



МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ЦЕНТР ТВОРЧЕСТВА «МАСТЕР»

Принята на заседании
Педагогического совета
протокол № 4
от «01» 09 2020 г.

«Утверждаю»
Директор МБОУ ДО ЦТ «Мастер»
В. А. Баженова В.А. Баженова
приказ № 109-О от «01» 09 2020 г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

технической направленности

«Красная кнопка»

(Мультипликация)

Стартовый уровень

Возраст учащихся: 7-14 лет

Срок реализации: 144 часа

Разработчик: Яшенков Дмитрий Сергеевич,
педагог дополнительного образования

Приполярный, 2020



**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ЦЕНТР ТВОРЧЕСТВА «МАСТЕР»**

Принята на заседании
Педагогического совета
протокол № _____
от «___» _____ 20__ г.

«Утверждаю»
Директор МБОУ ДО ЦТ «Мастер»
_____ В.А. Баженова
приказ № ___-О от «___» ___ 20__ г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

технической направленности

«Красная кнопка»

(Мультипликация)

Стартовый уровень

Возраст учащихся: 7-14 лет

Срок реализации: 144 часа

Разработчик: Яшенков Дмитрий Сергеевич,
педагог дополнительного образования

Приполярный, 2020

Паспорт программы

1.	Полное название программы	Дополнительная образовательная общеразвивающая программа детская студия мультипликации «Красная кнопка»
2.	Основание для разработки программы	<ul style="list-style-type: none"> ● Федеральный закон от 29.12.2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации». ● Постановление правительства ХМАО-Югры от 05.10.2018 года № 338-п «О государственной программе ХМАО-Югры «Развитие образования» ● Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам». ● СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей» (Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 г. № 41). ● Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 г. № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ». ● Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ в образовательных организациях на территории Ханты-Мансийского автономного округа-Югры (проект).
3.	Автор-разработчик программы	Яшенков Дмитрий Сергеевич, педагог дополнительного образования МБОУ ДО Центр творчества «Мастер»
4.	Руководитель программы	Яшенков Дмитрий Сергеевич, педагог дополнительного образования МБОУ ДО Центр творчества «Мастер»
5.	Рецензенты программы	-
6.	Организация заявитель	Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования Центр творчества «Мастер»
7.	Адрес организации	628158, Российская Федерация, Тюменская область, Ханты-Мансийский автономный округ-Югра, Березовский район, сп. Приполярный, 2 микрорайон, дом 2а, корпус 2. cdtmaster@yandex.ru
8.	Тип программы	Общеобразовательная общеразвивающая
9.	Направленность программы	техническая

10.	Год разработки программы	2019
11.	Год последней корректировки программы	2019
12.	Уровень освоения программы	стартовый
13.	Форма реализации программы	групповая
14.	Целевые группы	обучающиеся 7-14 лет (школьники)
15.	Сроки реализации программы	1 год
16.	Цель программы	Овладение основами создания кукольной анимации.
17.	Краткое содержание программы	Программа «Красная кнопка» знакомит обучающихся с основными творческими и техническими процессами создания анимации.
18.	Ожидаемые результаты	Развитие мелкой моторики, в процессе создания анимационных моделей или персонажей. Развитие нестандартного творческого мышления в процессе создания сюжета и характеров персонажей для будущего анимационного проекта. Развитие внимания, памяти и умения выразить свои мысли понятными для широких масс способами в процессе съёмки проекта. Овладение на базовом уровне техническими средствами создания, в процессе монтажа проекта.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Красная кнопка» разработана в соответствии с нормативно-правовыми документами:

- Федеральный закон от 29.12.2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
- Постановление правительства ХМАО-Югры от 05.10.2018 года № 338-п «О государственной программе ХМАО-Югры «Развитие образования»
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
- СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей» (Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 г. № 41).
- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 г. № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ».
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ в образовательных организациях на территории Ханты-Мансийского автономного округа-Югры.

Программа «Красная кнопка» имеет *техническую направленность*¹, относится к *стартовому уровню*², что является первой ступенью в овладении навыками создания анимационных проектов в технике кукольной анимации.

¹ Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ в образовательных организациях на территории Ханты-Мансийского автономного округа-Югры.

² Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ в образовательных организациях на территории Ханты-Мансийского автономного округа-Югры, Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 г. № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ»

Современные технические средства делают возможным получение навыков создания анимационных проектов для детей школьного возраста. В наше время становится доступным подходящее для мультипликации оснащение: простое для освоения школьниками программное обеспечение; удобное в использовании оборудование; это позволяет воспитанникам, в относительно короткие сроки, получить навыки и изучить основы процесса создания анимации. Весь процесс создания анимационного проекта от сочинения сюжета и создания персонажей, до монтажа и показа, увлекателен и многогранен в освоении и применении технических навыков и творческих способностей.

На этапе сочинения сюжета - истории будущего мультфильма, дети проявляют фантазию при этом обучаясь превращать её в конкретные визуальные образы: куклы-персонажи, декорации и т.д. На этом этапе развивается творческое мышление, расширяется кругозор, приобретается умение выражать свои мысли. Следующий этап создания персонажей и декораций для съёмки относится к изобразительному творчеству. На стартовом уровне программы для обучения применяется Кукольная мультипликация — метод объёмной мультипликации. При создании используются сцена-макет и куклы-актёры. Сцена фотографируется покадрово, после каждого кадра в сцену вносятся минимальные изменения (например, изменяется поза куклы). При воспроизведении полученной последовательности кадров возникает иллюзия движения объектов. Допускается самый широкий выбор материала и техники выполнения декораций, фигур, объектов. При создании объёмных фигур используются: пластилин, краски, карандаши, картон, цветная бумага и т.п. Вместе с приобретением навыков в изобразительном творчестве, развитием мелкой моторики, обучающиеся развивают внимание к деталям, которые могут быть не заметны невооружённым взглядом но, проявятся на этапе съёмки, попав в объектив видеокамеры. Этап съёмки, а затем монтажа требуют терпения и трудолюбия, вместе с тем позволяет обучающемуся ознакомиться с техническими процессами создания анимации: получить навыки работы с видео и светоаппаратурой; освоить базовые умения работы с компьютером изучить специализированное

программное обеспечение. Финальный этап, этап показа готовой анимационной работы зрителю. На данном этапе воспитанники имеют возможность получить оценку своей работе.

Актуальность – создание мультфильма включает в себя разнообразные процессы как творческие, так и технические. При этом они, переплетаясь между собой, становятся увлекательным симбиозом классического изобразительного творчества (на этапе подготовки к съёмкам) и современных технологий (на этапе съёмок и монтажа).

Особенность программы - на этапе подготовки к съёмкам программа включает в себя функции арт-педагогике и арт-терапии, работа с различными материалами для художественного творчества (пластилин, краски) благоприятно сказывается и на душевном состоянии детей. В то же время кропотливая работа в процессе съёмок воспитывает уважение к труду. Трудоёмкий технический процесс производимый в группах по 3-4 человека даёт понимание об ответственности перед собственной работой и работой других участников группы. Результат зависит от слаженной работы группы. Занятия мультипликацией это средство общения, как внутри творческой группы с единомышленниками, так и во вне, через историю, рассказанную с помощью мультфильма.

Программа *адресована* детям с 7 до 14 лет (школьники).

Срок реализации программы – 1 учебный год (9 месяцев), 36 недель, 144 часа.

Цель программы - формирование первичных навыков создания кукольной анимации.

Задачи программы:

Обучающие:

- знакомство обучающихся с основными способами создания анимации;
- формирование умения работы с оборудованием, задействованным в съемках;
- обучение различным приемам съемки;

Развивающие:

- развитие критического мышления, внимания, памяти.
- развитие навыков работы с материалами;
- развитие художественного вкуса, творческих способностей и фантазии детей.

Воспитательные:

- воспитание интереса к оригинальному художественному творчеству;
- расширение коммуникативных способностей детей;
- формирование культуры труда и совершенствование трудовых навыков.

Условия реализации программы – в творческое объединение принимаются все желающие в возрасте 7-14 лет (мальчики и девочки). Без специальных знаний, умений и навыков. Форма организации деятельности – групповая, минимальное количество обучающихся в одной группе 2 человека, максимальное – 15. Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 академических часа, что соответствует требованиям СанПин 2.4.4.3172-14³.

Для реализации программы необходим специалист, педагог дополнительного образования, владеющий техническими знаниями в области мультипликации и видеопроизводства.

Программа предусматривает преподавание материала по «восходящей спирали», от простого к сложному, то есть периодическое возвращение к определенным приемам на более высоком и сложном уровне. Все задания соответствуют по сложности детям данного возраста. Это гарантирует успех каждого ребенка и, как следствие воспитывает уверенность в себе.

Занятия состоят из теоретической части (знакомство с историей мультипликации, а также с профессиональной терминологией); практической части (создание сюжета, раскадровка будущего проекта, изготовление декораций и кукол-артистов, съемочный процесс); итоговой части (участие в конкурсной деятельности).

³ Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 № 41 «Об утверждении СанПин 2.4.4.3172-14. – Приложение №3 (Рекомендуемый режим).

В процессе реализации программы используются разнообразные формы занятий, что обусловлено учебно-тематическим планом и задачами.

Формы	Описание
Теоретическое занятие	Изучение специфической для данной деятельности терминологии
Практическое занятие	Отработка практических навыков на занятии, умение установить видеокамеру, «выставить план». Включение видеокамеры, компьютера, работа с программой «AnimaShooter»
Открытое занятие	Это демонстрация полученных навыков родителям (законным представителям), коллегам, обучающимся из других творческих объединений.
Итоговое занятие	Проходит в виде итогового показа творческих видео работ обучающихся объединения, по средствам демонстрации на экране.
Мастер-класс	Предусматривает приглашение родителей (законных представителей), друзей, других обучающихся на видеопказы с целью получения обратной связи в виде отзывов.

Для успешной работы объединения, формирования опыта социального взаимодействия обучающихся необходимо тесное сотрудничество педагога с родителями и привлечение их к активному участию в жизни коллектива.

Формы	Описание
Родительское собрание	Информирование родителей о текущих делах объединения, обсуждение, планирование работы, конкурсная деятельность.
День открытых дверей	Это демонстрация полученных навыков родителям (законным представителям), коллегам, обучающимся из других творческих объединений.
Дистанционное общение	Информирование родителей о содержании творческой деятельности, конкурсах через социальную сеть ВКонтакте, сайт ОУ.
Массовые мероприятия	Привлечение родителей к участию в акциях и мероприятиях, организованных ОУ (спортивный праздник, акция, субботник и пр.)

При реализации программы «Красная кнопка» используются различные педагогические технологии:

- *Лично-ориентированная* – акцент ставится на личность обучающегося, создание комфортных, бесконфликтных и безопасных условий. Реализация природных потенциалов ребенка.
- *Проектная* - стимулировать интерес обучающихся к определенным проблемам, предполагающим владение определенной суммой знаний и через проектную деятельность, предусматривающим решение этих проблем, умение практически применять полученные знания.
- *Технология творческих мастерских* - педагог вводит своих обучающихся в процесс познания через создание эмоциональной атмосферы, в которой ребенок может проявить себя как творец. В этой технологии знания не даются, а выстраиваются самим учеником в паре или группе с опорой на свой личный опыт, педагог – мастер лишь предоставляет ему необходимый материал в виде заданий для размышления.
- *Здоровьесберегающая* - обеспечение обучающемуся возможности сохранения здоровья за период обучения в школе, формирование у него необходимых знаний, умений и навыков по здоровому образу жизни, и применение полученных знаний в повседневной жизни.
- *Технология портфолио* – создание папки с творческими достижениями обучающихся (в печатном и электронном виде).

Планируемые результаты - наиболее плодотворным фактором, в оценочной работе итогов обучения, являются открытый видеопоказ работ обучающихся. Параметры оценивания представленных участниками работ могут изменяться в зависимости от уровня и целей проводимых показов. Видеопоказы позволяют получить обратную связь от аудитории напрямую, в режиме реального времени и оказывают неоценимое значение в эстетическом становлении личности ребенка. Для итоговых показов творческих работ обучающихся в студии выбрана форма мультфестиваля, включающего в себя элементы соревнования. Каждая из представленных работ в открытом

голосовании оценивается приглашёнными зрителями. Также проводится открытое обсуждение продемонстрированных мультфильмов. Открытые видеопозаказы с привлечением зрителя проводятся один – два раза в учебный год но, творческая работа ребенка постоянно требует поощрения в стремлениях. Для достижения данных целей в области оценки деятельности активно используется сеть интернет с различными ресурсами, позволяющие разместить видеоматериал и получить оценку онлайн. Также, сеть интернет дает возможность активного участия в различных конкурсах детского анимационного творчества, что позволяет обучающимся получить компетентную оценку от специалистов в данной области.

Результативность развития художественного мышления и технических навыков ребят оценивается по следующим критериям:

- степень оригинальности замысла,
- актуальность выбранного материала,
- овладение техническими навыками работы с оборудованием.

В процессе таких занятий более интенсивно развиваются творческие способности детей (воображение, образное и техническое мышление, художественный вкус), а также понимание технического процесса. В результате обучения по данной программе обучающиеся приобретут:

Личностные результаты:

- развитие внимания, памяти, критического мышления, пространственное воображения, художественного вкуса, фантазии, творческих способностей, технических навыков в работе с оборудованием и работе с информацией;
- овладение навыками культуры труда;
- адекватное отношение к успешному или неуспешному выполнению своей деятельности, восприятие оценки педагога и обучающихся;
- знание правил здорового и безопасного образа жизни для себя и окружающих.

Предметные результаты:

- знание основных техник производства анимации;

- знание техники безопасности при работе с оборудованием, применяемыми в мультипликации;
- формирование основных понятий в процессах создания визуальных образов;
- знания специфических для отрасли понятий: сюжет, персонажи, план, кадр, и т.д.;
- создание анимационного фильма, пользуясь специальным оборудованием.

Метапредметные результаты:

- улучшение коммуникативных способностей и приобретение навыков работы в коллективе;
- умение самостоятельно организовать свое рабочее пространство для успешной и комфортной деятельности на занятии, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;
- умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности ее решения.

Педагоги, занимающиеся обучением создания анимации отмечают положительное влияние этого рода занятия на успехи школьников. Занятия анимацией в технической части программы; помогают осваивать компьютерные программы, основы композиции при постановке кадра, особенности различного вида освещения, специфику звукозаписи, специфику работы с различными материалами для творчества при создании декораций и персонажей. В творческой части: развитие речи, способов выражения собственных мыслей и самопрезентации.

Для успешной реализации программы «Красная кнопка» необходимы техническое оснащение и материалы.

- Бумага для принтера формата А4, цветная бумага, картон;
- Шариковые ручки, карандаши простые, цветные;
- Краски
- Пластилин
- Оборудование:
- Кисти, ножницы.

- столы;
- стулья;
- проектор и экран;
- принтер.
- Видеокамера с возможностью съемки в формате 1080x720 пикселей (HD);
- Штатив для видеокамеры;
- микрофон;
- Световые прожекторы;
- Компьютер с установленными программами для анимации, обработки звука;
-

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п п	Наименование разделов, тем	Количество часов			Формы аттестации (контроля) по разделам
		Всего	Теория	Практика	
1.	Знакомство. Оборудование и материалы. Правила техники безопасности при работе с оборудованием для кукольной анимации.	4	2	2	тестирование
2.	Специфика процесса создания анимационного фильма (идея, сюжет, персонажи раскадровка видео, свет, звук, монтаж).	4	2	2	Обсуждение по теме
3.	Основы процесса кукольной анимации. Сценарий, раскадровка, изготовление декораций и персонажей, съемка, монтаж.	16	8	8	Ролевая модель, творческая работа
4.	Создание анимации (в группе)	60	16	44	Творческая работа, видеопказ, обсуждение внутри группы.
5.	Индивидуальные мультпроекты, с учетом интересов обучающихся. (авторский проект)	24	8	6	Творческая работа, видеопказ, размещение в сети интернет

6.	Техническая работа над проектом	24	8	16	Творческая работа, видеопозказ, размещение в сети интернет
7.	Подготовка к итоговым видеопозказам (мульт-фестиваль «Красная кнопка»), участие в конкурсах	12	-	12	Фестиваль творческих работ по итогам года, портфолио достижений
	Всего:	144	44	100	

Содержание учебного плана

Раздел 1. Оборудование и материалы. Правила техники безопасности при работе с оборудованием для анимации. (4 часа).

Тема 1. Знакомство с Центром творчества «Мастер»

Теория: Вводное занятие. Знакомство со зданием. Знакомство со студией. Инструктажи.

Практика: Правила личной организации перед началом занятий. Организация рабочего места. Правила ТБ и ОТ при использовании инструментов.

Раздел 2. Специфика производства кукольной анимации (съёмка, звук, монтаж). (4 часа).

Тема 1. Идея, сюжет

Теория: От идеи до её воплощения. Техники исполнения анимации. Терминология..

Практика: Творческое задание – простой сюжет с двумя персонажами.

Раздел 3 Основы кукольной анимации. Сценарий, раскадровка, декорации, куклы - артисты, съёмка, монтаж. (16 часов).

Тема 1. Работа над сценарием.

Теория: Знакомство с приемами написания сценария.

Практика: простой сценарий (написание).

Тема 2. Раскадровка.

Теория: Зачем нужна раскадровка.

Практика: Создание раскадровки к собственному проекту.

Тема 3. Съёмка (техническая часть)

Теория: Постановка кадра. Настройка камеры, света. Процесс съёмки

Практика: Учебная съёмка, сохранение видеофайла

Тема 4. Компьютерное ПО

Теория: Программы для создания анимации стоп-моушн, основные принципы работы.

Практика: Работа с программой AnimaShooter

Раздел 4. Создание собственных проектов (60 часов).

Тема 1. Проект.

Теория: Выбор темы.

Практика: Написание сценария. Раскадровка.

Тема 2. Техническая реализация проекта.

Теория: Съемка.

Практика: Съемка согласно раскадровки.

Раздел 5. Индивидуальные проекты, с учетом интересов обучающихся (24 часов).

Тема 1. Выбор темы для работы.

Теория: Собственные интересы. Как визуализировать идею.

Практика: Создание авторского проекта.

Тема 2. Обратная связь.

Теория: Способы обратной связи.

Практика: Показ. Опрос аудитории проекта.

Раздел 6. Техническая работа над проектом (24 часов).

Тема 1. Ракурс, план.

Теория: Переход от крупного к общему плану съемки.

Практика: Разноплановая съемка.

Раздел 7. Подготовка к итоговым видеопроказам, участие в конкурсах

Тема 1. Итоги года.

Практика: Подготовка работ для участия в конкурсах различного характера.

Подготовка к мультфестивалю «Красная кнопка»

Календарный учебный график на 2020 - 2021 учебный год

Год обучения	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год	07.09.2020	30.05.2021	36	144 часа	Два раза в неделю по 2 академических часа

ОЦЕНОЧНЫЕ И МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Система контроля результативности – для подведения итогов оценки полученных знаний, сформированных умений и практических навыков у обучающихся за год используются промежуточные и итоговые показы видеоработ обучающихся, после которых можно проследить качество и уровень выполнения работы, отразить динамику его творческого роста, определить требуемую помощь со стороны педагога-наставника. Для контроля за усвоением теоретического материала проводятся тестирования и устные опросы, что позволяет провести диагностику знаний.

Программа предполагает участие в конкурсах. Это является стимулирующим элементом, необходимым в процессе обучения.

Основная задача на всех этапах освоения программы – содействовать развитию инициативы, выдумки и творчества детей в атмосфере эстетических переживаний и увлеченности, совместного творчества педагога и ребенка.

Вид контроля	Время проведения контроля	Цель проведения контроля	Формы и средства выявления результата	Формы фиксации и предъявления результата
Первичный	сентябрь	Определение уровня технических знаний.	Проверка уровня технического знаний через проведение викторины «Мои любимые мультфильмы» (приложение №1).	Сводная таблица по результатам
Текущий	В течение всего учебного года	Определение степени усвоения учащимися учебного материала, определение готовности к восприятию нового материала; выявление обучающихся отстающих или	собеседование, контрольные вопросы, тестирование, творческие работы, выставки	Дневник наблюдений (Приложение №2)

		опережающих обучение.		
Промежуточные	Декабрь-январь	Оценка уровня и качества освоения обучающимися программы по итогам полугодия	контрольные вопросы, тестирование,	Дневник наблюдений
Итоговый	май	Определение степени усвоения материала; выделение одаренных детей.	Мульт-фестиваль «Красная кнопка», анкетирование,	Сводная таблица по результатам (Приложение №3), Видеоотчеты

Занятия состоит из двух частей, объединенных одной темой: теоретическая часть и практическая. Теоретическая часть включает в себя объяснение нового материала, беседы, мастер-классы, презентации, демонстрации наглядных пособий, общие сведения об используемых материалах и работе с ними. Практическая часть – изготовление и оформление творческой работы. Во время занятий осуществляется индивидуальный и дифференцированный подход к каждому обучающемуся. Программа способствует формированию умений по принципу «от простого к сложному» в соответствии с возрастом. Педагог, в зависимости от уровня усвоения материала, вносит изменения в программу, сокращая или увеличивая материал для каждого ребенка индивидуально, что способствует развитию специальных умений и навыков, уровень самостоятельности, умение работать в коллективе.

Методы обучения:

Наглядные – показ, демонстрация готовых творческих работ..

Словесные – объяснение, рассказ, беседа.

Контрольно–диагностические – контроль качества усвоения образовательной программы через тестирование динамики роста знаний, умений, навыков, заполнение дневника наблюдений.

Коммуникативно–развивающие – выполнение творческих коллективных работ, участие в мастер-классах.

Информационные источники

1. Красный Ю.Е., Курдюмова Л.И. Мультфильм руками детей, М.: Просвещение, 1990.
2. Эрикссон Э. Оживляй-ка поживей! - 2003 г.
3. Анимация как феномен культуры. - Материалы Первой Всероссийской научно-практической конференции. – М., 2005.
4. Мелик-Пашаев А.А., Адаскина А.А., Кудина Г.Н., Новлянская З.Н., Чубук Н.Ф., Методики исследования и проблемы диагностики художественно-творческого развития детей. - Методические рекомендации
5. Мелик-Пашаев А.А., Новлянская З.Н. Художник в каждом ребенке.- , М.: Просвещение, 2009.
6. Мелик-Пашаев А.А., Новлянская З.Н., Адаскина А.А., Чубук Н.Ф. Художественная одаренность детей, ее выявление и развитие.- Дубна: Феникс+, 2009.
7. Анатомия и создание образа персонажа в анимационном Фильме.- Учебное пособие.- М., 2005.
8. Хитрук Ф.С. Профессия – аниматор. – М., 2008.
для педагогов общеобразовательных школ. - Психологический институт РАО.- Дубна: Феникс плюс, 2009.

Для родителей:

1. Выготский . Л.С. Педагогическая психология. – М., 1992.
2. Выготский Л.С. Психология искусства. – М., 1992.

**Познавательная викторина «Мой любимый мультфильм» на выявление
технических знаний и творческих способностей.**

Ребятам предлагается предстоит принять участие в викторине на тему мультфильмов их создания. Викторина состоит из нескольких туров с заранее подготовленными заданиями на определенные темы.

1й тур Музыка из мультфильма (угадать из какого мультфильма звучит мелодия. 10 мелодий, за каждый правильный ответ 5 баллов)

2й тур «Кто лишний» (на картинке изображены герои одного мультфильма но, один из персонажей не из этого мультфильма. Необходимо правильно ответить кто лишний. 10 картинок, за каждый правильный ответ 5 баллов)

3й тур Главный герой и его противник (Необходимо назвать мультфильм, а также главного героя и его противника по сюжету. За каждый правильный ответ 1 балл)

Что нам скажут эти результаты:

- Какой у ребят уровень понимания понятий: сюжет, персонажи, главный герой.
- Способность к командной работе
- Способности к работе в стрессовой ситуации (ограниченное время, баллы за правильные ответы)
- Индивидуальные лидерские качества.

Ф.И. обучающегося	Возраст	Результат тестирования в начале года	Результат тестирования в конце года

Дневник наблюдений

Ф.И. обучающегося	Знание назначения оборудования	Знание понятий развития сюжета	Умение пользоваться оборудованием	Умение работы на камеру

1 балл - Не справляется самостоятельно, обращается за помощью.

2 балла - Часто ошибается, но обращается за помощью.

3 балла - Справляется самостоятельно, но не уверенно.

4 балла - Все выполняет четко, уверенно и самостоятельно.

**Примерная таблица фиксации творческих результатов обучающегося
за учебный год**

Ф.И. обучающегося	Название конкурса	Результат

Приложение №4 к
ДООП «Красная кнопка» (стартовый уровень)

Календарно-тематическое планирование на 2020 -2021 учебный год

№ пп	Дата	Тема занятия	Количество часов		
			теория	практика	всего
1.	12.09	Центр творчества «Мастер», знакомство со зданием. Мастерские. Правила поведения при пожаре. Места эвакуации.	2		2
2.	13.09	Правила личной организации перед началом занятий. Организация рабочего места. Инструменты и материалы. Правила техники безопасности при работе с инструментами.		2	2
3.	19.09	История мультипликации. Техники мультипликации	2		2
4.	20.09	Викторина «Мой любимый мультфильм»		2	2
5.	26.09	Идея сюжет	2		2
6.	27.09	Основы кукольной анимации		2	2
7.	03.10	От идеи до её воплощения	2		2
8.	04.10	Работа над сценарием		2	2
9.	10.10	Персонажи	2		2
10.	11.10	Главный герой и второстепенные персонажи		2	2
11.	17.10	Главный герой и его противник (конфликт)	2		2
12.	18.10	Сюжетная логика		2	2
13.	24.10	Создание сценария	2		2
14.	25.10	Раскадровка		2	2
15.	31.10	Подготовка к съемкам	2		2
16.	01.11	Свет		2	2
17.	07.11	Работа с компьютером	2		2
18.	08.11	Съемка учебных работ (сохранение видеоисходников)		2	2
19.	14.11	Съемка групповых проектов	2		2
20.	15.11	Разноплановая съемка		2	2
21.	21.11	Монтаж проекта		2	2
22.	22.11	Съемка групповых проектов для конкурса	2		2
23.	28.11	Съемка групповых проектов для конкурса		2	2
24.	29.11	Съемка групповых проектов для конкурса		2	2
25.	05.12	Съемка групповых проектов для конкурса		2	2
26.	06.12	Съемка групповых проектов для конкурса		2	2
27.	12.12	Съемка групповых проектов для конкурса		2	2
28.	13.12	Съемка групповых проектов для конкурса		2	2
29.	19.12	Съемка групповых проектов для конкурса		2	2
30.	20.12	Конкурсная программа: Мультфестиваль Красная кнопка		2	2
31.	26.12	Обсуждение итогов проведенного конкурса.		2	2
32.	27.12	Сюжет для общего проекта (сценарий)	2		2
33.	16.01	Тестовое занятие, повторение пройденного материала		2	2

34.	17.01	Новый проект (сценарий)		2	2
35.	23.01	Работа над индивидуальными проектами (сценарий)		2	2
36.	24.01	Раскадровка для общего проекта		2	2
37.	30.01	Раскадровка для индивидуальных проектов		2	2
38.	31.01	Создание декораций (общий проект)		2	
39.	06.02	Создание декораций (общий проект)		2	2
40.	07.02	Создание декораций (индивидуальные проекты)		2	
41.	13.02	Создание декораций (общий проект)	2		2
42.	14.02	Создание декораций (индивидуальные проекты)	2		2
43.	20.02	Создание декораций (общий проект)	2		2
44.	21.02	Создание декораций (индивидуальные проекты)	2		2
45.	27.02	Создание декораций (общий проект)	2		2
46.	28.02	Создание декораций (индивидуальные проекты)	2		2
47.	06.03	Визуальный образ персонажей (общий проект)			2
48.	07.03	Визуальный образ персонажей (индивидуальные проекты)		2	2
49.	13.03	Визуальный образ персонажей (общий проект)		2	2
50.	14.03	Съемка авторских проектов		2	2
51.	20.03	Съемка (общий проект)		2	2
52.	21.03	Съемка авторских проектов		2	2
53.	27.03	Съемка (общий проект)		2	2
54.	28.03	Съемка авторских проектов		2	2
55.	03.04	Съемка (общий проект)		2	2
56.	04.04.	Съемка авторских проектов		2	2
57.	10.04	Съемка (общий проект)		2	2
58.	11.04	Съемка авторских проектов	2	2	2
59.	17.04	Съемка (общий проект)		2	2
60.	18.04	Съемка авторских проектов		2	2
61.	24.04	Съемка (общий проект)	2		2
62.	25.04	Съемка авторских проектов	2		2
63.	01.05	Съемка (общий проект)		2	2
64.	02.05	Съемка авторских проектов		2	2
65.	08.05	Съемка (общий проект)		2	2
66.	09.05	Съемка авторских проектов		2	2
67.	15.05	Озвучка (общий проект)		2	2
68.	16.05	Озвучка (индивидуальные проекты)		2	2
69.	23.05	Монтаж (общий проект)		2	2
70.	23.05	Монтаж индивидуальных проектов		2	2
71.	29.05	Второй мультфестиваль. Конкурсный показ работ		2	2
72.	30.05	Итоги учебного года. Результаты.		2	2
		Итого	44	100	144

