



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

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

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



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

технической направленности

«Красная кнопка»

(Мультипликация)

Базовый уровень

Возраст учащихся: 8-14 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)

Базовый уровень

Возраст учащихся: 8-14 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	Базовый
13.	Форма реализации программы	Групповая
14.	Целевые группы	обучающиеся 8-14 лет (школьники)
15.	Сроки реализации программы	1 год
16.	Цель программы	Освоение основных техник создания анимации.
17.	Краткое содержание программы	Программа «Красная кнопка» знакомит обучающихся с основными творческими и техническими процессами создания анимации.
18.	Ожидаемые результаты	Развитие нестандартного мышления в процессе создания анимационного проекта. Развитие внимания, памяти и умения выразить свои мысли понятными для широких масс способами в процессе съёмки проекта. Изучение классических и современных технологий создания анимации. Освоение основных принципов драматургии.

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 *базовому уровню*², что является второй ступенью в овладении

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

навыками создания анимационных проектов. Углублённое изучение технологий создания анимации. Технические возможности современного мира делают доступным для освоения школьниками основ создания анимации. Мультипликация, как и другие виды искусства не стоит на месте и развивается вместе с всеобщим техническим прогрессом. Обилие доступных программ и разнообразие технического оснащения позволяют создавать анимационные проекты при небольших ресурсных затратах. На данный момент нет необходимости иметь огромную студию и громоздкое профессиональное оборудование чтобы создать свой анимационный проект. Технически это возможно при наличии смартфона. Существует не малое количество приложений для создания анимации интерфейс которых, понятен ребёнку на интуитивном уровне. Компьютерные программы дают ещё больший спектр возможностей для анимационного творчества. При этом не стоит забывать и о классических технологиях, существующих уже не одно десятилетие. Во всём этом многообразии появляется необходимость дать верное направление для заинтересованных этим видом творчества обучающихся. В программу детской студии мультипликации, на базовом уровне, входит изучение для освоения различных техник создания анимации; изучение специализированного программного обеспечения; изучение базового набора оборудования (компьютер, камера, свет); овладение навыками работы с ПО и оборудованием. У обучающихся, в рамках программы, появляется возможность для сравнения, технических возможностей оборудования и ПО, а также возможность выбора для себя понравившееся направления и техники создания, будь то компьютерная или классическая (покадровая, с использованием художественных техник или кукол-актёров) анимация.

Но, какой бы продвинутой не была современная техника, ни один, даже самый мощный компьютер не сможет проявить творческую фантазию и создать интересный сюжет. Программа детской мультипликации предлагает обучающимся ознакомиться с основными принципами драматургии; научиться

создавать оригинальный сюжет; изучить понятие «характер», для создания своих персонажей – героев. Таким образом, программа представляет собой полный круг создания анимационного проекта, от создания сюжета, до съемок и показа.

Актуальность – Анимационный проект - это творческая фантазия получающая визуальное воплощение с помощью технических средств. При создании мультфильма, современные технологии становятся помощниками для ребёнка в выражении своих мыслей.

Особенность программы – в изучении и освоении технической базы как средства для визуализации творческой фантазии и представления её зрителю в понятной для него форме. На этапе создания, работая в группах, общее увлечение, становится средством коммуникации обучающихся. Мультфильм – слово знакомое с детства каждому, становится мостиком для связи поколений, при этом оставаясь современным, постоянно развивающимся направлением. Каждый анимационный проект становится так же средством общения с большой аудиторией по средствам демонстрации конечного результата.

Программа *адресована* детям с 8 до 14 лет (школьники).

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

Цель программы – приобретение базовых навыков создания анимационных проектов в различных техниках.

Задачи программы:

Обучающие:

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

Развивающие:

- развитие критического мышления, внимания, памяти.

- развитие художественного вкуса, творческих способностей и фантазии детей.
- развитие умения выразить свои мысли;
- развитие умения превратить свою фантазию в визуальные образы.

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 8-14 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 40 минут, 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, с профессиональной терминологией, с основами драматургии); практической части (создание сюжета, раскадровка будущего проекта, съемочный процесс); итоговой части (участие в конкурсной деятельности).

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

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

Формы	Описание
Теоретическое занятие	Изучение специфической для данной деятельности терминологии
Практическое занятие	Отработка практических навыков на занятии; установка видеоборудования (при создании классической покадровой анимации), работа с компьютером и программным обеспечением для создания анимации и монтажа.
Открытое занятие	Это демонстрация полученных навыков родителям (законным представителям), коллегам, обучающимся из других творческих объединений.
Итоговое занятие	Проходит в виде итогового показа творческих видеоработ 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 спец.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.	Виды анимации	16	8	8	Ролевая модель, творческая работа
4.	Создание анимационного проекта (в группе)	60	16	44	Творческая работа, видеопакет, обсуждение внутри группы.

5.	Индивидуальные анимационные проекты, в выбранной технике (авторский проект)	24	8	6	Творческая работа, видеопокказ, размещение в сети интернет
6.	Работа с технической базой при создании проекта	24	8	16	Творческая работа, видеопокказ, размещение в сети интернет
7.	Подготовка к итоговым видеопокказам (мульти-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 анимации **(4 часа).**

Тема 1. Виды анимации.

Теория: Традиционные и современные технологии создания анимации.

Практика: учебные проекты с использованием различных технологий.

Раздел 3 Основы драматургии (Сюжет, сценарий). (16 часов).

Тема 1. Основа сюжета.

Теория: Знакомство с основными приёмами создания сюжета.

Практика: Сюжет - синопсис (написание).

Тема 2. Проработка персонажей. Характеры.

Теория: Что такое характер персонажа.

Практика: Создание характеров персонажей.

Тема 3. Сценарий. (детальная проработка сюжета)

Теория: Проработка сценария. Оформление.

Практика: Оформление сценария.

Тема 4. Раскадровка.

Теория: Что такое раскадровка, для чего она нужна?

Практика: Создание раскадровки к проекту

Раздел 4. Создание оригинальных анимационных 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 использованием выбранной техники. (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. Программное обеспечение (специализированные программы для создания анимации)

Теория: Программы и их возможности.

Практика: Работа в программе.

Раздел 7. Подготовка к итоговым видеопоказам, участие в конкурсах

Тема 1. Итоги года.

Практика: Подготовка работ для участия в конкурсах различного характера.

Подготовка к мультifestивалю «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 технических знаний через проведение викторины «Классика жанра» (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. «Спасите котика! И другие секреты сценарного мастерства.» Издательство Манн г Москва 2019г
2. «Самоучитель видео на ПК» Игорь Кузнецов БВХ С.Петербург 2004г
3. «Оживляй-ка поживей!», Эрлинг Эрикссон, 2003 г. Шведский канал учебного вещания, А.Г. Кристианстад
4. «Анимация как феномен культуры» (материалы Первой Всероссийской научно-практической конференции, 2005г.), г.Москва
5. «Методики исследования и проблемы диагностики художественно-творческого развития детей» (методические рекомендации для педагогов общеобразовательных школ), А.А. Мелик-Пашаев,
6. «Искусство мультипликации» Бибиченко Д.Н. г.Москва «Искусство» 1964г
А.А. Адаскина, Г.Н. Кудина, З.Н. Новлянская, Н.Ф.Чубук, Психологический институт РАО, Феникс плюс г. Дубна, 2009г.
7. «Художник в каждом ребенке», А.А. Мелик-Пашаев, З.Н. Новлянская, «Просвещение», Москва, 2009г.
8. «Художественная одаренность детей, ее выявление и развитие», А.А. Мелик-Пашаев, З.Н. Новлянская, А.А. Адаскина, Н.Ф. Чубук, Дубна, «Феникс+»
9. «Анатомия и создание образа персонажа в анимационном фильме» (учебное пособие), Москва, 2005 г.
10. «Мультипликационный фильм», А.А. Волков , Москва, 1974 г.
11. «Профессия – аниматор», Ф.С. Хитрук, Москва, 2008 г.

Для родителей:

1. «Педагогическая психология», Л.С. Выготский, Москва, 1992 г.
2. «Психология искусства», Л.С. Выготский, Москва, 1992 г

Познавательная викторина «Классика жанра» на выявление технических знаний и творческих способностей.

Ребятам предлагается предстоит принять участие в викторине на тему мультфильмов и технологии их создания. В первой части викторины обучающиеся узнают о видах и технологиях создания анимации.

Во второй части участникам демонстрируются отрывки известных мультфильмов, после просмотра которых, им предстоит угадать с помощью каких технологий был создан каждый из показанных отрывков

Что нам скажут эти результаты:

- Какой у ребят уровень понимания понятий: виды анимации.
- 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» (базовый 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 «Классика Жанра»		2	2
5.	26.09	Виды анимации: Традиционная анимация. Покадровая – рисованная. Кукольная анимация.	2		2
6.	27.09	Виды анимации: 2D векторная анимация.		2	2
7.	03.10	Виды анимации: 3D анимация	2		2
8.	04.10	Виды анимации: Графика движения.		2	2
9.	10.10	Сюжет. Синописис	2		2
10.	11.10	Персонаж. Характер.		2	2
11.	17.10	Сценарий. Оформление.	2		2
12.	18.10	Раскадровка		2	2
13.	24.10	Работа с оборудованием. Основная техническая база	2		2
14.	25.10	Камера		2	2
15.	31.10	Обработка данных	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	Выбор технологии производства.		2	2
21.	21.11	Монтаж		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 проет)		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

