



Муниципальное автономное образовательное  
учреждение дополнительного образования  
Детско-юношеский центр «Звёздочка» г. Томска

Принята на заседании методического  
совета  
от «22» августа 2023 г.

Утверждаю:  
Директор МАОУ ДО  
ДЮЦ «Звёздочка» г. Томска

Протокол № 1

«22» августа 2023 г.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
технической направленности**

*«Я - мультипликатор»*

Возраст учащихся: 7-11 лет

Срок реализации 1 год

Автор-составитель:  
Пузанова Светлана Павловна –  
педагог дополнительного образования

г. Томск, 2023

## **I. Комплекс основных характеристик программы**

### **1.1. Пояснительная записка**

**Направленность программы:** техническая. В процессе освоения программы учащиеся знакомятся с историей и техническими аспектами создания анимационных фильмов. Полученные теоретические знания закрепляются практической работой – созданием собственного анимационного фильма, где, воплощают собственный творческий замысел с помощью освоенных технических приемов работы с различными материалами.

**Актуальность программы.** Мультфильм – как средство массовой коммуникации и способ самовыражения, притягивает интерес многих людей, и особенно детей. Современный уровень развития цифровых технологий уже сейчас делает доступным создание видеопродукции собственными силами.

Учащиеся проходят обучение в процессе работы над реальным продуктом – анимационным фильмом. Программа затрагивает пять ключевых аспектов анимации: разработке персонажа, его движений, собственно анимации, диалоги, а также технические особенности, такие как синхронизация камеры, свет и звук. Деятельность на основе создания мультфильма требует большого количества времени на практическую работу: съёмки сюжетов, создание сценария, запись закадрового текста, видеомонтаж. Это и процесс познания и понимания мира, и индивидуальное творчество учащегося в данной области, и процесс освоения системы соответствующих начальных технических и технологических знаний, умений навыков. В процессе обучения диафильм, спектакль, кино или мультфильм превращает набор навыков учащегося в творческий инструмент личности. Предоставляется свобода выражения собственных фантазий, воображения, чувств, поэтому так важно научить ориентироваться, привить вкус и разборчивость, сохранить свою уникальность, донести окружающим свои идеи.

**Педагогическая целесообразность.** Занятия по программе «Я - мультипликатор» способствует развитию коммуникабельности, целеустремленности, собранности, усидчивости, что в свою очередь влияет на интеллектуальное и речевое развитие обучающегося. Ребенок тренируется в решении проблемных ситуаций, идет становление его характера. Особенно это заметно на застенчивых детях. Занятие данной деятельностью помогает им обрести уверенность, почувствовать свою ценность, найти свое место. Курс способствует развитию познавательных интересов обучающихся; творческого мышления; повышению интереса к созданию проектов, в частности мультфильма, имеет практическую направленность, так как получение учащимися знаний в области информационных технологий и практических навыков работы с графической информацией является составным элементом общей информационной культуры современного человека, служит основой для дальнейшего роста профессионального мастерства.

**Отличительные особенности программы.** В основе программы лежит идея использования в обучении собственной активности учащихся. Концепция данной программы – Теория развивающего обучения в канве критического мышления. Программа предусматривает оптимальное построение педагогического процесса (максимальное раскрытие междисциплинарных связей) и позволяет применять знания из разных предметных областей, которые воплощают идею развития системного, творческого мышления у каждого учащегося. Творческое мышление – сложный многогранный процесс, но общество всегда испытывает потребность в людях, обладающих нестандартным мышлением. Готовность к творчеству формируется на основе таких качеств как внимание и наблюдательность, воображение и фантазия, смелость и находчивость, умение ориентироваться в окружающем мире, произвольная память и др. Использование программы позволяет стимулировать способность детей к образному и свободному восприятию окружающего мира (людей, природы, культурных ценностей), его анализу и конструктивному синтезу.

**Уровневая дифференциация содержания:** одноуровневая

**Стартовый уровень.** Дети знакомятся с профессией мультипликатор, с техниками анимации, с понятиями «тема», «идея», «задачи», с разработкой сценарного и монтажного плана, основами фотосъёмки Stop Motion, создают мультипликационные этюды. Учащийся получает первый опыт командной работы и коллективной ответственности за результат. Готовые мультфильмы ребята представляют общественности - демонстрируют свои работы родителям, друзьям, на родительских собраниях и других массовых мероприятиях, выкладывают в Интернет.

**Возраст учащихся 7-12 лет**

**Краткие возрастные особенности.**

Возраст 7, 5 – 11,5 лет

- Смена ведущего вида деятельности с игровой на учебную.
- Освоение новых видов деятельности, при предъявлении ребенку новых социальных требований, возникновении новых ожиданий социума. («Ты уже школьник, ты должен..., можешь, имеешь право...»)
- Несформированность эмоционально-волевой сферы. Затруднена произвольная регуляция собственного поведения.
- Незрелость личностных структур (совесть, приличия, эстетические представления).
- Тревожность, страх оценки.
- Ориентация на общения со значимым взрослым (педагогом).
- Формирование навыков учебной рефлексии.
- Развитие когнитивных функций.
- Различия в развитии мальчиков и девочек (преобладание логической сферы у мальчиков, эмоционально-чувственной у девочек)

- Ориентация в поведении на оправдание ожидания и одобрения значимых взрослым

**Срок реализации:** 1 год.

**Объём:** 144 часа.

**Формы обучения** – очная, очно-заочная.

**Формы организации образовательного процесса:** групповая, мини-группы.

В процессе создания творческой работы учащиеся имеют возможность объединиться по интересам и работать в одной группе, распределяя между собой роли и осваивая профессии, связанные с созданием мультфильма, или малыми группами, проявляя свои таланты и творческий потенциал, реализуя личные планы. Задания учитывают возрастные особенности учащихся, дифференцированы по принципу от простого к сложному.

**Количество учащихся в группе:** 12 человек.

**Особенности набора:** свободный

**Виды занятий:** беседа, диспут, защита проектов, игровая программа, круглый стол, лекция, мастер-класс, «мозговой штурм», наблюдение, практическое занятие, презентация, размышление, студия, творческая мастерская, творческий отчет.

#### Режим занятий

Год (группа)	Продолжительность занятия	Периодичность	Часов в неделю
1 год	2 ч	2 раза	4

**Методы обучения:** рассказ, объяснение, беседа, анализ, самоанализ, убеждение, поощрение, демонстрация иллюстраций, видеоматериалов, разнообразных схем, воспроизводящие, игровые, творческие, интерактивные методы, проектный, частично-поисковый (эвристический), исследовательский, «мозговой штурм», сравнение, проблемный вопрос, придумывание «Если бы...», ассоциации.

#### 1.2. Цель и задачи программы

**Цель:** самореализация личности учащегося посредством освоения технологий создания мультфильмов.

**Задачи:**

**Обучающие:**

- изучить основные этапы истории анимации;
- сформировать представление о правилах написания историй;
- изучить законы изображения и создания персонажей;
- изучить методы оживления марионеток;
- научить работать с разными художественными материалами, выработать умения и навыки в применении вспомогательного материала для выражения своих идей;
- изучить технические аспекты создания мультфильма.

**Воспитательные:**

- воспитание нравственных качеств личности ребенка, эмоционально-эстетического восприятия окружающего мира;
- воспитание внимания, аккуратности, целеустремленности;
- формирование этических норм в межличностном общении;
- формирование гражданской ответственности и патриотизма, воли, ответственности через создание мультфильмов о природе, семье, родине.

**Развивающие:**

- сформировать навыки критического мышления, самостоятельность и ответственность в решении творческих задач;
- получить опыт творческой интерпретации информации;
- развивать художественный вкус на примере лучших произведений мирового кинематографа и анимации, образцами детской мировой литературы, народного эпоса, фольклора, устного народного творчества.

### 1.3. Содержание программы Учебный план.

№	Раздел, тема	Количество часов			Формы контроля/ аттестации
		Теория	практика	всего	
1.	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	Наблюдение Опрос
2	Мир мультипликации	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>8</b>	Опрос Творческое задние
3	Предсъёмочный этап	<b>15</b>	<b>49</b>	<b>64</b>	Опрос Творческое задние Контрольное задание Кроссворд
4	Процесс съёмки	<b>8</b>	<b>38</b>	<b>46</b>	Наблюдение Опрос Творческое задние
5	Завершающий этап создания мультфильма	<b>6</b>	<b>16</b>	<b>22</b>	Игра Контрольное задание
6	Подведение итогов	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	Показ созданных мультфильмов Контрольный срез Рефлексия
	Итого	<b>144</b>			

#### Содержание программы

##### 1. Вводное занятие. Инструктаж по ТБ.

Теория. Вводная беседа «Что такое мультипликация?». Инструктаж по ПДД, пожарной безопасности, правилам поведения в ДЮОЦ.

Практика. Экскурсия по ДЮОЦ. Игры на знакомство. Входная диагностика. Знакомство со студией мультипликации. Знакомство с оборудованием, материалами, инструментами. Показ мультфильмов.

##### 2. Мир мультипликации.

Общие сведения о мультипликации.

Теория: История создания мультфильма. Чем мы будем заниматься?

Практика: Показ авторских детских мультфильмов.

Виды мультфильмов.

Теория: Какая бывает анимация? Что такое перекладная анимация?

Практика: Показ детских мультфильмов, созданных разными технологиями.

Наши помощники

Теория: Обзор оборудования и материалов, необходимых для создания мультипликации. Презентация.

Практика: Знакомство с оборудованием и программами анимации.

Выбор материала для анимации.

Профессии в анимации

Теория: Общее знакомство с профессиями; писатель, режиссер,

сценарист, артист.

Практика: Распределение ролей между детьми, которые будут работать над проектом (тестирование в игровой форме).

### **3. Предсъёмочный этап**

Свой мультфильм.

Теория: Методы поиска идеи для создания мультфильма, предложение тем, наводящих вопросов.

Практика: Обсуждение технического процесса создания мультфильма с группой детей, которая будет работать над мультфильмом

Сценарий.

Теория: План написания сценария.

Практика: Методом «Мозговой штурм» дети с помощью педагога придумывают сценарий и записывают его на бумажный носитель.

Тайминг.

Теория: Изучение понятия тайминг. Учимся замечать время.

Практика: Показ мультфильмов, прослушивание музыки, речи, шума.

Запись звука (черновой вариант).

Теория: Как можно сделать запись звука.

Практика: Записываем голоса детей по сценарию.

Раскадровка сценария.

Теория: Изучение понятия раскадровка. Для чего она необходима? Что такое эпизод, сцена?

Практика: С помощью педагога дети рисуют черновую раскадровку по сценам, эпизодам.

Что необходимо для создания мультфильма? (итоговое занятие)

Теория: Как создать кроссворд?

Практика: Создание кроссворда на заданную тему.

Создание фонов.

Теория: Сколько и какие фоны необходимы для мультфильма?

Практика: Дети с помощью педагога создают фоны для мультфильма.

Создание объектов и персонажей.

Теория: Что такое персонажи, объекты?

Практика: Дети придумывают, создают объекты и персонажи.

Моделирование сцены, объектов и персонажей.

Теория: Что такое моделирование деталей сцены, объектов и персонажей? Понятие куклы-марионетки.

Практика: Практическое моделирование. Созданные сцену, персонажи, объекты делят на более мелкие части (голова, туловище, ноги, руки, глаза, лучи, облака, кусты, ветки, птицы, крылья, клюв и т.д.)

Чему мы научились? Итоговое занятие. Игра «Угадай?».

Теория: Презентация «Повторение».

Практика: Игра «Угадай?» Выставка детских работ.

### **4. Процесс съёмки**

Аниматика и композиция запланированных сцен (зависит от кол-ва эпизодов).

Теория: Аниматика - самый ответственный, кропотливый этап работы.

Обсуждение текущих сцен. Знакомство с программой покадровой съемки. Правила покадровой съемки. Устройство цифровых фотокамер.

Принцип работы цифровых фотокамер

Практика: Съёмка текущих сцен.

Загадочный день (итоговое занятие).

Практика: Загадки по теме мультипликации от педагогов и детей.

## **5. Завершающий этап создания мультфильма**

Озвучивание.

Теория: Что такое «чистая» звукозапись? Чем она отличается от «черновой» звукозаписи?

Практика: Заучивание текста (если необходимо), песенки и т.д. Производится запись голосов детей, музыки начисто.

Что такое монтаж мультфильма?

Теория: Что значит сведение монтажа? С чего начинается каждый фильм? Для чего нужна «шапка» фильма? Что такое титры? Для чего они нужны? Какого вида могут быть?

Практика: Сведение монтажа сцен, титров, «шапки».

Монтаж мультфильмов

Теория: Знакомство с программой для монтажа (MoveMarket, Direct, ExpressCiberlink SonyVegaspro 7-10, и др.).

Практика: Монтаж мультфильма: обрезка и склеивание слайдов, подбор музыки, наложения озвучивания персонажей и звуковых (шумовых) эффектов на кадры, вставка переходов, создание титров.

Подготовка к Празднику: «День рождения мультика» (уроки театрализации).

Теория: Подготовка сценария с участием персонажей авторского мультфильма.

Подготовка выставки персонажей мультфильма.

Практика: Репетиции с детьми из разных групп, приготовление

Праздник «День рождения мультика»

Практика: Торжественный премьерный показ!

Концерт с участием детей в роли персонажей детских авторских мультфильмов.

Практика: Выставка персонажей, фотовыставка, показ мультфильма.

Мой мультфильм.

Теория: Обучающиеся изучают программы для просмотра видео, учатся ей пользоваться.

Практика: Проводится самоанализ после каждого мультфильма.

## **6. Подведение итогов.**

Заключительное занятие.

Теория: Знакомство с программами для просмотра видео.

Практика: Проводится самоанализ после каждого мультфильма. Таблица «Контрольный срез».

## 1.4. Ожидаемые результаты освоения программы

Предметные:

- знает основные этапы истории анимации;
- знает правила написания историй;
- знает законы изображения и создания персонажей;
- владеет методами оживления марионеток;
- умеет работать с разными художественными материалами, применяет вспомогательный материал для выражения своих идей;
- освоил технические аспекты создания мультфильма.

Метапредметные:

- владеет навыками критического мышления, проявляет самостоятельность и ответственность в решении творческих задач;
- имеет опыт творческой интерпретации информации;
- имеет художественный вкус на примере лучших произведений мировой анимации, образцами детской мировой литературы, народного эпоса, фольклора, устного народного творчества.

Личностные:

- имеет опыт работы в группе,
- способен к творческому взаимодействию в процессе общения и выполнения совместного проекта;
- умеет эффективно распределять время и усилия.

## II. Комплекс организационно-педагогических условий

### 2.1. Условия реализации программы

#### Нормативно-правовое обеспечение

- Федеральный Закон Российской Федерации от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ (ред. от 30.12.2021 г.) «Об образовании в Российской Федерации» (с изм. и доп., вступ. в силу 01.01.2022 г.).
- Федеральный закон Российской Федерации от 24.07.1998 г. № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации». Федеральный закон Российской Федерации от 31 июля 2020 г. № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон в Российской Федерации «Об образовании по вопросам воспитания обучающихся».
- Указ Президента Российской Федерации от 21.07.2020 г. №474 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года». Постановление Правительства Российской Федерации от 17.11.2015 г. № 1239 «Об утверждении Правил выявления детей, проявивших выдающие способности, сопровождения и мониторинга их дальнейшего развития».
- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 04.09.2014 г. № 1726-р «Концепция развития дополнительного образования детей».
- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 12.11.2020 г. № 2945-Р «Об утверждении плана мероприятий по реализации в 2021-2025

годах Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года».

- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 г. №678-р «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года».
- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 г. № 996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года».
- Приоритетный проект «Доступное дополнительное образование для детей» (Протокол от 30.11.2016 г. №11 Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и приоритетным проектам).
- Паспорт федерального проекта «Успех каждого ребенка» (утвержден на заседании проектного комитета по национальному проекту «Образование» 07 декабря 2018 г., протокол № 3).
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 г. № 816 «Порядок применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ.».
- Распоряжение Министерства просвещения Российской Федерации от 25.12.2019 г. № Р-145 «Целевая модель (методология) наставничества».
- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 г. № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)».
- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 26.03.2016 г. № ВК-641/09 «Методические рекомендации по реализации адаптированных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей».
- Письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 07.05.2020 г. № ВБ-976/04 «О реализации курсов внеурочной деятельности, программ воспитания и социализации, дополнительных общеразвивающих программ с использованием дистанционных образовательных технологий».
- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 г. № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с

«Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)».

- Постановление государственного санитарного врача Российской Федерации от 30.06.2020 г. № 16 «Об утверждении санитарно-эпидемиологических правил СП 3.1/2.4.3598-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации работы образовательных организаций и других объектов социальной инфраструктуры для детей и молодежи в условиях распространения новой коронавирусной инфекции (COVID-19).
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
- «Примерная программа воспитания» (одобрена решением федерального учебно-методического объединения по общему образованию, протокол от 02.06.2020 N 2/20).
- Устав МАОУ ДО ДЮЦ «Звездочка» г. Томска.
- Образовательная программа МАОУ ДО ДЮЦ «Звездочка».
- Программа развития МАОУ ДО ДЮЦ «Звездочка» на 2021-2025 г.
- Рабочая программа воспитания МАОУ ДО ДЮЦ «Звездочка».
- Методический конструктор дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы педагогов дополнительного образования. МАОУ ДО ДЮЦ «Звездочка» г. Томска.

### **Материально-техническое обеспечение**

- Помещение: учебный кабинет, компьютерный класс.
- Учебное оборудование: классная доска, столы и стулья для учащихся и педагога, шкафы и стеллажи для хранения конструктора и других учебных материалов.
- Технические средства обучения: компьютер с необходимой для съемки и монтажа программой, цифровая фотокамера или планшет для фотосъемки, оборудование для звукозаписи (микрофон, наушники, диктофон), набор студийного света, мультипликационный станок, МФУ, интерактивная доска, мультимедиа-проектор, ламинатор;
- Канцелярские принадлежности: бумага белая и цветная различной плотности разных форматов, канцелярская липучка (клячка), простые и цветные карандаши, гелевые ручки, маркеры различной толщины, фломастеры, гуашь, акварель, кисточки, резинки-ластики, линейки, ножницы, клеевые карандаши, цветной пластилин классический и восковой;
- Бросовый материал: фантики, нити, пуговицы, фольга,

перья, яичная скорлупа и др.

**Кадровое обеспечение:** педагог дополнительного образования

**Организационное обеспечение:** сотрудничество с родителями

## 2.2. Формы аттестации

**Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов**

- журнал посещаемости;
- сводная карта результативности прохождения программы.

**Форма подведения итогов реализации программы:** презентация творческих работ (Приложение №).

## 2.3. Оценочные материалы:

- диагностика личностных качеств;
- диагностика межличностных отношений;
- мониторинг результатов обучения учащегося по годам обучения

## 2.4. Методические материалы

**Групповая технология** как коллективная деятельность предполагает:

- взаимообогащение учащихся в группе;
- организацию совместных действий, активизирующих познавательные процессы;
- налаживание коммуникативных каналов;
- обратную связь (рефлексию), которая помогает выявить отношение участника к собственному действию и обеспечивает его коррекцию.

Начинать работу в парах, в мини-группах следует с установления доверия внутри общей группы, взаимного интереса, расположенности друг к другу. Группа получает определённое задание для решения конкретных задач. Учащиеся учатся понимать и принимать общую цель, слышать друг друга, ощущать, что общий результат зависит от усилий каждого. Для этого необходимо:

- формулировать своё мнение
- выяснить мнение партнёра
- принять существование разных точек зрения
- настаивать на своём при помощи аргументов,
- согласовывать мнения, исходя из интересов дела, а не личной приязни.

После выполнения группового задания обязательно обсудить, что мешало, как учащиеся помогали друг другу, что необходимо сделать для улучшения качества.

**Личностно-ориентированная технология**

Содержание, методы и приёмы технологии направлены на то, чтобы раскрыть и использовать субъективный опыт каждого ученика, помочь становлению личности

путём организации познавательной деятельности. Принципиальным является добровольность каждого учащегося в выборе программы и темпы её освоения. В программе используются следующие характерные особенности технологии:

1. Обеспечение каждому учащемуся чувства психологической защищённости, доверия.
2. Развитие индивидуальности учащегося за счёт динамического проектирования (образовательный процесс перестраивается по мере выявления логики развития конкретной личности).
3. Понимание позиции ребёнка, его точки зрения, неигнорирование его чувств и эмоции, принятие личности.
4. Процесс формирования умений и навыков, воспринимать как средство полноценного развития личности.
5. Тактика общения – сотрудничество, где учащийся - полноправный партнер. Пристраиваться не «сверху», а «наравне». Обеспечить каждому такую дистанцию, которая позволяет сохранять контакт с окружающими и одновременно чувство личной свободы (не рядом, не над, а вместе, в одном пространстве).

### **Игровая технология**

Характерные особенности:

- образовательная цель ставится в форме игровой задачи;
- учебная деятельность подчиняется правилам игры;
- в учебную деятельность вводится элемент соревнования;
- успешное выполнение задания связывается с игровым результатом.

Особенностями игры в подростковом возрасте является нацеленность на самоутверждение, на личностное развитие (морально-нравственные проблемы, умение взаимодействовать, формирование ценностных отношений и т. п.). Роль педагога – и организатор, и соучастник событий.

Этапы технологии (по Н. Е. Щурковой)

1. Пролог: создание атмосферы доверия, «растепление» группы, выяснение самочувствия, забота о пространственном расположении участников, предварительное внимание к проблеме, которую будут моделировать.
2. Вовлечение в игру: объяснение правил, фабулы игры, обозначение и выбор ролей (в том числе «наблюдателей»), воплощение импровизированного игрового действия.
3. Рефлексия и итоги: выявление самочувствия, ценностных отношений, анализ хода и результатов игры, соотношение игры и реальности и пр.

**Технология КТД (коллективно-творческой деятельности)** используется для организации традиционных мероприятий. Этот способ деятельности помогает развитию организаторских и коммуникативных навыков и работает на сплочение коллектива. В основе технологии - известный метод КТД И.П. Иванова.

Этапы КТД:

1. Аналитический. Продумывание педагогом места КТД в образовательном процессе, его цели, участников. Проведение предварительной беседы.
2. Планирование в группе: Что и для кого делаем? Кто делает? Какие средства используем? У кого просим помощи?
3. Самостоятельная подготовка творческого продукта.
4. Проведение КТД.

5. Подведение итогов. Рефлексия и анализ: положительное, негативное, перспектива.

6. Последствие.

### **Информационно-коммуникативные технологии**

Internet используется для:

- самообразования и приобретения новой информации;
- быстрого обмена информацией с помощью электронной почты, соцсетей, сайта.

При реализации ДООП (или частей программы) в электронном виде с применением дистанционных технологий учащиеся:

- Овладевают техническими средствами обучения и программами.
- Развивают цифровую грамотность.
- Овладевают навыками самостоятельного поиска информации в предоставленном перечне информационных онлайн-платформ и т.д.
- Развивают умение работать дистанционно в команде и индивидуально, выполнять задания самостоятельно бесконтактно.
- Развивают умения самостоятельно анализировать и корректировать собственную деятельность.
- Развивают навык использования социальных сетей в образовательных целях.

1. Использование прикладных программ Microsoft Office:

- Microsoft Word – для печатания и редактирования любого текста. Изготовление раздаточного материала (контрольные, самостоятельные работы, тесты и т.д.); творческих работ (проекты, рефераты и т.д.).
- Microsoft Excel – представляет информацию в виде таблиц
- Paint – программа для рисования.
- Microsoft PowerPoint – программа для оформления презентаций.

Программы для покадровой видеосъемки:

- Stop Motion Studio
- Anima Shooter

Программы для создания видео, аудиоматериалов:

- 123apps [<https://123apps.com/ru/>] – инструменты для работы с видео и аудиоматериалами
- Movavi video editor
- Microsoft PowerPoint
- MoveMarket
- Direc,
- ExpressCiberlink
- SonyVegaspro 7-10

Программные средства, для обеспечения обратной связи и обмена информацией:

- WhatsApp [<https://web.whatsapp.com/>]
- Телеграмм [<https://web.telegram.org/k/>]

- ВК [<https://vk.com/feed>]
- Gmail [<https://www.google.com/intl/ru/gmail/about/>]

## **Алгоритм занятия**

Этапы:

- Организационный – организация начала занятия, создание психологического настроя на учебную деятельность и активизация внимания;
- Подготовительный – сообщение темы, цели учебного занятия и мотивация учебной деятельности учащихся;
- Основной – усвоение новых знаний и способов действий, закрепление и их применение, обобщение и систематизация;
- Контрольный – выявление качества и уровня овладения знаниями, самоконтроль и коррекция знаний и способов действий через контрольные упражнения, тесты или опросы;
- Итоговый – анализ и оценка успешности достижения цели, определение перспективы последующей работы;
- Рефлексивный – самооценка учащимися своей работоспособности, психологического состояния, причин некачественной работы, результативности работы, содержания и полезности учебной работы.

## **Методический материал:**

- КУГ (Приложение №),
- методические пособия,
- разработки занятий,
- программы модулей,
- тематические подборки материалов, игр
- Велинский Д.В. Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки: методическое пособие. – г. Новосибирск, Детская киностудия «Поиск». – 2011 г.
- Тихонова Е.Р. Рекомендации по работе с детьми в студии мультипликации. Издание второе. – г. Новосибирск, детская киностудия «Поиск», - 2011 г.
- Почивалов А.В., Сергеева Ю. Пластилиновый мультфильм своими руками: как оживить фигуры и снять свой собственный мультфильм. – М.: Изд-во «Э», 2015 год.
- Пунько Н.П, Дунаевская О.В. Секреты детской мультипликации: перекладка: методическое пособие. – М.: Линка-Пресс, 2017 г.
- Конкурс детских анимационных фильмов «АРТ АНИМАЦИЯ». - <http://animatika.tilda.ws/#konkurs%20%D0%B4%D0%B5%D1%82%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B5>
- Мой родной край. Это интересно. - [http://multkonkurs.ru/category/moi\\_krai/](http://multkonkurs.ru/category/moi_krai/)
- Мир, в котором я живу. - <http://aakr.ru/animalaboratory/>

## **Дидактический материал:**

- инструкционные карты, необходимые для выполнения индивидуальной практической работы
- подборка анимационных фильмов известных режиссеров, работ детских студий мультипликации;
- энциклопедии, справочники, репродукции, литература по искусству;
- аудиозаписи («Живая планета», «Звуки природы и музыка», «Звуки войны»)
- наглядные пособия по мультипликации, рисунки, иллюстрации
- наглядный раздаточный материал по темам учебного курса
- электронные презентации по основным разделам программы
- журналы, книги, альбомы по мультипликации.
- Шумотека. Онлайн-коллекция звуков. <https://noisefx.ru/>
- Фонотека. <https://www.youtube.com/audiolibrary/music?nv=1>

### 3.1 Список литературы

1. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Анофриков. - Новосибирск, 2011
2. Асенин С. Уолт Дисней. Тайны рисованного киномира. М.: Искусство, 1995.
3. Бабиченко Д. Искусство мультипликации. М.: Искусство, 1964.
4. Бартон К. Как снимают мультфильмы. – М., 1981.
5. Буйлова Л.Н. Инновационное развитие дополнительного образования детей в современной реальности // Педагогика и психология в современной системе образования: монография. Книга 5/под общ.ред. И.В. Ткаченко. – Ставрополь: Логос, 2015. – 111 с. – с. 28-48.2.
6. Буйлова Л.Н. Общее и особенное в соотношении понятий «дополнительное образование детей» и «внеурочная деятельность» // Молодой ученый. №23 (103), декабрь-1 2015 г. - <http://www.moluch.ru/archive/103/> (дата обращения: 17.08.2022).
7. Гамбург Е., Пекарь В. Художники оживленного рисунка. – М., 1984.
8. Гамбург Е. Рисованный и кукольный фильм. – М., 1981.
9. Иванов-Вано И. П. Кадр за кадром. М.: Искусство, 1980.
10. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года от 31 марта 2022 г. № 678-п [Электронный ресурс] — <http://static.government.ru/media/files/3fIgkklAJ2ENBbCFVEkA3cTOsiypicBo.pdf> (дата обращения: 17.08.2022).
11. Курчевский В.В. Изобразительное решение мультипликационного фильма. О природе гротеска и метафоры. Уч. пособие. М.: ВГИК, 1986.
12. Курчевский В.В. Детское мультипликационное кино. Вопросы эстетического и нравственного воспитания. М.: ВГИК, 1988.
13. Марк Саймон. Как создать собственный мультфильм. НТ Пресс, 2005.  
Маэстри Дж. Секреты анимации персонажей. СПб.: Питер, 2002.
14. Олешко В.П. Так рождаются мультфильмы. Минск: Полымя, 1992.

15. Сазонов А.П. Изобразительная композиция и режиссерская раскадровка рисованного фильма. М., 1960.
16. Халас Д., Уайтекер Г. Тайминг в анимации. Пер. с англ. Ф.Хитрук. М.: Магазин Искусства, 2000.
17. Энциклопедия отечественной мультипликации. Сост. С.Капков. М.: Алгоритм, 2006.

**Список литературы для детей и родителей:**

1. Арнольди Э. Жизнь и сказки Уолта Диснея. Л.: Искусство, 1968.
2. Асенин С.В. Мир мультфильма. Искусство, 1986
3. Асенин С. Мудрость вымысла: Мастера мультипликации о себе и своём искусстве.
4. Бялковская, Сазонов. Как я ожил. Издательство «Детский мир» Министерства РСФСР, Москва, 1962.
5. Горичева В.С., Нагибина Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. – Ярославль, 2008.
6. Иванова Ю.Н., Мультфильмы. Секреты анимации. М.: Издательство «Настя и Никита», 2017. – 24с.
7. Смолянов Г.Г. Анатомия и создание образа персонажа в анимационном фильме: Учебное пособие. – М.: ВГИК, 2005.-128с.
8. Мудрость вымысла. Мастера мультипликации о себе и своем искусстве. Сост. С.Асенин.

## Приложения

### Приложение №1

#### Календарный учебный график

№	Срок	Раздел, тема	Часы

