анимация;
3. пластилиновая анимация;
4. перекладная (плоскостная) анимация;
5. живопись на стекле;
6. компьютерная 2D анимация;
7. компьютерная 3D анимация;
8. комбинированная анимация;
9. песочная анимация;
10. LEGO анимация;
11. коллажная анимация;
12. предметная анимация;
13. экзотическая анимация.

Технологическая сложность мультфильма зависит в первую очередь от той техники, в которой он будет сниматься.

Рисованная анимация требует от автора владения техникой рисунка. Здесь каждый кадр рисуется отдельно, затем эти кадры собирают в специальной программе монтажа. Такая анимация очень живая, плавная, пространственная, но трудоёмка и сложна для детей.

Плоскостная перекладка. Эта техника проста и доступна даже маленьким детям. Здесь каждый персонаж рисуется отдельно, по деталям, вырезается и скрепляется. Рисуется несколько фонов, которые тоже могут состоять из деталей. Из персонажей и фонов составляется своеобразный коллаж. Марионетки из картона передвигаются (перекладываются) по нарисованному пространству. Дети двигают персонаж, убирают руки – снимают кадр.

Пластилиновая анимация Пластилин – очень удобный материал для съемки мультфильма! В пластилиновой анимации существует несколько техник:

перекладка: композиция состоит из персонажей и декораций, сделанных из пластилина. Персонажи и декорации для этого вида анимации делаются специальной, плоской формы. Съемки осуществляются аналогично с техникой плоскостной перекладки, однако герои из пластилина обладают большей гибкостью и подвижностью;

объемная анимация Классическая пластилиновая анимация, схожая по принципу с кукольной анимацией: объёмные, «настоящие» персонажи располагаются в объёмной декорации. Работать в этой технике гораздо сложнее, поскольку анимировать персонажей приходится в пространстве; их необходимо специально укреплять в декорации, иногда используя дополнительные опоры и подвески.

Предметная анимация Создание фильмов из бытовых предметов, которые оживают и действуют без человеческой помощи, было модно среди режиссёров уже на заре анимации. В разные времена аниматоры одушевляли обувь, веревочки, спички, пуговицы, овощи, фрукты и кухонную посуду, разыгрывая между ними драмы, трагедии и комедии. Не ушла мода на анимацию объектов и сегодня

Пикселизация – особая техника анимации, при помощи которой на экране без спецэффектов и компьютерной графики можно делать невозможное – летать, двигать взглядом предметы и многое другое.

Пикселизацию часто используют при создании музыкальных клипов и рекламы. Пикселизация – то же самое, что и кукольная анимация, только здесь вместо кукол – дети, которые двигаются и живут по законам и логике анимации. Первая ассоциация с названием – слово «пиксели» – будет неверной. Пикселизация произошла от английского *pixelated*, однокоренного со сказочными существами «пикси». Дословно слово можно перевести как «со странностями, чокнутый», что характеризует необычное движение

актёров на экране при использовании данной техники. Принцип её прост: движения актёра покадрово снимаются камерой, после чего эти кадры соединяются в видеоряд. Актёр становится своего рода живой куклой, а вместо традиционного для мультипликации рисунка режиссёр работает с фотографией, её правильной постановкой для создания нужного движения.

Съемки с помощью этой техники хорошо угаивать на праздниках с большим количеством детей.

Перекладочные мультфильмы

Перекладка – это среднее между рисованным и кукольным мультфильмом. В перекладке изображение складывается не из рисунков, сделанных художником, а из перемешивания (перекладки) уже готовых фрагментов изображения, вырезанных из картона.

Перекладка также используется в пластилиновой анимации. В этом случае композиция состоит из нескольких слоёв персонажей и декораций, которые располагаются на нескольких стёклах, расположенных друг над другом, камера находится вертикально над стёклами. Персонажи и декорации делаются плоской формы. В настоящее время слои снимаются по отдельности и совмещаются при компьютерном монтаже.

Перекладка сильно упрощает процесс создания мультфильма, который получается двухмерным, но, сделанный качественно, «перекладочный» мультфильм мало уступает рисованному.

Для съёмки мультфильма-перекладки создаются марионетки и фон. Техники перекладки определяются тем:

из какого материала сделаны марионетки (бумага, ткань и т.д.)

из какого материала сделан фон (бумага, ткань, дерево, стекло, целлулоид и т.д.)

из выбора живописной техники (масло, гуашь, акварель, тушь и т.д.)

Компьютерная 2D анимация.

В основе 2-х мерной компьютерной мультипликации лежат принципы традиционной рисованной мультипликации, только разница в том, что основным инструментом создания изображения (персонажей, фонов) является компьютер. Хотим мы того или не хотим, но на смену старым видам анимации приходят новые. Компьютерную 2D анимацию почему-то принято называть Flash анимацией и это не совсем верно. Flash - это только одна программа. Можно назвать и другие мощные компьютерные программы для создания 2D анимации, например: After Effect, Anime Studi Pro, Toon Boom Studio и еще множество платных и бесплатных программ. В настоящее время компьютерной 2D анимацией занимаются почти все студии. Именно такую анимацию мы видим сегодня в сериалах по телевизору, в интернете, в казуальных компьютерных играх и т. д.

Компьютерная 3D анимация.

В основе 3-х мерной мультипликации лежат принципы объемной (кукольной) мультипликации. Разница в том, что все, начиная от съемочной площадки до любого из персонажей, моделируется в компьютере и выглядит объемно. 3D анимация – вид мультипликации созданный на базе компьютерных 3D программ. Это самый молодой и самый перспективный вид анимации. С развитием компьютерных технологий стало возможным не только рисовать графику и анимацию в двухмерной плоскости (2D анимация), но и оживлять трехмерные формы. Технология эта очень сложная, но если рассказать коротко, то процесс производства выглядит примерно так. Сначала рисуются концепт арты (любым способом), по этим рисункам создают трехмерную геометрию модели. Затем текстуры, которые надеваются на форму персонажа или объекта. Далее создают кости объекта и прикрепляют их к форме, что бы форма смогла двигаться. Аниматоры получают подготовленную модель для движений и начинают ее оживлять. Чем лучше подготовлена модель, тем ее движения получаются естественнее и пластичнее. После создания анимации

сцена визуализируется (переводится из 3D в обычную картинку). Яркими примерами такой анимации являются мультфильмы студии Пиксар.

Масляная живопись на стекле

Суть такой анимации в рисовании масляными красками по стеклу.

Получается что-то вроде картины, переложенной на пленку, по силе воздействия, присутствию воздуха и света сравнимой с полотнами импрессионистов. Каждый кадр при этом - это живописная картина, которая видоизменяется мазками художника. Каждый кадр уникален: будучи заснятым на кинопленку, он тут же стирается и на его месте возникает другой. Причем рисует художник на стекле не только кистью, но и пальцами.

Комбинированная анимация это совмещение любого из видов анимации с видеофильмом. Ранними примерами такой анимации могут быть: фильм «Кто подставил кролика Роджера», мультфильм «Приключение Капитана Врунгеля» и т. д. С развитием 3D технологии и компьютерных спецэффектов этот вид анимации встречается в художественных фильмах все чаще и чаще. Основной особенностью современной комбинированной анимации является ее полная реалистичность.

Песочная анимация очень впечатляюще выглядит песочная анимация, технологию которой вполне можно освоить в домашних условиях. На поверхность, которая излучает направленный снизу вверх свет, наносятся тонкие слои песка (или сходного сыпучего материала). Камера, закреплённая выше, фиксирует получившуюся картинку или весь процесс её создания. Для достижения художественного эффекта песочные картины следует «рисовать» на стеклянном столе с подсветкой. В идеале должен иметься песок различных оттенков. Эта задача легко решается путём его окрашивания.

LEGO анимации декорациями служат, как и постройки из LEGO (стандартные наборы или собранные самим автором), так и ватман, картон (к примеру, с изображением настоящего города).

Коллажная анимация: использует изображения из периодических изданий и другие готовые картинки.

Экзотическая анимация к экзотическим видам мультипликации относятся оригинальные способы создания мультфильмов:

теньевая (создается способом съемки теневых силуэтов);

процарапывание изображения на засвеченной кинопленке;

Игольчатый экран представляет собой вертикальную плоскость, через которую проходят равномерно распределенные длинные тонкие иглы. Иглы могут перемещаться перпендикулярно плоскости экрана. Число игл может быть от нескольких десятков тысяч до миллиона. Иглы, обращенные острием к объективу, не видны, но неравномерно выдвинутые иглы отбрасывают тени разной длины. Если выдвинуть их, картинка темнеет, если втянуть, светлеет. Полностью втянутые иглы дают белый лист без теней. Перемещая источник света и двигая иглы, можно получить интересные картины.

Перечень отечественных мультфильмов, рекомендуемых для просмотра в рамках программы (* помечены мультфильмы продолжительностью более 30 минут)

- 1) Прекрасная Люканида, или война рогачей с усачами (первый русский мультфильм, один из первых в мире кукольных фильмов). Режиссер Владислав Старевич, 1912 год.
- 2) Цветик-семицветик. Режиссер М.Цехановский, 1949.
- 3) Снежная королева. Режиссер Л.Атаманов, 1957.
- 4) Чиполлино. Режиссер Б.Дежкин, 1960.
- 5) Старая игрушка. Режиссер С.Самсонов, 1964.
- 6) Топтыжка (в технике бесконтурного рисунка). Режиссер Ф.Хитрук, 1964.
- 7) Каникулы Бонифация (цветной рисованный). Режиссер Ф.Хитрук, 1965.
- 8) Варежка. Режиссер Р.Качанов, 1967.
- 9) Учитель пения. Режиссер А.Петров, 1968.
- 10) Клубок. Режиссер Н.Серебряков, 1968.
- 11) Малыш и Карлсон. Режиссер Б.Степанцев, 1968.
- 12) Карлсон вернулся. Режиссер Б.Степанцев, 1969.
- 13) Вيني-Пух. Режиссер Ф.Хитрук, 1969.
- 14) Ну, погоди! Режиссер В.Котеночкин, 1969-1981 (разные выпуски).
- 15) Вيني-Пух идет в гости. Режиссер Ф.Хитрук, 1971.
- 16) Чебурашка. Режиссер Р.Качанов, 1971.
- 17) Шапокляк. Режиссер Р.Качанов, 1974
- 18) И мама меня простит. Режиссер А.Петров, 1975.
- 19) Конек-Горбунук. Режиссер И.Иванов-Вано, 1975 (новая версия).
- 20) Цапля и журавль. Режиссер Ю.Норштейн, 1975. 2
- 21) Ежик в тумане. Режиссер Ю.Норштейн, 1976.
- 22) Голубой щенок. Режиссер Е.Гамбург, 1976.
- 23) Трое из Простоквашино. Режиссер В.Попов, 1978.
- 24) Волшебное кольцо. Режиссер Л.Носырев, 1979.
- 25) Премудрый пескарь. Режиссер В.Караваев, 1979.
- 26) Сказка сказок. Режиссер Ю.Норштейн, 1980.
- 27) Мороз Иванович. Режиссер И.Аксенчук, 1981.
- 28) Пластилиновая ворона. Режиссер А.Татарский, 1981 г.
- 29) Падал прошлогодний снег. Режиссер А.Татарский, 1983 г.
- 30) Пуговица. Режиссер В.Тарасов, 1982.
- 31) Жил был Пес. Режиссер Э. Назаров, 1982.
- 32) Медведь-липовая нога. Режиссер Г.Баринаова, 1984.
- 33) Следствие ведут колобки. Режиссер А. Татарский, И.Ковалев. Студия «Пилот», 1986.
- 34) Петух и боярин. Режиссер Л.Мильчин, 1986.
- 35) Мартынка. Режиссер Э.Назаров, 1987.
- 36) Рождество. Режиссер М. Алдашин, 1996.37
- 37) Старик и море. Режиссер А.Петров, 1999. Премия «Оскар» в 2000 г.
- 38) Гора самоцветов. Сборник мультфильмов по мотивам сказок народов России. Режиссеры А.Татарский, О.Ужинов, Н.Чернышова, В. Корецкий. 2004-2010 гг.

Перечень зарубежных мультфильмов, рекомендуемых для просмотра в рамках программы (все мультфильмы продолжительностью более 30 минут)

- 1) Белоснежка и семь гномов. Snow White and the Seven Dwarfs (1937). США, реж. Уильям Коттрелл.
- 2) Путешествия Гулливера. Gulliver's Travels (1939). США, реж. Дэйв Фляйшер.

- 3) Фантазия. Fantasia (1940). США, реж. Норман Фергюсон.
- 4) Пиноккио. Pinocchio (1940). США, реж. Норман Фергюсон.
- 5) Бэмби. Bambi (1942). США, реж. Джеймс Элгар.
- 6) Золушка. Cinderella (1949). США, реж. Клайд Джероними.
- 7) Алиса в стране чудес. Alice in Wonderland (1951). США, реж. Клайд Джероними.
- 8) Леди и бродяга. Lady and the Tramp (1955). США, реж. Клайд Джероними.
- 9) Спящая красавица. Sleeping Beauty (1958). США, реж. Клайд Джероними.
- 10) 101 далматинец. One Hundred and One Dalmatians (1961). США, реж. Клайд Джероними.
- 11) Книга джунглей. The Jungle Book (1967). США, реж. Вольфганг Райтерман.
- 12) Могила светлячков. Kogorogaru no haka (1988). Япония, реж. Исао Такахата.
- 13) Мой сосед Тоторо. Totoro no Yomegatachi (1988). Япония, реж. Хаяо Миядзаки.
- 14) Ведьмина служба доставки. Majo no takkyûbin (1989). Япония, реж. Хаяо Миядзаки.
- 15) Русалочка. The Little Mermaid (1989). США, реж. Рон Клементс.
- 16) Красавица и чудовище. Beauty and the Beast (1991). США, реж. Гари Труздейл.
- 17) Кошмар перед Рождеством. The Nightmare Before Christmas (1993). США, реж. Генри Селик.
- 18) Король Лев. The Lion King (1994). США, реж. Роджер Аллерс.
- 19) История игрушек. Toy Story (1995). США, реж. Джон Лассетер.
- 20) Принцесса Мононоке. Mononoke-hime (1997). Япония, реж. Хаяо Миядзаки.
- 21) История игрушек 2. Toy Story 2 (1999). США, реж. Джон Лассетер.
- 22) Унесенные призраками. Sen to Chihiro no kamikakushi (2001). Япония, реж. Хаяо Миядзаки.
- 23) Шрек. Shrek (2001). США, реж. Эндрю Адамсо.

Режиссеры мультфильмов

Лев Атаманов - режиссер рисованных фильмов. «Аленький цветочек» (1952), «Золотая антилопа» (1954), полнометражный фильм «Снежная королева» (1957), «Пастушка и трубочист» (1965), «Скамейка» (1967, рисунки Виделруна), «Валерина на корабле» (1969), «Котенок по имени Гав» (1977-1980, серия из четырех фильмов).

Валентина и Зинаида Врумберг - режиссеры, художники, сценаристы. «Красная шапочка», «Кот в сапогах» (1938), «Сказка о царе Салтане» (1943), «Палка-выручалка» (1956), «Исполнитель желаний» (1957).

Анатолий Резников - художник, сценарист. Серия «Приключения кота Леопольда» (1976).

Иван Иванов-Вано - режиссер рисованных и кукольных фильмов, художник, сценарист. «Мойдодыр» (1939), «Краденое солнце» (1911), «Зимняя сказка» (1945), «Гуси-лебеди», «Сказка о мёртвой царевне и семи богатырях» (1951), полнометражный «Снегурочка», (1952), «Мойдодыр» (1954), полнометражный «Двенадцать месяцев» (1956), «В некотором царстве...», «Приключения Буратино» (1959), «Левша» (1954), «Как один мужик двух генералов прокормил» (1965), «Поди туда не знаю куда» (1966), «Легенда о злом великане» (1968), «Времена года» (1969), «Сеча при Керженце» (1971, совместно с Норштейном), полнометражный «Конёк-горбунок» (1975).

Роман Качанов - советский режиссёр, художник и сценарист. «Варежка» (1967), «Крокодил Гена» (1969), «Чебурашка» (1971), «Мама» (1972), «Аврора» (1973), «Шапокляк» (1974), «Метаморфоза» (1978), «Тайна третьей планеты» (1981).

Вячеслав Котеночкин - художник-мультипликатор, режиссер. «Ну, погоди!» (с 1969).

Юрий Норштейн - режиссер рисованных и кукольных фильмов, художник. «Цапля и журавль» (1974), «Ежик в тумане» (1975), «Сказка сказок» (1979).

Леонид Носырев - режиссер. «Веселая карусель», «Антошка» (1969), «Два веселых гуся» (1970), «Рыжий-рыжий-конопатый» (1972), «Хомяк-молчун» (1972), «Вершки и

корешки» (1974), «Не любо - не слушай» (1977), «Дождь» (1978), «Волшебное кольцо» (1979), «Тигренок на подсолнухе» (1981).

Наталья Орлова - художник-мультипликатор. «Вершки и корешки», «Конек - Горбунок», «Чудеса в решете», «Серебряное копытце», «Мышонок Пик», «Тайна третьей планеты».

Александр Петров – режиссёр, художник, сценарист «Кот в колпаке», «Добро пожаловать», «Корова» (1990), Сон смешного человека (1992), «Русалка» (1997), «Старик и море» (1999).

Федор Хитрук – художник, режиссёр рисованных фильмов. «История одного преступления» (1962), «Топтыжка» (1964), «Каникулы Бонифация» (1965), «Человек к рамке» (1966), «Фильм, фильм, фильм!» (1968), «Винни-Пух» (1969-1972), «Остров» (1973), «Дарю тебе звезду» (1974), «Икар и мудрецы» (1976), «Олимпиадики» (1982).

Юрий Бутырин, Алексей Лютквич - режиссеры. Серия мультфильмов о приключении Незнайки: 7 частей по 13 мин. (1997),

Леонид Шварцман - режиссер и художник. «Обезьянки - скорая помощь (1997).

Обзор программного обеспечения

Программное обеспечение используемое в программе:

Krita (/ˈkri:tə/ KREE-tə) - бесплатный редактор растровой графики с открытым исходным кодом, предназначенный в первую очередь для цифровой живописи и 2D-анимации. Он работает на Windows, macOS, Linux, Android и Chrome OS. Он оснащен холстом с ускорением OpenGL, поддержкой управления цветом, усовершенствованным движком кистей, неразрушающими слоями и масками, групповым управлением слоями, поддержкой векторных иллюстраций и переключаемыми профилями настройки.

CapCut – платформа для редактирования видео, видеоредактор. CapCut — это бесплатное решение для редактирования видео, удобное даже для менее технически подкованных пользователей. Одной из его привлекательных особенностей является простой и понятный интерфейс, позволяющий вам в кратчайшие сроки полностью освоить набор функций. Он подходит для любых целей видео, поскольку содержит переходы и эффекты, от крутых до элегантных;

Synfig Studio (Синфиг Студио) — программа для создания мультфильмов 2D кинематографического качества, позволяющая работать с векторными и растровыми изображениями.

AnimaShooter Junior – программа для покадровой съемки анимации с помощью web-камеры.

Movavi Video Editor - монтажная программа, видеоредактор.

VideoPad, Davinchi – монтажная программа, видеоредактор.

DaVinci – программа для монтажа, грейдинга видео и обработки звука.

Microsoft Paint 3D - хорошая программа новичков для создания 3D-рисунков. Нажмите кнопку «3D-объекты» и начните увлекательное занятие. Вы также можете начать с рисования своих идей на плоской поверхности с помощью предлагаемых инструментов.

Krita - это хорошо сделанный творческий инструмент. Он очень прост в использовании и имеет надежную систему поддержки, которая облегчает новым пользователям освоение программы. В нем множество функций, которые помогут вам воплотить ваши творческие возможности в нечто удивительное. Источник: <https://krita-soft.ru/>;

Tinkercad - графический редактор, предназначенный для создания и печати трехмерных моделей.

Главным преимуществом программы по сравнению с другими CAD-редакторами является то, что она представлена в виде онлайн-приложения, и не требует установки на компьютер. Сервисом можно пользоваться прямо в веб-браузере благодаря технологии WebGL, позволяющей отображать трехмерную графику в интернет-обозревателях.

Функционал Tinkercad позволяет создавать трехмерные модели любой формы и сложности. Кроме того, в библиотеке редактора присутствует большое количество заготовок для создания разнообразных фигур (технические детали, символика, геометрические фигуры), а также цифры, буквы, спецсимволы, которые можно использовать в проектах. Помимо этого, в программе имеется 3D-конструктор кирпичей с поддержкой слоев, наподобие Lego, в котором можно создавать интересные модели для детей. Все объекты можно произвольно перемещать на рабочей плоскости, вращать, задавая определенный градус наклона, и трансформировать, изменяя длину, ширину и высоту фигур. Также редактор работает и с векторными графическими файлами SVG, позволяя при этом преобразовывать 2D-изображения в трехмерные объекты.

Онлайн-сервис Tinkercad полностью бесплатен, русифицирован, имеет простой интерфейс, понятный даже новичкам, не требует установки дополнительных плагинов и поддерживает работу со всеми основными браузерами ([Chrome](#), [Firefox](#), [Opera](#) и другие).

CAD-редактор позволяет сохранять готовые проекты на сервере разработчика или на жестком диске компьютера в виде OBJ и STL-файлов, а также обладает возможностью печати моделей.

Pro100 - программа для проектирования

Программа, созданная для столяров и, вероятно, самый популярный в мире инструмент для проектирования дизайна интерьера и мебели. Программа направлена на производителей мебели, мебельных магазинов, архитекторов и декораторов, в полной версии поддерживается русский язык.

В софте имеется полезная функция для оформления интерьера - объёмная визуализация сцены.

Загрузка доступна в приложении MultiSetup:

Скачать PRO100pro100_msetup.exe

Возможности программы для создания интерьера и мебели

Программа Про100 мебель предлагает пять режимов отображения дизайна (рамы, эскиз, цвета, текстуры и полной визуализации) позволяет одновременно работать сразу над 3D видом и открывать вид на семи запланированных пространствах. Работа с программой воссоздает процесс создания реальной мебели, так что делает жизнь проще для дизайнеров и редакторов. Пользователь оперирует элементами мебели, расположив их в виртуальном пространстве. Программа поддерживает дизайнеров всех видов: кухонной мебели, офисной, промышленной и даже дизайнеров лабораторий и игровых площадок.

Кроме того, софт дает возможность создать свою собственную библиотеку мебели и материалов, которые генерируют выходные данные выполнения оценки, отчетности производства и многие другие. Сила PRO100 заключается в чрезвычайно реалистичном модуле 3D визуализации для моделирования освещения, богатой базы мебели, оборудования (в том числе бытовой техники) и интерьера ведущих производителей. Помимо этого программа очень проста в использовании.

12 принципов анимации

12 принципов анимации сформулировали аниматоры студии Дисней Олли Джонсон и Фрэнк Томас в своей книге «Иллюзия жизни: анимация Дисней». Это основные принципы, которые изначально были предназначены для традиционной рисованной анимации, но, как показывает практика, актуальны и сейчас.

Принцип 1. Сжатие и растяжение

Это важнейший принцип, целью которого является придание объектам ощущения гибкости и веса. Фигура, сжатая и растянутая в преувеличенной степени, дает выразительный комический эффект. Для реалистичной анимации здесь важно то, что при изменении формы объекта не изменится его объем. Если длина объекта растянута по вертикали, то его ширина и глубина в трёхмерном изображении должна сокращаться горизонтально. Это нам и показывает Кеша, несколько вытягиваясь в момент прыжка.

Принцип 2. Подготовка, или упреждение

Отказное движение используется, чтобы подготовить зрителя к действию и сделать это действие более реалистичным. В данном примере перед тем, как побежать, Кеша делает характерные взмахи лапок и замирает. Добежав в нужную точку, Кеша останавливается и принимает статичную позу, подбоченившись, ставит смысловую точку. Принцип относится и к менее физическим действиям, например, персонаж смотрит за пределы экрана в ожидании появления другого персонажа, а также смотрит на объект перед тем, как взять его или заговорить

Принцип 3. Сценичность (постоянный учёт того, как видит образ зритель)

Этот принцип близок к постановке в театре или кино. Его цель – привлечь внимание публики и пояснить, что имеет самое большее значение в сцене, что происходит сейчас и что должно произойти. Задача принципа поддерживать внимание на самом важном и избегать лишней детализации.

Принцип 4. Использование компоновок и прямого фазованного движения

Речь идет о двух разных подходах к процессу рисования.

Изначально аниматоры просто фазовали движение «прямо вперед» — начинали с первого движения персонажа в сцене и последовательно делали рисунок за рисунком, придумывая по мере продвижения.

Второй подход заключается в использовании компоновок, когда сначала создаются ключевые кадры, а затем между ними заполняются интервалы.

Прямая фазовка лучше работает для анимации огня, воды и текучих предметов, поскольку создает более плавную, динамическую иллюзию движения.

Использование компоновок подходит лучше для драматических или эмоциональных сцен, где композиция и отношение к окружающей среде имеет большее значение. Эти методы часто комбинируются.

Благодаря компьютерным технологиям заполнение пробелов между основными кадрами стало автоматическим, что значительно облегчило этот метод.

Принцип 5. Сквозное движение (или доводка) и захлест действия

Эти техники тесно связаны и помогают сделать движение более реалистичным, создавая впечатление, что персонажи подчиняются законам физики. «Сквозное движение» — это продолжение движения отдельных частей тела после того, как персонаж остановился. «Захлест действия» показывает движение частей тела с различной скоростью. Третьей техникой является «перетаскивание». При начале движения персонажа некоторые его части движутся медленнее, как бы «догоняя» его. Эти части часто являются неодушевленными предметами — одежда, волосы, оружие...

Принцип 6. Смягчение начала и завершения движения (Спэйсинг)

Большинству движущихся объектов нужно время, чтобы ускориться и замедлиться. Для более реалистичной анимации используется больше рисунков в начале и конце действия,

которые подчеркивают крайние позы, и меньше в середине. Этот принцип относится как к движению персонажей между крайними позами, например, сидение и стояние, так и к движению неодушевленных предметов.

Как мы видим на примере, Кеша всячески помогает себе лапками, готовясь совершить движение и заканчивая его, а во время своего движения никаких лишних телодвижений не совершает.

Принцип 7. Дуги

В анимации важно соблюдать тенденцию следовать дуговой траектории, которая характерна для наиболее естественных движений. Исключение — механические движения, которые обычно следуют по прямой. Чем больше скорость или импульс предмета, тем более пологая получается дуга. Сильный бросок задает предмету более прямую траекторию, чем слабый.

Принцип 8. Дополнительное действие (выразительная деталь)

Чтобы придать сцене больше жизни и поддержать основное действие, к нему добавляют вторичные действия: покачивание головой, руками, насвистывание во время ходьбы, мимика... Важно следить за тем, чтобы вторичные действия подчеркивали, а не отвлекали внимание от основного действия, иначе их лучше опустить.

Принцип 9. Расчёт времени (Тайминг)

Расчёт времени влияет на скорость их подачи на плёнку на число рисунков или кадров для каждого действия. Правильный расчёт времени делает объекты более реалистичными. Расчёт времени помогает донести настроение, эмоции и реакции персонажа — Кеша бежал куда-то весь в воодушевлении, а обратно плетется грустный. Также этот принцип является средством выражения черт характера героя.

Принцип 10. Преувеличение, утрирование

Поскольку идеальная имитация реальности может выглядеть статичной и скучной, в анимации особенно полезно преувеличение.

В классической диснеевской мультипликации принято оставаться верным действительности, однако преподносить её в более дикой, экстремальной форме. Другие формы преувеличения — это сверхъестественные или сюрреалистические изменения в физических особенностях персонажа или самом сюжете. При использовании утрирования важно соблюдать определённый уровень ограничения.

Принцип 11. «Крепкий» (профессиональный) рисунок

Этот принцип означает, что объект изображается с учётом его формы в трёхмерном пространстве и веса. Это требует от аниматора профессиональной квалификации художника, понимания основ трёхмерного моделирования, анатомии, веса, баланса, света и тени и других аспектов.

Принцип 12. Привлекательность

Привлекательность мультипликационного персонажа можно еще назвать актёрской харизмой. При этом персонажу необязательно быть положительным.

Здесь важнее цельность, правдоподобность и интересность персонажа.

Терминологический словарь

Анимационная технология – комплекс технических приёмов, которые основаны на последовательном чередовании изображений (рисунков, фотографий), сменяющих друг друга с заданной частотой, создающих тем самым эффект движения предметов, оживления персонажей.

Аниматик – анимационный эскиз будущего фильма. Это будущий фильм, но в черновом варианте. Аниматик – черновая расстановка кадров (сцен) из нарисованной раскадровки под начитанный голос.

Аниматик – анимированная раскадровка, включающая основные монтажные приемы будущего фильма: расположение объектов в кадре, движение камеры и т.п., и отснятая в хронометраже будущих сцен, с репликами.

Анимация (от фр. animation) – оживление, одушевление. Слова «Мультипликация» и «Анимация» в современном русском языке нередко используются в качестве синонимов, несмотря на различное происхождение этих слов и их значений (денотатов). При этом в профессиональных кругах второе преобладает, будучи частью международного профессионального жаргона, таких понятий как аниматик и т.п.

Бордоматик – прототип будущего ролика из нарисованных кадров с черновой озвучкой и музыкой;

Векторная графика — способ представления графических объектов и изображений (формат описания) в компьютерной графике, основанный на математическом описании элементарных геометрических объектов, обычно называемых примитивами, таких как: точки, линии, сплайны, кривые Безье, круги, окружности, эллипсы, многоугольники. Объекты векторной графики описываются совокупностью координат, параметров и атрибутов.

Термин «векторная графика» используется для подчёркивания отличий от растровой графики, в которой изображение представлено в виде графической матрицы, состоящей из пикселей.

Виджет – небольшое графическое приложение или сопроводитель к полноценному ПО, которое выводится на рабочий стол компьютера или главный экран смартфона/планшета. Также виджеты используются на сайтах, это относится к небольшим рекламным интеграциям, таймерам, формам связи и другим мелочам, о которых вы узнаете в отдельном разделе этого материала.

Грейдинг (или цветокоррекция) – это процесс пост-обработки (в процессе видеомонтажа) отснятого видео для настройки в нужном ключе контраста, яркости и цвета итогового фильма. Обычно уже готовые кинофильмы или обычное видео с бытовых видеокамер и фотоаппаратов записаны со стандартной для хранения, передачи и отображения на экранах телевизоров гаммой яркости и цвета.

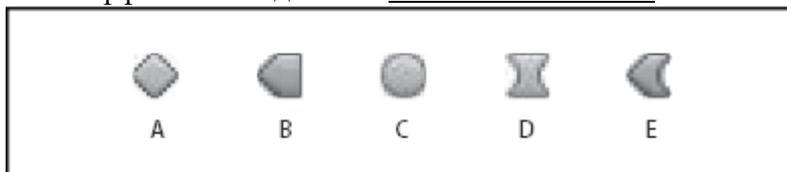
Декорация (от фр. *Decoratio* — украшение) — в широком значении слова под декорацией понимают совокупность элементов, составляющих внешнее оформление.

Жанры кинематографа. Жанр (от фр. genre род) совокупность формальных и содержательных особенностей произведения. Жанры сформированы наборами условий; многие произведения используют несколько жанров посредством заимствования и объединения этих условий.

Изображение - это визуальное представление чего-либо. Изображение может быть двумерным (2D) представлением, таким как рисунок, картина или фотография, или трехмерным (3D) объектом, таким как резьба или скульптура. Изображение может отображаться с помощью других средств массовой информации, включая проекцию на поверхность, активацию электронных сигналов или цифровые дисплеи. Двумерные изображения могут быть неподвижными или анимированными. Тем не менее, изображения обычно можно воспроизвести с помощью механических средств, таких как фотография,

гравюра или ксерокопирование. Иногда трехмерные изображения также могут быть анимированными (способными к пассивному или активному движению).

Интерполяция движения или **интерполяция кадров с компенсацией движения (МСГ)** - это форма обработки видео, при которой промежуточные кадры фильма, видео или анимации генерируются между существующими с помощью интерполяции, в попытке сделать анимацию более плавной, компенсировать размытость изображения при движении и поддельные эффекты замедленной съемки. motion blur.



Примеры значков ключевых кадров на панели «Таймлайн» в режиме панели слоев
А. Линейный **В.** Линейная (входящая), нулевого порядка (исходящая) **С.** Автоматическая по Безье **Д.** кривая Безье или кривая Безье **Е.** Линейная (входящая), кривая Безье (исходящая).

Композер – это специалист в области трехмерной графики, который отвечает за финальную картину в компьютерной игре, фильме, рекламном ролике.

Компоновка – ключевая фаза мультипликата, определяющая характер и направление движения.

Лента времени или таймлайн — это визуальное представление или отображение списка событий в хронологическом порядке. По сути, это графика, изображающая линейную (иногда изогнутую) полосу, состоящую из меток, содержащих даты по всей ее длине.

Лимитированная анимация – анимация, в которой используется как можно больше повторов уже сделанных фаз и в большем объеме используется статика. Как правило, в такого рода фильмах на секунду экранного времени затрачивается не более 6 рисунков. Лимитированная анимация требует такого же мастерства от одушевителя, как и классическая (т.е. максимально детализированная), поскольку здесь приходится создавать иллюзию действия самыми экономными средствами.

Морфинг - это разновидность компьютерной **анимации**, при котором одно изображение плавно перетекает или трансформируется в другое (от англ. **morphing** - трансформация). **Морфинг**, как компьютерный спецэффект, часто применяется в фильмах, телевизионной рекламе, видеоклипах.

Мультипликат – ключевые компановки, которые создает художник-мультипликатор (аниматор).

Мультипликация (от лат. multiplicatio – умножение, увеличение, возрастание, размножение) – технические приёмы получения движущихся изображений, иллюзий движения и/или изменения формы объектов (морфинг) с помощью нескольких или множества неподвижных изображений и сцен.

Мультистанок – специальным образом оборудованная кинокамера и съемочной стол, где последовательно монтируются и снимаются в ярусах и слоях кадры анимации.

Оптическая иллюзия, также **зрительная иллюзия** — ошибка в зрительном восприятии, вызванная неточностью или неадекватностью процессов неосознаваемой коррекции зрительного образа (лунная иллюзия, неверная оценка длины отрезков, величины углов или цвета изображённого объекта, иллюзии движения, «иллюзия отсутствия объекта» — баннерная слепота и др.), а также физическими причинами («сплюснутая Луна», «сломанная ложка» в стакане с водой). Причины оптических иллюзий исследуют как при рассмотрении физиологии зрения, так и в рамках изучения психологии зрительного восприятия.

Пресет — это своего рода фильтр или файл с набором настроек, которые вы выбираете сами. Его создают с помощью программ на компьютере или в мобильных

приложениях. Затем готовый шаблон накладывается на одно или группу фото (фотопленку, галерею).

Пайплайн – последовательный план производства анимации, фильма или компьютерной графики – от сценария до монтажа и выпуска на экран. Пайплайн устанавливает порядок действий, обозначает инструменты и сроки для каждой задачи: в итоге каждый знает, когда и как именно он взаимодействует с другими участниками процесса.

Параллакс — это визуальный эффект, при котором элементы, расположенные ближе к зрителю, перемещаются быстрее элементов фона. **Эффект параллакса** создает ощущение глубины, перспективы и движения.

Перекладка – технология анимации, в основе которой лежит плоская марионетка. Персонажи вырезаны из плотной бумаги, целлулоида, двигаются (анимируются) непосредственно под камерой.

Персонаж (фр. *personnage* от лат. *persona* «личность, лицо») — действующее лицо художественного произведения. Персонажи могут быть полностью вымышленными или взятыми из реальной жизни (истории). Персонажами могут быть люди, животные, сверхъестественные, мифические, божественные существа или персонифицированные абстрактные сущности. Процесс представления информации о персонажах в художественной литературе называется характеристикой.

Пиксилляция – собранное заново по кадрам с новым таймингом и от этого ставшее условным движение живого актера.

Примитивы. Примитивами в графическом редакторе называют простейшие фигуры, рисуемые с помощью специальных инструментов графического редактора — круг, прямоугольник, прямая линия, кривая линия, прямоугольник, многоугольник, окружность.

Растровое изображение (лат. *Rastrum* — скребок, грабли) — изображение, представляющее собой сетку (мозаику) пикселей — цветных точек (обычно прямоугольных) на мониторе, и других отображающих устройствах.

Раскадровка – последовательность рисунков, определяющих монтажные планы.

Раскадровка (или сториборд) — серия рисунков, иллюстрирующих итоговый вид анимации или фильма. Раскадровка – последовательность планов согласно сценарию, визуализированный план, основание для построения отдельных кадров и связи между ними.

Ротоскопирование (метод «Эклер»). Техника была изобретена еще в 1914 году, но пользуется популярностью и теперь. Мультфильм создается путем обрисовки кадр за кадром натурального фильма (с реальными актерами и декорациями). Первоначально заранее снятый фильм проецировался на кальку и вручную обрисовывался художником, сейчас для этих целей активно используется компьютер. Эта техника применяется и тогда, когда от полностью рисованного персонажа требуется очень реалистичное, точное и живое взаимодействие с реальными актерами и предметами обстановки. В этом случае цифрового персонажа сначала играет реальный человек, а потом его целиком, «бесшовно» заменяют анимированным персонажем.

Рендеринг или **отрисовка** (англ. *Rendering* — «визуализация») — термин в компьютерной графике, обозначающий процесс получения изображения по модели с помощью компьютерной программы.

Рендеринг — это процесс, который не смогут обойти стороной те, кто работает с двухмерной или трехмерной графикой, анимацией. В переводе с английского рендеринг означает «визуализация». В ходе рендеринга происходит преобразование трехмерной сцены в статическое изображение (рендер) или же в последовательность кадров.

Разрешение — одна из главных характеристик датчика изображения. Модули основных камер в современных смартфонах имеют разрешение от 12 до 108 мегапикселей. Это не предел: на подходе уже и 200 Мп камеры. Однако сама по себе эта характеристика слабо влияет на качество снимка. Работает она только вкупе с другими. Важную роль играют размеры матрицы и пикселя, светосила объектива, программная обработка.

Разрешение кадра — величина, определяющая количество точек (элементов растрового изображения) на единицу площади (или единицу длины).

Референсы — это изображения или объекты, которые дизайнер или художник выбирает при подготовке проекта и к которым обращается во время работы. С английского reference переводится как «справка», «отсылка» или «пример». То есть референсы — это базовый визуальный материал, который собирают и изучают для разработки собственных идей.

Секвенция от англ. «sequence» (последовательность, ряд). Секвенция или секвенция кадров, это в целом, тип сохранения при котором каждый фрейм (кадр) сохраняется в отдельную картинку и имеющий любой вариант формата картинки например jpg, bmp, gif, tiff, png и многие другие.

Статика – наиболее устойчивое положение персонажа, которое можно держать в кадре длительное время. Несет функцию точки в предложении. Рисунок, предназначенный для статике, делается обычно с большей тщательностью, чем остальные фазы.

Тайминг и **спейсинг** - важные основы любой анимации. Тайминг - это время, за которое происходит действие, спейсинг - это смещение объекта за отрезок времени. Редко движение бывает равномерным. Не забываем про замедление и ускорение.

Тайминг – английское слово «timing» не имеет аналога в русском языке. Оно может означать темпоритм, синхронизацию, хронометраж. В анимации его следует понимать как расчет движения во времени и пространстве. Это та часть одушевления, которая придает движению смысл. Основные принципы тайминга в анимации: 1. Точная мизансценировка и композиция кадра. 2. Расчет времени на подготовку зрителя к предстоящему событию, на само действие и затем на реакцию зрителя на это событие.

Тотальная анимация – анимация, в которой в каждом кадре перерисовываются не только персонажи, но и фон. Каждая картинка рисуется полностью.

Футажи, применяемые для видеомонтажа — это файлы, содержащие какие-либо заснятые или созданные в специальных программах динамичные изображения. Их задача — создание настроения, передача полноты ощущений, сокрытие незначительных дефектов исходного материала. Большинство таких вставок делаются как циклические видеокomпозиции, в которых начало и конец в точности совпадают. Это дает возможность многократно ставить их на линейку времени, растягивая длительность проекта до необходимой величины.

Типы футажей

Все футажей, используемые для видео, можно разделить на четыре группы:

- обычные заставки,
- с альфа-каналом,
- маски,
- с хромакеем.

1. Видеозаставки для монтажа чаще всего ставят в начале фильма. Их роль — подвести зрителя к тому, что он увидит дальше, подготовить его, дать соответствующий настрой. Это может быть анимированный фон, фрагмент из мультфильма или специально подготовленный короткий клип.

использование заставок – переходы между кадрами или отдельными фрагментами видеокomпозиции. Иногда их применяют даже в качестве перебивок. Форматы файлов в этом случае могут быть самые разные: MOV, MPEG, DivX и другие. Главное – руководствоваться чувством меры. У зрителя не должно создаваться впечатление, что вся видеоработа состоит только из заставок.

Футажей можно использовать в качестве заставок или перебивок в проекте

2. Футажей с альфа-каналом — это небольшие фрагменты или видеоролики, где изображение расположено на прозрачной подложке. Такие клипы накладывают поверх основных кадров. С помощью альфа-канала и программы для монтажа видео, можно добавить в свою видеоработу вспышку или взрыв, языки пламени, падающий снег – любую

анимированную картинку. Чаще всего с этой целью используются небольшие ролики в формате MOV. Формат AVI без сжатия также поддерживает альфа-канал, но имеет слишком большой размер.

3. Кадры с масками используют в качестве рамок. При наложении маски на материал часть его закрывается другим изображением. Таким способом можно, например, удалить с картинки нежелательные объекты.

4. Хромакей — это выделение и удаление какого-нибудь одного цвета. Поэтому вставки с хромакеем имеют однотонную подложку (чаще всего синюю или зеленую). При наложении на кадр фильма этот цвет становится прозрачным, что дает возможность появления на фоне отснятого видеоматериала новых объектов. Выбор цветов не случаен — именно синий и зеленый меньше всего присутствуют на лице и других частях тела человека. Похожим способом сейчас делается большинство так называемых комбинированных съемок. Применять клипы с однотонным фоном можно в тех же случаях, что и ролики с альфа-каналом.

Фаза – промежуточное положение между компоновками. Фа́за (от др.-греч. φάσις, φάσις «высказывание», «утверждение», «появление») — период, ступень, этап в развитии какого-либо явления.

Фазовка – создание промежуточных фаз движения.

Фон - от фр. *Fond* из лат. *Fundus* — «дно, основание, главный элемент, основа»: Фон — основной цвет или тон, на котором размещается изображение или текст; часть изображения, образующая задний план

Хромакей - это когда снимают в павильоне на синий/зеленый фон, потом с помощью компьютера удаляют этот фон - остается только человек, а в пустоту добавляют фон который отсняли отдельно.

Черновой мультипликат – мультипликат до прорисовки.

Шейдинг является одним из ключевых понятий в области компьютерной графики. Он относится к процессу придания объектам визуальных характеристик, таких как цвет, текстура, отражение и прозрачность, чтобы создать реалистичные и привлекательные изображения.

Шейдинг — это процесс определения внешнего вида объекта или поверхности. Он включает в себя создание и настройку материалов, освещения и текстур, которые определяют, как объект будет отображаться на экране. Шейдинг играет важную роль в создании реалистичных и убедительных визуальных эффектов.

Основные компоненты шейдинга:

Материалы:

Материалы определяют основные свойства объекта, такие как цвет, отражение, прозрачность и блеск. В программном обеспечении для компьютерной графики материалы могут быть созданы и настроены с помощью различных параметров и текстур.

Освещение:

Освещение играет важную роль в шейдинге, поскольку оно определяет, как свет воздействует на объекты. Различные типы источников света, такие как точечные источники, направленные источники и окружающее освещение, могут быть использованы для создания разнообразных эффектов освещения.

Текстуры:

Текстуры добавляют детали и реалистичность к объектам. Они могут быть использованы для имитации различных поверхностей, таких как кожа, дерево или камень. Текстуры могут быть созданы с использованием реальных фотографий или рисованных изображений, а затем применены к объекту с помощью координат текстуры.

Применение шейдинга:

Создание реалистичных сцен:

Шейдинг позволяет создавать визуально привлекательные и реалистичные сцены. Он помогает придать объектам текстуры, цвета и отражения, которые приближают их к реальным предметам.

Анимация и спецэффекты:

Шейдинг также играет важную роль в создании анимации и спецэффектов. Он позволяет создавать различные стили и настроить визуальные эффекты, такие как свечение, искажения и тени.

Игровая графика:

В игровой индустрии шейдинг используется для создания визуально привлекательных игровых миров и персонажей. Он позволяет добавить детали и реалистичность к игровым объектам, что делает игровой процесс более увлекательным и захватывающим.

Шот (Shot) – это **последовательность кадров, снятая камерой за один проход (монтажный план)**. Иногда внутри съёмочного пространства Шота может присутствовать отдельное изображение, связанное с происходящим там действием, например трансляция по телевизору, или что персонаж думает в виде “картинки внутри картинки”. Это называется Сабшот (Subshot), и является полноценным Шотом. Ассет (Asset) - отдельно изготавливаемый элемент анимационной сцены.

Экспозиционный лист (Exposure List) – табличная форма, передающая последовательность фазованных рисунков, слоистое построение сцены, синхрон со звуковыми фразами, работу камеры, служебные пометки и т.д. Один из основных подписываемых и утверждаемых документов. Определяет, какие элементы сцены подлежат сканированию и покраске, в каких кадрах они расположены и какие слои собой представляют, как должна вести себя камера и т. д. На многих американских мультстудиях пользуются листами, вмещающими 96 кадров (4 секунды). При работе для ТВ, где скорость проекции 25 кадра в секунду, применяют листы в 100 кадров. В советских и российских студиях экспозиционный лист рассчитан на 52 кадра, что равно 1 метру киноплёнки.

Содержание инструктажа по технике безопасности

I. Общие требования безопасности

1. Соблюдение данной инструкции обязательно для всех учащихся, работающих в кабинете.
2. Бережно относиться к компьютерной технике.
3. Спокойно, не торопясь, входить и выходить из кабинета, не задевая столы и аппаратуру.
4. Точно выполнять указания педагога.
5. Быть дисциплинированными и внимательными на занятиях.
6. Не загромождать проходы портфелями и сумками.
7. Не двигать аппаратуру без разрешения педагога.
8. Не садиться на трубы и радиаторы водяного отопления.
9. Травмоопасность в кабинете:
 - при включении аппаратуры в электросеть
 - электромагнитное излучение

II. Требования безопасности перед началом занятий

1. Входить в кабинет по указанию педагога, соблюдая порядок и дисциплину.
2. Подготовить своё рабочее место.
3. Не включать аппаратуру без указания педагога.
4. При слабом зрении одеть очки.

III. Требования безопасности во время занятий

1. При работе на ПЭВМ соблюдать правильную посадку: сидеть прямо, не сутулясь, опираясь областью лопаток на спинку стула, с небольшим наклоном головы вперёд; предплечья должны опираться на поверхность стола; уровень глаз должен приходиться на центр экрана.
2. Соблюдать расстояние от глаз до экрана (50-70 см)
3. Соблюдать длительность работы на ПК (в течение урока не более 20-25 минут).
4. Делать гимнастику для глаз через каждые 15 минут работы с дисплеем.
5. Не трогать разъёмы соединительных кабелей.
6. Не прикасаться к питающим проводам и устройствам заземления.
7. Не прикасаться к экрану и тыльной стороне монитора.
8. Не класть на монитор и клавиатуру книги, диски, тетради.
9. Не работать во влажной одежде и влажными руками.
10. Не выполняйте работы, не предусмотренные заданием педагога.

IV. Требования безопасности в аварийных ситуациях

1. При появлении запаха гари немедленно прекратить работу, выключить аппаратуру и сообщить педагогу.
2. Не пытайтесь самостоятельно устранить неисправность, сообщите о ней педагогу.
3. В случае пожара, по указанию педагога, без паники, организованно покиньте кабинет.
4. В случае травматизма обратитесь за помощью к педагогу.

V. Требования безопасности по окончании занятий

1. Не оставляйте своё рабочее место без разрешения педагога.
2. По окончании работы отключите аппаратуру от электропитания.
3. Приведете в порядок рабочее место.
4. О всех недостатках, обнаруженных во время работы, сообщить педагогу.

Оптические приборы

Тауматρόп (от [др.-греч.](#) θαῦμα — чудо и τροπή — вращение) — [игрушка](#), основанная на оптической иллюзии: при быстром вращении кружка с двумя рисунками, нанесёнными с разных сторон, они воспринимаются как один. Была особо популярна в [Викторианскую эпоху](#).

Фенакистископ Плато. Фенакистиско́п — лабораторный прибор для демонстрации движущихся рисунков, конструкция которого основана на феномене персистенции — инерции человеческого зрения. В 1832 году Жозеф Плато создал прибор оптического обмана, который позже был назван фенакистископом. Сам Жозеф охарактеризовал свое изобретение так: «...принцип действия современного кино, или, скорее, закон, на котором основана съёмка или проецирование фильмов». Прибор состоит из картонного диска с прорезанными в нем отверстиями, на котором изображены различные фигуры. Во время вращения диска перед зеркалом фигуры, которые просматриваются в зеркале через отверстия диска, начинают совершать движения в зависимости от задумки иллюстрации. Хотя, казалось бы, что они будут вращаться вместе с диском. Интересный факт: почти в это же время профессор геометрии Симон фон Штампфер создал аппарат, очень похожий на фенакистископ, и назвал его «стробоскопом». Эти два человека не знали работ друг друга и пришли к своим изобретениям каждый своим путём.

Зоотро́п Хорнера (от [др.-греч.](#) ζωή «жизнь» + τροπή «вращение») — устройство для демонстрации движущихся рисунков, конструкция которого основана на [персистенции](#), то есть инерции человеческого зрения. Изобретателем зоотропа считается [Уильям Джордж Горнер](#), но упоминания о подобном приборе встречаются в китайских летописях от [180 года](#) н. э. Зоотроп является трансформацией [фенакистископа Жозефа Плато](#).

Праксиноскоп Рейно, Праксиноско́п ([греч.](#) πράξις— «действие» и σκοπέω — «смотрю») — оптический прибор для демонстрации движущихся рисунков, запатентованный [Эмилем Рейно](#) ([фр.](#) *Emile Reynaud*) [30 августа 1877 года](#). Созданный на основе [зоотропа](#) и [фенакистископа](#), праксиноскоп стал ещё одной до[кинематографической](#) [технологией](#)

Кинеограф Линнета

Приспособление для создания анимированного изображения, состоящего из отдельных кадров, нанесённых на листы бумаги, сшитые в тетрадь. Зритель, перелистывая особым способом тетрадь, наблюдает эффект анимации. Кинеография является одной из форм мультипликации. Джон Барнс Линнетт ([англ.](#) *John Barnes Linnett*).

Мутоскоп – это одна из разновидностей стробоскопов, где стробоскоп, от греческого стробос- «кружение» и скоп- «смотрю/наблюдаю» - прибор для демонстрации движущихся рисунков или оптических иллюзий. Действие его основано на стробоскопическом эффекте - при быстром мелькании отдельных листов с изображениями последовательных фаз движения объекта создается впечатление непрерывного движения (Уильям Кеннеди Диксон, шотландец).

Жанры кинематографа

1. Приключения. Фильм с увлекательным сюжетом (действие часто происходит в отдалённой исторически/географически от обыденной обстановки реальности), при котором герой попадает в различные нестандартные ситуации, из которых вынужден выпутываться благодаря своим качествам и умениям.

2. Исторический мультфильм. Основная цель этого фильма - воспроизведение тех или иных исторических событий. Разброс уклонов в жанре исторических фильмов очень велик - от фильмов, похожих на документальные, до фильмов, похожих на боевики, в которых исторические события - лишь фон и антураж.

3. Боевик. Один из самых прибыльных жанров киноискусства, в котором основное внимание уделяется дракам, боям, погоням и т.п. Также для обозначения этого распространённого жанра используется термин "экшен" (англ. action - действие). Классический западный боевик отличается наличием несложного сюжета, противостояния между хорошим и плохим героем (героями), акцентом на зрелищность, обилием трюков и спецэффектов.

4. Детектив. Основу сюжета здесь так же, как и в соответствующем литературном жанре, составляет расследование преступления. Элементы детектива часто используются и в фильмах других жанров (например, триллер).

5. Ужасы. Хороший фильм ужасов - это фильм, способный хорошо напугать зрителя, вызвать в нём самые разнообразные явные и тайные страхи и т. п. В отличие от триллеров, фильм ужасов отнюдь не старается создать реалистическую атмосферу и сюжет, в нём могут быть представлены инопланетяне, вампиры, мутанты и т. п.

6. Музыкальный фильм. Фильм с обилием музыки, песен и танцев, которые играют в нём основную, а не вспомогательную роль и лёгким, часто комедийным сюжетом.

7. Фантастика. Фантастика подразумевает использование вымышленных реалий, событий, технологий и т. п., однако таких, которые могут, в принципе, восприниматься зрителем как потенциально, гипотетически реальные или возможные. Этим они отличаются от фильмов в жанре фэнтези (с квазиреалистичным, но сказочным сюжетом, мистики и т. п.).

8. Фэнтези - представляет собой вид искусства (литературного, художественного, кинематографического и др.) с элементами волшебства, мифологии и сказок. Действие в фэнтези обычно происходит в выдуманном мире, где главные герои встречаются с нереальными существами и явлениями. Фэнтези фильмы обычно представлены борьбой добра и зла или света с тьмой и часто сняты по мотивам аналогичных литературных произведений.

8. Мистика. Популярный жанр кино, в котором идет речь о сверхестественных явлениях и сверхестественных силах, и где присутствуют элементы духовной практики, направленной на связь с потусторонним миром.

10. Военный фильм Реалистичный фильм о войне, с целью передать атмосферу событий, судьбы героев, с основанным на действительных фактах или вымышленным сюжетом.

11. Учебный фильм. Главная цель этого фильма – просвещение.

12. Фильм-катастрофа — фильм, герои которого попали в катастрофу и пытаются спастись. Речь может идти как о природной катастрофе (смерч, землетрясение, извержение вулкана и т. п.), так и техногенной катастрофе (крушение самолёта, например).

13. Драма. Особенность драмы в том, что главное внимание уделяется жизненным ситуациям, взаимоотношениям между персонажами, их внутренним психологическим переживаниям. При этом жанр драмы имеет огромное число поджанров. К числу поджанров драмы относятся, например, мелодрама и триллер.

14. Комедия. Жанр кино, изображающий смешные, юмористические ситуации и персонажей. Очень распространённый жанр, который не только развился одним из первых, но и по сей день продолжает пользоваться огромной популярностью. При этом элементы комедии часто присутствуют и в фильмах других жанров.

16. Трагедия. Основу трагедии также составляет столкновение личности с миром, обществом, судьбой, выраженные в борьбе сильных характеров и страстей. Но, в отличие от обычной драмы, трагическая коллизия обычно завершается гибелью главного героя.

17. Сказка. Сюжет строился на основе сказки или, ещё чаще, по типу "старая сказка на новый лад". На Западе похожие фильмы входят в жанр "семейное кино".

18. Триллер (от [англ.](#) *Thrill* — трепет). Главное место в триллере занимает создание сильной атмосферы напряжённости и волнения. Также акцент делается на изображении ярких психологических моментов, внутренних переживаний героев.

19. Мультфильм (мультипликационный фильм). Анимационный фильм, предназначенный в большей степени для детской аудитории. Мультфильмы бывают рисованные, пластилиновые, кукольные, компьютерные и другие.

20. Семейный фильм. Фильмы которые рассчитаны на различные возрастные группы и предназначены для просмотра всей семьёй. В связи с тем, что эти фильмы ориентированы в том числе и на детскую аудиторию, они часто лишены сцен насилия и не содержат материалы, которые будут сочтены неподходящими для детей. Обычно включают в себя элементы комедии с незамысловатым юмором.

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 376304230083447847618637456882370283188412430267

Владелец Студенцова Анна Иннокентьевна

Действителен с 15.04.2024 по 15.04.2025