

Комитет по делам образования города Челябинска  
Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования  
«Центр внешкольной работы г. Челябинска»

Принята на заседании  
педагогического совета  
от «29» 08 2024 г.  
Протокол № 1 .

УТВЕРЖДАЮ:

Директор МБУДО «ЦВР г. Челябинска»  
  
Л.Н. Каюмова  
Приказ № 167 «29» 08 2024 г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
«ВЕСЕЛАЯ АНИМАЦИЯ»**

Направленность: техническая  
Возраст обучающихся: 7-17 лет  
Срок реализации: 1 года

Автор – составитель:  
Блинова Е.В, педагог  
дополнительного образования  
первой категории

г. Челябинск, 2024

**ИНФОРМАЦИОННАЯ КАРТА**  
дополнительной общеобразовательной  
общеразвивающей программы «Веселая анимация»

Название программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Веселая анимация»
ФИО педагога, реализующего программу	Блинова Екатерина Владимировна
Направленность программы	Техническая
Тип программы	Модифицированная
Уровень освоения программы	Общекультурный базовый
Форма обучения	Очная
Форма организации образовательного процесса	Групповая
Продолжительность освоения программы	1 год
Содержание программы	<p>Анимация предоставляет большие возможности для развития творческих способностей, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда обучающихся.</p> <p>Создание мультипликационного фильма включает в себя работу как с техническими устройствами, так и знакомство с компьютерными программами.</p> <p>Содержание программы представлено разделами «Перекладная анимация», «Теневая анимация», «Пластилиновая анимация», «Лего анимация», «Создание анимационного фильма».</p>
Возраст обучающихся	7-17 лет
Цель программы	Развитие начальных технических навыков и творческих способностей обучающихся посредством создания мультипликационных фильмов.
Задачи программы	<p><i>Личностные:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– способствовать воспитанию у обучающихся ответственности, трудолюбия, умения работать в коллективе;</li> <li>– способствовать формированию культуры общения и поведения в обществе.</li> </ul> <p><i>Метапредметные:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– способствовать развитию коммуникативных навыков;</li> <li>– способствовать развитию навыков планировать и осуществлять свою деятельность;</li> <li>– развивать творческое воображение и фантазию;</li> <li>– способствовать формированию функциональной грамотности у обучающихся.</li> </ul> <p><i>Предметные:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– познакомить с видами анимации (перекладная, рисованная, пластилиновая);</li> <li>– ознакомить с техническими средствами для создания мультфильмов;</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>– способствовать освоению методов анимации (покадровый, движения формы, клипов и символов, слоев и кадров);</li> <li>– научить разрабатывать сценарии фильмов, применять разнообразные эффекты для усиления выразительности фильма; готовить аудиоряд и включать его в фильм; научить создавать, редактировать и публиковать анимационные ролики в технике «перекладка».</li> </ul>
Планируемые результаты	<p><i>Личностные:</i> прослеживается положительная динамика в</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– сформированности у обучающихся ответственности, трудолюбия, умения работать в коллективе;</li> <li>– сформированности культуры общения и поведения в обществе.</li> </ul> <p><i>Метапредметные:</i> прослеживается положительная динамика в</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– развитии коммуникативных навыков;</li> <li>– развитии навыков планировать и осуществлять свою деятельность;</li> <li>– развитии технических навыков, творческого воображения и фантазии;</li> <li>– формировании функциональной грамотности у обучающихся.</li> </ul> <p>Обучающиеся будут <i>знать:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– виды анимации;</li> <li>– методы анимации;</li> <li>– технические средства для создания мультфильмов;</li> </ul> <p>будут <i>уметь:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– использовать технические средства для создания мультфильмов;</li> <li>– разрабатывать сценарии фильмов;</li> <li>– применять разнообразные эффекты для усиления выразительности фильма;</li> <li>– готовить аудио ряд и включать его в фильм;</li> <li>– редактировать фильм; публиковать фильм.</li> </ul>

## Оглавление

Раздел № 1. «Комплекс основных характеристик программы» .....	5
1.1. Пояснительная записка.....	5
1.1.1. Нормативно-правовая база.....	5
1.1.2. Направленность программы.....	6
1.1.3. Актуальность программы.....	6
1.1.4. Воспитательный потенциал программы .....	6
1.1.5. Отличительные особенности программы .....	7
1.1.6. Адресат программы .....	7
1.1.7. Объем и срок освоения программы.....	8
1.1.8. Формы обучения .....	8
1.1.9. Особенности организации образовательного процесса .....	8
1.1.10. Режим занятий .....	9
1.2. Цель и задачи программы .....	9
1.3. Содержание программы .....	10
1.3.1. Учебный план .....	10
1.3.2. Содержание учебного плана .....	11
1.4. Планируемые результаты.....	14
Раздел № 2. «Комплекс организационно-педагогических условий» .....	16
2.1. Календарный учебный график .....	16
2.2. Условия реализации программы .....	16
2.3. Формы аттестации .....	16
2.4. Оценочные материалы.....	18
2.5. Методические материалы .....	19
Раздел № 3. «Воспитательная деятельность» .....	23
3.1. Цель, задачи, целевые ориентиры воспитания обучающихся.....	23
3.2. Формы и методы воспитания.....	23
3.3. Условия воспитания, анализ результатов.....	24
3.4. Календарный план воспитательной работы.....	25
4. Список литературы.....	27
5. Приложения .....	28

## **Раздел № 1. «Комплекс основных характеристик программы»**

### **1.1. Пояснительная записка**

#### *1.1.1. Нормативно-правовая база*

Дополнительная общеобразовательная программа «Веселая анимация» разработана на основании следующих нормативно-правовых документов:

1. Федеральный Закон от 29.12.2012 №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» с изменениями на 30 декабря 2021 года, (Редакция от 17.02.2023- действует с 28.02.2023) (далее – ФЗ).

2. Федеральный закон от 31.07.2020 № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»;

3. Федеральный закон от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации»;

4. Указ Президента РФ от 21 июля 2020 г. № 474 «О национальных целях развития России до 2030 года»

5. Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 года (распоряжение Правительства РФ от 29 мая 2015 г. №996-р).

6. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (действ. до 01.01 2027г.).

7. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 №2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания» (рзд.VI. Гигиенические нормативы по устройству, содержанию и режиму работы организаций воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»).

8. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (вступает в силу с 01.03.2023 и действует по 28.02.2029).

9. Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 №678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года».

10. Приказ Министерства науки и высшего образования Российской Федерации; Министерство просвещения Российской Федерации от 05.08.2020 № 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ»;

11. Письмом Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015 года № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»;

12. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;

13. Распоряжение Министерства просвещения Российской Федерации от

25.12.2019 № Р-145 «Об утверждении методологии (целевой модели) наставничества обучающихся для организаций, осуществляющих образовательную деятельность по общеобразовательным, дополнительным общеобразовательным и программам среднего профессионального образования, в том числе с применением лучших практик обмена опытом между обучающимися»;

14. Локальные акты, регламентирующие деятельность «МБУДО «ЦВР г. Челябинска»

#### *1.1.2. Направленность программы*

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Веселая анимация» является программой *технической направленности*. Анимация предоставляет большие возможности для развития технических и творческих способностей, обучающихся. Создание мультипликационного фильма включает в себя работу как с техническими устройствами, так и знакомство с компьютерными программами

#### *1.1.3. Актуальность программы*

Актуальность программы обусловлена прежде всего тем, что анимация – это универсальная платформа для творчества, позволяющая обучающемуся развиваться в самых различных направлениях. Ведь мир мультипликации – бесконечно многообразен, а детская анимация – это уникальный вид искусства. У детей есть возможность сделать реальностью персонажей, созданных своей фантазией, и прожить жизнь вместе с героями, приобретая бесценный опыт. Этот особый вид творчества способствует раскрытию творческого потенциала ребенка, развитию образного и пространственного мышления, таких личностных качеств, как трудолюбие, инициативность, настойчивость и ответственность, формированию навыков работы в команде. Освоение содержания программы осуществляется на занятиях по разделам: «Перекладная анимация», «Теневая анимация», «Пластилиновая анимация», «Компьютерная анимация», «Создание анимационного фильма». Содержание этих разделов направлено на достижение единой цели и задач программы.

#### *1.1.4. Воспитательный потенциал программы*

Заключается в том, программа предполагает работу над индивидуальными и коллективными проектами на занятиях. Каждый учащийся любого уровня подготовки и способностей выполняет свою роль в командной работе над общим проектом. Доля ответственности каждого учащегося в этом процессе очень значима, и учащийся, осознавая эту значимость, старается исполнить свою часть работы достойно, что способствует формированию чувства ответственности и каждого участника команды. Таким образом, воспитательный потенциал и педагогическую целесообразность образовательной программы мы видим в формировании у обучающегося чувства ответственности в исполнении своей индивидуальной функции в коллективном анимационном творчестве. Кроме этого, каждый проект позволяет раскрыть индивидуальные творческие способности его участников при выполнении определенных педагогом заданий. Каждый творческий проект способствует формированию таких личностных качеств его участников, как:

- самостоятельность – учащиеся чувствуют себя полноправными субъектами образовательной деятельности, то есть участвуют в целеполагании своей деятельности;
- самоорганизация – педагог не учит, а помогает учиться;

- ответственность – развивает социальную зрелость личности;
- психоэмоциональное удовлетворение – подразумевает переживание положительных эмоций от творческого процесса и результатов своей работы.

#### *1.1.5. Отличительные особенности программы*

При реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Веселая анимация» уделяется внимание формированию у обучающихся функциональной грамотности. Необходимость этого обусловлена современными ориентирами в образовании – не дать как можно больше новых знаний обучающимся, а научить их использовать в повседневной жизни: умение решать учебные задачи и жизненные проблемные ситуации на основе сформированных предметных, метапредметных и универсальных способов деятельности, включающих владение ключевыми компетенциями.

Для этого специально разработаны и включены в программу следующие обучающие компоненты:

- отдельные задания, направленные на формирование функциональной грамотности, включенные в учебные занятия по темам «Работа над сценарием мультфильма», «Съемка, монтаж особенности съемки теневой анимации», «Монтаж и звукозапись»;
- специальные учебные занятия в разделе «Создание индивидуального фильма», включающие проектные задачи в соответствии с содержанием тем программы.

Специально разработанные задания используются в учебном процессе при изучении разделов «Перекладная анимация», «Теневая анимация», «Лего анимация». В течение учебного года проводятся занятия, на которых обучающиеся решают 3 проектные задачи (Приложение 4).

Для формирования функциональной грамотности организуется проектная деятельность обучающихся в рамках тем «Создание индивидуального фильма» и «Групповая творческая работа», в ходе которых они разрабатывают и реализуют индивидуальные и групповые проекты по созданию мультфильмов. Компоненты, направленные на развитие функциональной грамотности, используются на каждом занятии в течение 10-20 минут.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Веселая анимация» является модифицированной и разработана на основе дополнительной общеобразовательной программы «Мультипликация» Щедренко Т.С., Высоцкой Т.Ю., Маньяновой А.Г. (Новосибирск, 2020 г.). Отличительная особенность программы заключается в том, что в содержание учебного материала включено изучение различных видов анимационных технологий:

1. Рисованная перекладная анимация.
2. Пластилиновая плоскостная анимация.
3. Коллажная и абстрактная анимация.
4. Теневая анимация.
5. Компьютерная анимация.

После завершения обучения по программе обучающиеся могут повторить курс, выбрав новую тематику творческих проектов.

#### *1.1.6. Адресат программы*

Анимация предоставляет большие возможности для развития творческих способностей, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда обучающихся. В

процессе создания мультипликационного фильма у обучающихся развиваются сенсомоторные качества, связанные с действиями руки, обеспечивающие быстрое и точное усвоение технических приемов в различных видах деятельности, восприятие пропорций, особенностей объемной и плоской формы, характера линий, пространственных отношений; цвета, ритма, движения.

В программе соединяется объективное творчество (научные изобретения, технические конструкции) с индивидуальным творчеством, что способствует жизненному самоопределению, когда обучающийся впервые нащупывает свой жизненный план.

*Возрастные особенности детей 7-17 лет:* ведущей деятельностью для всех школьных возрастов является учение, однако специфика каждого возраста определяется тем, освоение каких сторон действительности осуществляется ребенком в ходе учения. Это и определяет ведущую деятельность каждого школьного возраста. Так ребенок младшего школьного возраста и старшего осваивает «предметную» действительность, т. е. знания, закрепленные в учебных курсах. Благодаря учению ту предметную действительность, которая далеко выходит за пределы его личного непосредственного опыта. В школьном возрасте личностная рефлексия как одно из новообразований данного периода имеет ряд особенностей. Постепенно у учащихся появляется своя точка зрения на всё, охватывающее их. Конечно, мнение окружающих влияет на самооценку школьников. Обычно, отвечая на вопрос, что о них думают другие, учащиеся классов концентрируют своё внимание на конкретных. В средние школьные годы дети становятся способны не только запоминать информацию, но и размышлять о том, как они это делают. Интеллектуальная рефлексия - это осмысление ребёнком своих действий, в процессе которого он осознаёт схемы и правила его деятельности. Рефлексия как особый вид познавательной деятельности заключается в уточнении и выяснении основания своих знаний, в раскрытии их сущности через анализ и обобщение.

#### *1.1.7. Объем и срок освоения программы*

Общее количество учебных часов, запланированных на весь учебный период составляет – 216 ч.

Срок реализации дополнительной общеобразовательной программы «Веселая анимация» – 1 год.

#### *1.1.8. Формы обучения*

Форма обучения – очная (с возможностью использования дистанционных технологий).

#### *1.1.9. Особенности организации образовательного процесса*

Обучение и воспитание при реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Веселая анимация» ведется на государственном языке РФ – русском.

Данная программа обновляется с учетом развития науки, техники, культуры, экономики, технологий и социальной сферы.

Расписание занятий объединения составляется для наиболее благоприятного режима труда и отдыха обучающихся по представлению педагога, с учетом пожеланий обучающихся, родителей (законных представителей) несовершеннолетних обучающихся и возрастных особенностей обучающихся.

Для совместной деятельности обучающихся и родителей организуются и проводятся массовые мероприятия, создаются необходимые условия.

Занятия в объединении с обучающимися с ограниченными возможностями здоровья могут быть организованы, как совместно с другими обучающимися, так и в отдельных группах, в том числе по индивидуальному плану.

Зачисление на обучение по программе осуществляется на основании заявления родителей (законных представителей). Основой образовательного процесса являются творческие объединения обучающихся. Группы состоят из мальчиков и девочек, состав групп постоянный. Наполняемость групп - не более 10 человек.

Формы реализации образовательной программы - традиционная модель реализации программы, которая представляет собой линейную последовательность освоения содержания в течение одного года обучения в одной образовательной организации.

#### *1.1.10. Режим занятий*

Количество раз в неделю	3
Продолжительность одного занятия (мин)	45x2
Количество часов в неделю	6
Количество часов в год	216

### **1.2. Цель и задачи программы**

*Цель программы:* Развитие начальных технических навыков и творческих способностей обучающихся посредством создания мультипликационных фильмов.

Достижение поставленной цели решается рядом задач:

*Личностные:*

- способствовать воспитанию у обучающихся ответственности, трудолюбия, умения работать в коллективе;
- способствовать формированию культуры общения и поведения в обществе.

*Метапредметные:*

- способствовать развитию коммуникативных навыков;
- способствовать развитию навыков планировать и осуществлять свою деятельность;
- развивать творческое воображение и фантазию;
- способствовать формированию функциональной грамотности у обучающихся.

*Предметные:*

- познакомить с видами анимации (перекладная, рисованная, пластилиновая);
- ознакомить с техническими средствами для создания мультфильмов;
- способствовать освоению методов анимации (покадровый, движения формы, клипов и символов, слоев и кадров);
- научить разрабатывать сценарии фильмов, применять разнообразные эффекты для усиления выразительности фильма; готовить аудиоряд и включать его в фильм;
- научить создавать, редактировать и публиковать анимационные ролики в технике «перекладка».

### 1.3. Содержание программы

#### 1.3.1. Учебный план

Учебный план дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Веселая анимация» составлен с учетом психофизиологических особенностей обучающихся, нацелен на достижение поставленных целей и задач.

#### Учебный план дополнительной общеобразовательной программы «Веселая анимация» (216 часов)

№ п/п	Наименование разделов/тем программы	Количество часов			Форма контроля/ аттестации
		всего	теория	практика	
Раздел 1. Перекладная анимация 32 ч					
1	Инструктаж по ТБ Введение в мультипликацию. Выполнение практических заданий, направленных на формирование функциональной грамотности «Создаем мультфильм»	2	2		Входной контроль Беседа
2.	Работа над сценарием мультфильма	6	1	5	
3.	Работа над раскадровкой мультфильма	6	0,5	5,5	Наблюдение
4.	Работа над прорисовкой сцен, героев	4	0,5	3,5	
5.	Съемка покадровая съемки сюжета	8	4	4	Практическая работа
6.	Монтаж и звукозапись	6	0,5	5,5	
Раздел 2. Теневая анимация 24ч					
1.	Работа над сценарием мультфильма	6	0,5	5,5	
2.	Изготовление сцен, героев	10	1	9	
3.	Съемка, монтаж особенности съемки теневой анимации. Решение проектной задачи «Мы готовимся к участию в конкурсе»	8	1	7	Проектная задача
Раздел 3. Пластилиновая анимация 42 ч					
1.	Работа над сценарием мультфильма Знакомство с искусством и технологией пластилиновой анимации	8	2	6	
2.	Лепка героев	12	2	10	
3.	Съемка	14	2	12	
4.	Монтаж и звукозапись	8	1	7	Промежуточная аттестация- творческая работа.
Раздел 4. Лего анимация 56 ч					

1.	Лего фигурки в мультфильмах	16	4	12	
2.	Кто такой режиссер? Кто такой оператор? Съемка лего мультфильма.	8	2	6	
3.	Разработка сценария фильма	8	2	6	
4.	Изготовления героев из лего.	10	1	9	
5.	Озвучивание героев, просмотр готового фильма.	14	0,5	13,5	Творческая работа
Раздел 5. Создание индивидуального фильма 62ч					
1	Разработка сценария фильма	8	2	6	
2.	Работа с текстом	8	0,5	7,5	
3.	Озвучение фильма	8	0,5	7,5	
4.	Экспорт фильма	4	0,5	3,5	
5.	Групповая творческая работа	6	0,5	5,5	
6.	Групповая творческая работа	10	1	9	
7.	Индивидуальная творческая работа.	6	0,5	5,5	
8.	Индивидуальная творческая работа	6	0,5	5,5	
9.	Индивидуальная творческая работа	4	0,5	3,5	
6	Промежуточная аттестация.	2	-	2	Презентация мультфильма
Итого часов:		216	34	182	

### 1.3.2. Содержание учебного плана

#### **Раздел 1. Перекладная анимация 32 ч**

*Тема 1. Инструктаж по ТБ. Введение в мультипликацию.*

*Теория:* Правила безопасного поведения на занятиях. История анимации. Виды анимации. Этапы создания мультфильма.

*Практика:* Выполнение практических заданий «Создаем мультфильм», направленных на формирование функциональной грамотности.

*Тема 2. Работа над сценарием мультфильма*

*Теория:* Понятие сценария. Структура и элементы сценария. Правила написания сценария.

*Практика:* Выбор идеи мультфильма. Написание сценария мультфильма.

*Тема 3. Работа над раскадровкой мультфильма*

*Теория:* Понятие раскадровки. Правила создания раскадровки.

*Практика:* Разработка раскадровки мультфильма на основе сценария. Прорисовка ключевых кадров.

*Тема 4. Работа над прорисовкой сцен, героев*

*Теория:* Принципы создания фонов и персонажей для перекладной анимации.

*Практика:* Рисование фонов и персонажей. Подготовка материалов для

съемки.

*Тема 5. Съемка покадровая съемка сюжета*

*Теория:* Принципы покадровой съемки. Использование штатива, освещения.

*Практика:* Покадровая съемка мультфильма согласно раскадровке.

*Тема 6. Монтаж и звукозапись*

*Теория:* Основы монтажа. Принципы записи и наложения звука.

*Практика:* Монтаж отснятого материала. Запись диалогов, шумов.

Наложение музыки.

## **Раздел 2. Теневая анимация 24ч**

*Тема 1. Работа над сценарием мультфильма*

*Теория:* Особенности сценария для теневого театра.

*Практика:* Адаптация или написание оригинального сценария для теневого мультфильма.

*Тема 2. Изготовление сцен, героев*

*Теория:* Материалы и инструменты для создания теневых кукол и декораций.

Техника вырезания силуэтов.

*Практика:* Создание кукол и декораций для теневого мультфильма из бумаги и картона.

*Тема 3. Съемка, монтаж особенности съемки теневой анимации.*

*Теория:* Устройство теневого экрана. Размещение источника света.

Принципы съемки теневого театра.

*Практика:* Съемка теневого мультфильма. Монтаж и озвучивание фильма.

Выполнение проектной задачи «Мы готовимся к участию в конкурсе»

## **Раздел 3. Пластилиновая анимация 42 ч**

*Тема 1. Работа над сценарием мультфильма. Знакомство с искусством и технологией пластилиновой анимации*

*Теория:* Особенности сценария для пластилинового мультфильма. История пластилиновой анимации. Шедевры жанра. Знакомство с пластичными материалами и инструментами для лепки.

*Практика:* Написание сценария мультфильма. Выполнение пробных работ по лепке из пластилина. Анализ технических и художественных приемов на примерах известных мультфильмов.

*Тема 2. Лепка героев*

*Теория:* Принципы скульптурного моделирования. Пропорции и мимика персонажей. Приемы передачи характера и эмоций через пластику. Особенности лепки персонажей для анимации. Изготовление и использование каркасов.

*Практика:* Создание вариантов персонажей по эскизам. Выбор окончательного образа. Лепка героев мультфильма с учетом их характеров и анимационных особенностей. Установка каркасов и точек крепления.

*Тема 3. Съемка*

*Теория:* Построение композиции и мизансцен в объемной анимации. Особенности покадровой съемки пластилиновых персонажей. Контроль непрерывности движения. Поиск выразительных ракурсов и планов.

*Практика:* Изготовление фонов и декораций. Установка сцены. Размещение источников света. Расчет хронометража. Съемка мультфильма по раскадровке с применением изученных приемов покадровой съемки.

*Тема 3.4. Монтаж и звукозапись*

*Теория:* Принципы монтажа кадров пластилинового мультфильма. Работа со

звучом, шумами, музыкой.

*Практика:* Отбор и монтаж отснятого материала. Запись и наложение звука: речи персонажей, шумов, фоновой музыки. Синхронизация звука и изображения. Экспорт мультфильма.

*Промежуточная аттестация* – представление созданного пластилинового мультфильма, анализ примененных технологий и приемов, оценка результата.

*Тема 1. Лего фигурки в мультфильмах*

*Теория:* История использования лего в анимации. Обзор конструкторов лего, подходящих для создания мультфильмов. Типы лего-фигурок, их особенности и возможности анимации. Совместимость деталей разных наборов.

*Практика:* Исследование различных наборов лего. Сборка минифигурок, изучение их подвижности и мимики. Создание характерных поз. Апгрейд и кастомизация минифигурок для расширения анимационных возможностей.

*Тема 2. Кто такой режиссер? Кто такой оператор? Съемка лего мультфильма*

*Теория:* Роль режиссера в создании мультфильма. Функции оператора. Крупности планов, правила композиции кадра. Особенности и ограничения лего-анимации. Покадровая съемка. Использование штатива и дополнительного освещения.

*Практика:* Распределение ролей в группе. Упражнения в построении кадра, расстановке света. Тренировочная покадровая анимация лего-фигурок. Съемка простых сцен на заданные темы.

*Тема 3. Разработка сценария фильма*

*Теория:* Особенности сценария для лего-анимации. Как адаптировать сюжет под возможности лего-конструктора. Подбор подходящих локаций, реквизита, персонажей. Раскадровка и хронометраж.

*Практика:* Коллективное придумывание идеи мультфильма. Написание сценария с учетом специфики лего. Создание раскадровки, продумывание сцен, диалогов, гэгов.

*Тема 4. Изготовление героев из лего*

*Теория:* Как с помощью деталей конструктора создать нужных персонажей, реквизит, декорации. Принципы соединения деталей. Поиск нестандартных решений.

*Практика:* Конструирование основных персонажей мультфильма, ключевых локаций, реквизита по сценарию. Проработка характерных деталей, проверка подвижности и устойчивости конструкций.

*Тема 5. Озвучивание героев, просмотр готового фильма*

*Теория:* Принципы речевого озвучивания персонажей. Особенности звукового сопровождения лего-мультфильма. Шумы, музыка, спецэффекты.

*Практика:* Съемка мультфильма по раскадровке и сценарию. Монтаж отснятых кадров. Запись актерского озвучивания, шумов. Подбор музыки и звуковых эффектов. Итоговое сведение фильма. Просмотр и обсуждение.

## **Раздел 5. Создание индивидуального фильма 62ч**

*Тема 1. Разработка сценария фильма*

*Теория:* Выбор идеи и темы для индивидуального проекта. Жанры анимации. Структура сценария. Разработка характеров и сюжетных линий.

*Практика:* Поиск вдохновения, создание mindmap идей. Выбор финальной концепции фильма. Написание сценария индивидуального мультфильма. Питчинг

идеи перед группой.

*Тема 2. Работа с текстом*

*Теория:* Особенности текста в анимации. Диалоги, закадровый текст. Соотношение текста и визуального ряда.

*Практика:* Работа над текстом сценария. Внесение правок и улучшений. Разбивка текста по сценам и персонажам.

*Тема 3. Озвучение фильма*

*Теория:* Принципы выразительного озвучивания. Голосовые характеристики персонажей. Интонации, паузы, эмоции в речи.

*Практика:* Кастинг актеров озвучки. Репетиции. Запись речи персонажей в соответствии со сценарием и раскадровкой. Обработка записанных реплик.

*Тема 4. Экспорт фильма*

*Теория:* Форматы экспорта анимационных фильмов. Понятие о размере и качестве изображения, частоте кадров, битрейте.

*Практика:* Подбор оптимального формата и настроек экспорта. Рендер финального видео. Проверка качества. Создание постера и описания к мультфильму.

*Тема 5. Групповая творческая работа*

*Теория:* Принципы коллективной работы над анимационным проектом. Распределение обязанностей. Методы генерации идей и поиска решений в команде.

*Практика:* Разработка группового анимационного проекта. Создание концепции, сценария, эскизов, раскадровки. Подбор визуального стиля, звукового оформления.

*Тема 6. Групповая творческая работа*

*Практика:* Создание фонов, персонажей. Съёмка мультфильма по общему плану. Монтаж видео и звука. Контроль целостности проекта.

*Тема 7. Индивидуальная творческая работа*

*Теория:* Этапы создания авторского анимационного фильма. Тайминг работы. Методы преодоления творческих кризисов.

*Практика:* Начало работы над индивидуальным проектом по выбранной технике анимации. Создание фонов, персонажей. Съёмка ключевых сцен.

*Тема 8. Индивидуальная творческая работа*

*Практика:* Продолжение работы над индивидуальным мультфильмом. Съёмка оставшихся сцен. Монтаж отснятого материала. Запись и наложение звука.

*Тема 9. Индивидуальная творческая работа*

*Практика:* Завершение индивидуального проекта. Финальный монтаж, цветокоррекция, работа над звуком. Подготовка мультфильма к показу.

*Промежуточная аттестация*

*Практика:* Премьерный показ готовых индивидуальных мультфильмов. Защита проектов, обсуждение работ, получение обратной связи от педагога и группы.

#### **1.4. Планируемые результаты**

По окончании освоения дополнительной общеобразовательной программы «Веселая анимация» обучающиеся демонстрируют результаты:

*Личностные:* прослеживается положительная динамика в

– сформированности у обучающихся ответственности, трудолюбия, умения работать в коллективе;

– сформированности культуры общения и поведения в обществе.

*Метапредметные:* прослеживается положительная динамика в

- развитии коммуникативных навыков;
- развитии навыков планировать и осуществлять свою деятельность;
- развитии технических навыков, творческого воображения и фантазии;
- формировании функциональной грамотности у обучающихся.

Обучающиеся будут *знать*:

- виды анимации;
- методы анимации;
- технические средства для создания мультфильмов;

будут *уметь*:

- использовать технические средства для создания мультфильмов;
- разрабатывать сценарии фильмов;
- применять разнообразные эффекты для усиления выразительности фильма;
- готовить аудио ряд и включать его в фильм;
- редактировать фильм; публиковать фильм.

## Раздел № 2. «Комплекс организационно-педагогических условий»

### 2.1. Календарный учебный график

Календарный учебный график в полном объеме учитывает индивидуальные, возрастные, психофизические особенности обучающихся и составлен в соответствии с нормативно-правовыми требованиями к работе учреждения дополнительного образования.

Календарный учебный график реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Веселая анимация» представлен в Приложении 1 (таблицы 1-2)

### 2.2. Условия реализации программы

Данная программа может быть реализована при взаимодействии следующих составляющих ее обеспечения.

#### 2.2.1. Материально-техническое обеспечение:

Кабинет оборудован: учебными партами, стульями, шкафами книжными, учебной доской, компьютером (ноутбук), мультимедиа проектором.

Для проведения занятий необходимы:

- микрофон
- фотоаппарат
- штатив
- доступ в интернет
- набор канцелярии расходных материалов (бумага, фломастеры, карандаши, пластилин, краски, кисточки)

#### 2.2.2. Информационное обеспечение:

Информационными источниками служат сценарии, музыкальные композиции, видеоролики необходимые для проведения занятий.

#### 2.2.3. Кадровое обеспечение:

Программу реализует педагог дополнительного образования, имеющий соответствующую профессиональную квалификацию, подтвержденную документами, оформленными в установленном порядке.

2.2.4. Финансовое обеспечение программы: наличие материалов обеспечивается за счёт родительских средств.

### 2.3. Формы аттестации

График проведения аттестации обучающихся регламентируется локальными актами ОУ:

- положением,
- годовым учебным графиком для творческих объединений МБУДО «ЦВР г Челябинска».

Промежуточная аттестация по окончанию освоения программы проводится в форме презентации творческой работы обучающихся (мультфильма).

Также в процессе обучения применяются универсальные способы отслеживания результатов:

**Входной контроль:** проводится первичное наблюдение, беседа (сентябрь) с целью определения уровня заинтересованности по данному направлению и оценки общего кругозора обучающегося.

**Текущий контроль:** проводится в течение учебного года, по его результатам при необходимости осуществляется коррекция учебно- тематического плана.

*Формами отслеживания и фиксации образовательных результатов* являются: грамоты, готовые работы, дипломы, журналы посещаемости, фото, отзывы детей и родителей, опубликованные статьи и проведенные мастер-классы.

*Формами предъявления и демонстрации образовательных результатов* являются: аналитический материал по итогам мониторинга, выставки, готовые изделия, итоги участия в конкурсах различного уровня, открытые занятия, мастер-классы, участие в отчетном концерте и празднике первого успеха.

<b>Вид контроля\аттестация</b>	<b>Периодичность</b>	<b>Цель</b>	<b>Форма контроля \аттестации</b>
Входной контроль	проводится в начале учебного года	позволяет определить уровень знаний, умений и навыков, компетенций у обучающегося, чтобы выяснить, насколько ребенок готов к освоению данной программы).	Беседа, наблюдение
Текущий контроль	проводится в течении всего года	позволяет определить степень усвоения учащимися учебного материала, готовность обучающихся к восприятию нового материала.	Творческие работы, самостоятельные работы.
Промежуточная аттестация (за полугодие)	проводится по окончании 1 полугодия	позволяет определить уровень освоения отдельной части (за полугодие) дополнительной общеобразовательной программы обучающимися	Творческая работа.
Промежуточная аттестация (по окончании освоения программы)	Проводится по окончании освоения дополнительной общеобразовательной программы	проводится для определения результативности освоения программы, призвана отражать достижения цели и задач образовательной программы.	Презентация мультфильма

## 2.4. Оценочные материалы

На основании избранных форм проведения аттестации и контроля для каждого этапа педагогами подобраны оценочные материалы. На этапе входного контроля фронтальная беседа проводится по составленным педагогами примерным вопросам. (Приложение 2)

Текущий контроль осуществляется на протяжении всего учебного года посредством отслеживания результатов выполнения каждым учащимся практических работ и творческих заданий в соответствии с учебным планом. Учитывается степень активности учащихся в конкурсной и проектной деятельности.

Итоговая творческая работа представляет собой творческую работу создания собственного мультипликационного фильма. Она может выполняться как индивидуально, в парах, так и в микрогруппах. В специально отведенное время происходит защита итоговых творческих работ. Творческие работы демонстрируются всем учащимся творческого объединения и оцениваются педагогом по разработанным критериям (Приложение 2). Результаты освоения образовательной программы в целом проводится по методике В. Симонова

Система оценки: 1-3 балла – минимальный уровень освоения программы (информационный) 4-7 баллов – средний уровень освоения программы (репродуктивный) 8-10 баллов – максимальный уровень освоения программы (творческий)

Десятибалльная шкала оценивания степени обученности по программе (по В.П. Симонову)

10-бал. шкала	Теоретические параметры оценивания	Практические параметры оценивания
1 балл Очень слабо	Присутствовал на занятиях, слушал, смотрел	-
2 балла Слабо	Отличает какое-либо явление, действие или объект от их аналогов в ситуации, при визуальном предъявлении, но не может объяснить отличительные признаки.	Затрудняется повторить отработываемое учебное действие за педагогом
3 балла Посредственно	Запомнил большую часть учебной информации, но объяснить свойства, признаки явления не может	Выполняет действия, допускает ошибки, но не замечает их.
4 балла Удовлетворительно	Знает изученный материал, применяет его на практике, но затрудняется что-либо объяснить с помощью изученных понятий.	Выполняет учебные задания, действия не в полном объеме. Действует механически, без глубокого понимания.
5 баллов Недост. хорошо	Развёрнуто объясняет, комментирует отдельные положения усвоенной теории или её раздела, аспекта	Чётко выполняет учебные задания, действия, но слабо структурирует свою деятельность, организует свои действия.
6 баллов Хорошо	Без особых затруднений отвечает на большинство вопросов по	Выполняет задания, действия по образцу, проявляет навыки

	содержанию теоретических знаний, демонстрируя осознанность усвоенных понятий, признаков, стремится к самостоятельным выводам.	целенаправленно организованной деятельности, проявляет самостоятельность.
7 баллов Очень хорошо	Четко и логично излагает теоретический материал, хорошо видит связь теоретических знаний с практикой.	Последовательно выполняет почти все учебные задания, действия. В простейших случаях применяет знания на практике, отрабатывает 29 умения в практической деятельности.
8 баллов Отлично	Демонстрирует полное понимание сути изученной теории и основных её составляющих, применяет её на практике легко, без затруднений.	Выполняет разнообразные практические задания, иногда допуская несущественные ошибки, которые сам способен исправить при незначительной (без развёрнутых объяснений) поддержке педагога.
9 баллов Великолепно	Легко выполняет разнообразные творческие задания на уровне переноса, основанных на приобретенных умениях и навыках.	С оптимизмом встречает затруднения в учебной деятельности, стремится найти, различные варианты преодоления затруднений, минимально используя поддержку педагога.
10 баллов Прекрасно	Способен к инициативному поведению в проблемных творческих ситуациях, выходящих за пределы требований учебной деятельности.	Оригинально, нестандартно применяет полученные знания на практике. Формируя самостоятельно новые умения на базе полученных ранее знаний и сформированных навыков

## 2.5. Методические материалы

### Методические условия реализации программы

*Особенности организации образовательного процесса – очно.*

Для обеспечения успешного освоения материала и развития необходимых умений и навыков используются следующие *методы обучения*:

1. По способу формирования знаний, умений, навыков:

Репродуктивные:

- словесные (рассказ, беседа, объяснение, анализ, комментарий);
- наглядные (иллюстрация, демонстрация, видеоматериалы, работа по образцу);
- практические (работа с понятиями и практическая работа).

Продуктивные:

- проблемное изложение;
- частично-поисковый;
- метод проектов;

- эвристические методы.
- 2. По видам и способам контроля за эффективностью обучения:
  - предварительный;
  - текущий;
  - итоговый.

Для эффективного формирования функциональной грамотности в учебно-воспитательном процессе дополнительно используются:

- игровые методы;
- ТРИЗ (теория решения изобретательских задач);
- мозговой штурм;
- методы стимулирования творческой активности (создание ситуаций успеха, метод творческих заданий, метод вопросов и др.).

*Формы организации образовательного процесса:*

- групповая;
- работа в малых группах.

*Формы организации учебного занятия:*

- беседы;
- мастер-класс;
- презентация;
- практическое занятие.

Занятия по данной программе состоят из теоретической и практической частей, причем большее количество времени занимает практическая часть.

*Структура учебного занятия:*

1. Организационный момент.
2. Введение в проблему занятия (определение цели, активизация и постановка познавательных задач).
3. Изучение нового материала (беседа, наблюдение, презентация, исследование).
4. Практическая работа.
5. Физкультминутка.
6. Обобщение занятия.
7. Подведение итогов работы.
8. Рефлексия.

Программа предусматривает такие *педагогические технологии*, как:

*Технология проблемного обучения.* Её суть заключается в том, что педагог создает познавательную задачу, ситуацию и предоставляет обучающимся возможность изыскивать средства её решения, используя ранее усвоенные знания и умения. Проблемное обучение активизирует мысль обучающихся, придает ей критичность, приучает к самостоятельности в процессе познания. Создавая проблемные ситуации, мы побуждаем обучающихся выдвигать гипотезы, делать выводы, обобщения, приучаем не бояться допускать ошибки, способствуя формированию личности ребёнка.

*Игровая технология* строится как целостное образование, охватывающее определенную часть образовательного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажами. В нее включаются последовательно игры и упражнения, формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать, сопоставлять их; группы игр на обобщение предметов по

определенным признакам; группы игр, в процессе которых у учащихся развивается умение отличать реальные явления от нереальных; группы игр, воспитывающих умение владеть собой, быстроту реакции на слово, фонематический слух, смекалку и др. При этом игровой сюжет помогает активизировать образовательный процесс и является необходимым условием эмоционально-чувственного развития учащихся, что необходимо при создании мультфильмов.

*Здоровьесберегающая технология.* На занятиях идет чередование различных видов деятельности. Продолжительность непрерывной работы за компьютером зависит от возраста ребенка: 1 – 4 класс не более 15 минут. На занятиях нужно систематически проводить гимнастику для глаз, физкультминутки, выполнять упражнения для пальцев, рук, плеч.

*Личностно-ориентированная технология:* когда главной ценностью образовательного процесса определяется сам ребенок, культура, творчество. В этом случае образование - это деятельность, которая охраняет и поддерживает детство ребенка, сохраняет, передает и развивает культуру, создает творческую среду развития ребенка, подготавливает его к жизни в современном обществе, стимулирует индивидуальное и коллективное творчество. Особенно актуальным в данном случае является соблюдение принципа природосообразности.

#### **Методика использования проектных задач на учебных занятиях:**

*Первый этап* – установка на работу над проектной задачей.

1. Педагог делит обучающихся по группам по 2 - 4 человека в каждой. При выполнении проектной задачи не рекомендуется составлять группы по желанию детей. Проверяется готовность к работе и наличие необходимых материалов и инструментов.

2. Педагог создает проблемную ситуацию / знакомит с жизненной ситуацией.

3. Педагог предлагает объяснить тему и поставить цель проектной задачи.

4. Обучающиеся знакомятся с содержанием заданий проектной задачи (задания проектной задачи публикуются на специально подготовленных бланках для групповой работы; в бланках предусматривается место для фиксации результатов работы группы).

5. Педагог отвечает на вопросы обучающихся по содержанию и регламенту выполнения проектной задачи.

6. Педагог организует обсуждение возможных вариантов решения проектной задачи, критериев для оценки этого результата.

*Второй этап* – выполнение проектной задачи. Педагог дает установку на достижение результата работы над проектной задачей – получение «проектного» продукта. На этапе выполнения проектной задачи группами обучающихся педагог оказывает им необходимую консультацию и помощь, в том числе по организации их деятельности. Помощь не должна носить характера прямой подсказки, а должна быть ориентирующей по своей сути – педагог учит «видеть» затруднения и находить выход из них.

*Третий этап* – подведение итогов работы.

1. Педагог ориентирует группы на проверку работы над проектной задачей.

2. Обучающиеся готовят к проверке результат проектной задачи.

3. Педагог организует презентацию работ обучающихся.

4. Обучающиеся размещают результаты работы над проектной задачей.

5. Педагог организует обсуждение «проектного» продукта, организует коллективную рефлексию, в рамках которой, прежде всего, оценивается образовательный эффект от работы – сам «проектный» продукт и изменения в развитии ребенка. Вариантом организации рефлексии может быть анкета, табличные или графические варианты рефлексии.

Также с точки зрения методики важно педагогу последовательно отрабатывать с обучающимися алгоритм решения проектной задачи, который включает: знакомство с условием и инструкцией (содержанием проектных заданий) проектной задачи, обсуждение организации работы и распределение ролей в группе, выполнение заданий согласно инструкции, подготовка к презентации «проектного» продукта, сама презентация, рефлексия.

*Дидактическое обеспечение программы:*

- наглядные пособия;
- презентации;
- видео материалы.

Данная программа в процессе реализации может подвергаться определенной коррекции.

*Алгоритм учебного занятия:*

1. Организационный этап занятия. Приветственное слово педагога. Отметка отсутствующих. Проверка готовности учащихся.
2. Подготовка учащихся к активной учебно-практической деятельности на основном этапе занятия. Активизация знаний учащихся. Сообщение темы.
3. Основной этап занятия – усвоение новых знаний. Повторение правил техники безопасности работы на компьютере. Объяснение нового материала. Объяснение и показ технологии и видов анимации. Практическая работа учащихся.
4. Подведение итогов занятия. Анализ деятельности учащихся. Уборка рабочего места.

## **Раздел № 3. «Воспитательная деятельность»**

### **3.1. Цель, задачи, целевые ориентиры воспитания обучающихся**

*Цель воспитания* при реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Веселая анимация»: развитие личности обучающихся, их социализация на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей, развитие творческих и технических способностей, воспитание трудолюбия, дисциплинированности, позитивной самореализации всех участников учебно-воспитательного процесса.

*Задачи воспитания:*

- усвоение обучающимися знаний норм, духовно-нравственных ценностей, традиций, принятых в российском обществе;
- формирование и развитие личностных отношений к этим нормам, ценностям, традициям;
- приобретение соответствующего этим нормам, ценностям, традициям социокультурного опыта поведения, общения, межличностных и социальных отношений, применение полученных знаний.

*Целевые ориентиры воспитания в программе:*

- интерес к истории анимации в России и мире, к достижениям российской и мировой анимации;
- понимание значения анимации в жизни российского общества;
- интерес к выдающимся личностям в анимации;
- ценности авторства и участия в творческой деятельности;
- уважение к достижениям в анимации своих земляков;
- воля, упорство, дисциплинированность в реализации проектов;
- опыт участия в анимационных проектах и их оценки;
- стремление к сотрудничеству, уважение к старшим;
- ответственность;
- опыт представления в работах российских традиционных духовно-нравственных ценностей;
- опыт анимационного творчества как социально значимой деятельности.

### **3.2. Формы и методы воспитания**

Основной формой воспитания и обучения детей при реализации программы «Веселая анимация» является учебное занятие. В ходе учебных занятий в соответствии с предметным и метапредметным содержанием программы обучающиеся:

- усваивают информацию, имеющую воспитательное значение;
- получают опыт деятельности, в которой формируются, проявляются и утверждаются ценностные, нравственные ориентации; осознают себя способными к нравственному выбору; участвуют в освоении и формировании среды своего личностного развития, творческой самореализации.
- получают информацию об открытиях, достижениях в анимации, о традициях анимационного искусства, об исторических событиях; изучают биографии выдающихся деятелей российской и мировой анимации. Это служит

источником формирования у детей сферы интересов, этических установок, личностных позиций и норм поведения.

Важно, чтобы дети не только получали эти сведения от педагога, но и сами осуществляли поиск, сбор, обработку, обмен информацией.

Практические занятия (подготовка к конкурсам, фестивалям, участие в коллективных творческих делах и проч.) способствуют усвоению и применению правил поведения и коммуникации, формированию позитивного и конструктивного отношения к событиям, в которых дети участвуют, к членам своего коллектива.

Участие в проектах и исследованиях способствует формированию умений в области целеполагания, планирования и рефлексии, укрепляет внутреннюю дисциплину, даёт опыт долгосрочной системной деятельности.

Итоговые мероприятия: конкурсы, фестивали, презентации проектов - способствуют закреплению ситуации успеха, развивают рефлексивные и коммуникативные умения, ответственность, благоприятно воздействуют на эмоциональную сферу детей.

В объединении проводятся занятия по профилактике правонарушений, употребления ПАВ, девиантного поведения. Уделяется внимание детям, нуждающимся в педагогической поддержке.

Воспитательное значение активностей детей при реализации программы обеспечивает понимание ими того, что личное благополучие и достижения являются воплощением национальных ценностей, что в их деятельности и результатах находят своё выражение российские базовые ценности, традиционные духовно-нравственные ценности. На это направлены ритуалы и обращения к государственной и национальной символике в ходе церемоний награждения на праздниках, конкурсах, фестивалях.

Для эффективного формирования функциональной грамотности в учебно-воспитательном процессе используются: проблемный метод, метод проектов, игровой метод, мозговой штурм, эвристические методы.

### **3.3. Условия воспитания, анализ результатов**

Анализ результатов воспитания при реализации программы «Веселая анимация» проводится в процессе педагогического наблюдения за поведением обучающихся, их общением, отношениями детей друг с другом, в коллективе, их отношением к педагогам, к выполнению своих заданий по программе.

К методам оценки результативности воспитательного компонента можно отнести:

– Педагогическое наблюдение, в процессе которого внимание сосредотачивается на проявлении в деятельности детей и в её результатах, определённых в данной программе целевых ориентиров воспитания, а также на проблемах и трудностях достижения воспитательных задач программы.

– Оценку творческих и исследовательских работ и проектов экспертным сообществом (педагоги, родители, другие обучающиеся, приглашённые внешние эксперты) с точки зрения достижения воспитательных результатов, поскольку в индивидуальных анимационных творческих работах неизбежно отражаются личностные результаты освоения программы и личностные качества каждого ребенка.

– Отзывы, интервью, материалы рефлексии, которые предоставляют возможности для выявления и анализа продвижения детей (индивидуально и в группе в целом) по выбранным целевым ориентирам воспитания в процессе и по итогам реализации программы, оценки личностных результатов участия детей в анимационной деятельности.

В процессе и в итоге освоения программы дети демонстрируют результаты, обусловленные их индивидуальными потребностями, культурными интересами и личными качествами (целеустремлённостью, дисциплинированностью, терпеливостью, способностью к самостоятельным решениям, умением действовать в коллективе, желанием проявлять заботу о других людях и т. д.). Дети обозначают личностную позицию по отношению к анимационному искусству, к практике создания мультфильмов, целям и результатам собственной творческой деятельности. Педагог, родители (законные представители) и сами дети таким образом получают свидетельства достижения воспитательных задач, усвоения нравственных ориентиров и ценностей в процессе обучения по данной программе.

Самоанализ и самооценка обучающихся по итогам анимационной деятельности, отзывы родителей и других участников творческих событий и мероприятий также дают возможность для выявления и анализа наиболее значимых результатов воспитания детей.

Работа с родителями включает следующие формы: общие родительские собрания, родительские гостиные, лектории, консультации, совместные праздники для детей и родителей, помощь родителей в подготовке и проведении общих мероприятий.

Воспитательная работа с детьми и родителями в объединении реализуется на основании плана воспитательной работы и плана воспитательных мероприятий МБУДО «ЦВР г. Челябинска», составляемых на учебный год.

### **3.4. Календарный план воспитательной работы**

Календарный план воспитательной работы (Приложение 4) составлен в соответствии с целью и задачами воспитания, определенными в дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Веселая анимация».

План предусматривает разнообразные по форме и содержанию воспитательные мероприятия, приуроченные к значимым для обучающихся событиям и датам, согласно тематике и направленности программы:

- мероприятия, связанные с историей и достижениями анимационного искусства в России и мире, выдающимися личностями в сфере анимации;
- мероприятия патриотической направленности;
- мероприятия, развивающие опыт творческой и социально значимой деятельности обучающихся;
- мероприятия, направленные на сплочение коллектива, командообразование, формирование коммуникативных навыков и нравственных качеств.

События календарного плана ориентированы на достижение целевых ориентиров воспитания, определенных в программе:

- интерес к истории анимации, достижениям российской и мировой анимации;
- ценности авторства и участия в анимационном творчестве;

- уважение к достижениям в анимационном искусстве своих земляков;
- опыт участия в анимационных проектах;
- стремление к сотрудничеству, ответственность, волю и дисциплинированность в творческой деятельности;
- опыт анимационного творчества как социально значимой деятельности.

Информационные продукты, созданные по итогам мероприятий, позволят проанализировать достижение поставленных воспитательных задач, оценить уровень вовлеченности и результативности участия обучающихся. Обратная связь от детей и родителей в форме отзывов также даст возможность выявить наиболее значимые воспитательные эффекты.

Календарный план предусматривает активное привлечение родителей обучающихся к участию в мероприятиях, что будет способствовать укреплению семейных ценностей, преемственности поколений, повышению статуса семьи в воспитательном процессе.

Реализация календарного плана воспитательной работы в рамках программы «Веселая анимация» позволит создать единое воспитательное пространство, интегрирующее урочную и внеурочную деятельность, дополнительное образование и общекультурный уровень развития личности обучающихся.

#### 4. Список литературы

1. Анимация и презентация Power Point: Анимация и презентация Open Office Impress: электронное учебное пособие: подарочное издание для детей 8-14 лет. – Тамбов: ТГУ им. Г. Р. Державина, 2011. – 1 электрон. опт. диск.
2. Васецкий, А. М. Основы Flash-технологий: учебное пособие / А. М. Васецкий, И. В. Красильников, Е. Б. Филиппова; М-во образования и науки Российской Федерации, Российский химико-технологический ун-т им. Д. И. Менделеева. – М.: Российский химико-технологический ун-т им. Д. И. Менделеева, 2010. – 112 с.
3. Запаренко, В. С. Как рисовать мультики: творческое пособие для детей младшего и среднего школьного возраста и интересующихся их жизнью родителей / Виктор Запаренко. – Санкт-Петербург: Фордевинд, 2011. – 125 с.
4. Иванова, Ю. Мультфильмы. Секреты анимации: для детей старше шести лет / Юлия Иванова; художник Елена Поповская. – М.: Настя и Никита, 2017. – 23 с.
5. Корсаро, С. Мультипликация и Flash / Сандро Корсаро; пер. В. Овчинников. – Санкт-Петербург; Москва: Символ, 2008. – 239 с.
6. Куркова, Н. С. Анимационное кино и видео: азбука анимации: учебное пособие по направлениям 51.03.02 «Народная художественная культура», профиль «Руководство студией кино-, фото-, видеотворчества», квалификация (степень) выпускника «бакалавр» / Н. С. Куркова; Министерство культуры Российской Федерации, ФГБОУ ВО «Кемеровский государственный институт культуры», Институт визуальных искусств, Кафедра фотовидеотворчества. – Кемерово: Кемеровский гос. ин-т культуры, 2016. – 234 с.
7. Надеждин, О. А. Основы компьютерной анимации / Олег Надеждин. – Москва: Тип. ИПО профсоюзов Профиздат. – ил., портр., табл.; 23 см + 1 Электрон. опт. диск (CD).
8. Пахомов, А. Н. Мультипликация: учебно-методическое пособие к занятиям по компьютерной графике / А. Н. Пахомов, Н. М. Мещерякова; Мво образования и науки Российской Федерации, ФГБОУ ВПО «Магнитогорский гос. ун-т», Фак. изобразительного искусства и дизайна, Региональный центр развития художественного образования, Каф. дизайна. – Магнитогорск: Изд-во Магнитогорского гос. ун-та, 2011. – 89 с.
9. Плотникова, В. С. Основы анимационной деятельности: учебное пособие / В. С. Плотникова; М-во образования и науки Российской Федерации, Федеральное гос. бюджетное образовательное учреждение высш. проф. образования Петрозаводский гос. ун-т. – Петрозаводск: Изд-во ПетрГУ, 2015. – 70 с.
10. Интернет-ресурсы:  
<https://veriochen.livejournal.com/121698.html> – Мультфильмы своими руками  
<https://synergy.ru/> – Университет синергия  
<https://infourok.ru/> – Ведущий образовательный портал России  
<https://nsportal.ru> – Социальная сеть работников образования

## 5. Приложения

### Приложение 1

#### Календарно-тематический план дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Веселая анимация» (216 час.)

№п\п	Дата	Тема учебного занятия	Кол-во часов
1		Инструктаж по ТБ. Введение в мультипликацию.	1
2		Входной контроль	1
		Работа над сценарием мультфильма	1
3		Работа над сценарием мультфильма	1
5		Работа над сценарием мультфильма	1
6		Работа над сценарием мультфильма	1
7		Работа над сценарием мультфильма	1
8		Работа над раскадровкой мультфильма	1
9		Работа над раскадровкой мультфильма	1
10		Работа над раскадровкой мультфильма	1
11		Работа над раскадровкой мультфильма	1
12		Работа над раскадровкой мультфильма	1
13		Работа над раскадровкой мультфильма	1
14		Работа над прорисовкой сцен, героев	1
15		Работа над прорисовкой сцен, героев	1
16		Работа над прорисовкой сцен, героев	1
17		Работа над прорисовкой сцен, героев	1
18		Съемка покадровая съемки сюжета	1
19		Съемка покадровая съемки сюжета	1
20		Съемка покадровая съемки сюжета	1
21		Съемка покадровая съемки сюжета	1
22		Съемка покадровая съемки сюжета	1
23		Съемка покадровая съемки сюжета	1
24		Съемка покадровая съемки сюжета	1
25		Съемка покадровая съемки сюжета	1
26		Монтаж и звукозапись	1
27		Монтаж и звукозапись	1
28		Монтаж и звукозапись	1
29		Монтаж и звукозапись	1
30		Монтаж и звукозапись	1
31		Монтаж и звукозапись	1
32		Работа над сценарием мультфильма	1
33		Работа над сценарием мультфильма	1
34		Работа над сценарием мультфильма	1
35		Работа над сценарием мультфильма	1
36		Работа над сценарием мультфильма	1
37		Работа над сценарием мультфильма	1
38		Изготовление сцен, героев	1
39		Изготовление сцен, героев	1
40		Изготовление сцен, героев	1

41		Изготовление сцен, героев	1
42		Изготовление сцен, героев	1
43		Изготовление сцен, героев	1
44		Изготовление сцен, героев	1
45		Изготовление сцен, героев	1
46		Изготовление сцен, героев	1
47		Изготовление сцен, героев	1
48		Съемка, монтаж особенности съемки теневой анимации	1
49		Съемка, монтаж особенности съемки теневой анимации	1
50		Съемка, монтаж особенности съемки теневой анимации	1
51		Съемка, монтаж особенности съемки теневой анимации	1
52		Съемка, монтаж особенности съемки теневой анимации	1
53		Съемка, монтаж особенности съемки теневой анимации	1
54		Съемка, монтаж особенности съемки теневой анимации	1
55		Съемка, монтаж особенности съемки теневой анимации	1
56		Работа над сценарием мультфильма Знакомство с искусством и технологией пластилиновой анимации	1
57		Работа над сценарием мультфильма Знакомство с искусством и технологией пластилиновой анимации	1
58		Работа над сценарием мультфильма Знакомство с искусством и технологией пластилиновой анимации	1
59		Работа над сценарием мультфильма Знакомство с искусством и технологией пластилиновой анимации	1
60		Работа над сценарием мультфильма Знакомство с искусством и технологией пластилиновой анимации	1
61		Работа над сценарием мультфильма Знакомство с искусством и технологией пластилиновой анимации	1
62		Работа над сценарием мультфильма Знакомство с искусством и технологией пластилиновой анимации	1
63		Работа над сценарием мультфильма Знакомство с искусством и технологией пластилиновой анимации	1
64		Лепка героев	1
65		Лепка героев	1
66		Лепка героев	1
67		Лепка героев	1
68		Лепка героев	1
69		Лепка героев	1
70		Лепка героев	1
71		Лепка героев	1
72		Лепка героев	1
73		Лепка героев	1
74		Лепка героев	1
75		Лепка героев	1
76		Съемка	1
77		Съемка	1
78		Съемка	1
79		Съемка	1
80		Съемка	1
81		Съемка	1
82		Съемка	1

83	Съемка	1
84	Съемка	1
85	Съемка	1
86	Съемка	1
87	Съемка	1
88	Съемка	1
89	Съемка	1
90	Монтаж и звукозапись	1
91	Монтаж и звукозапись	1
92	Монтаж и звукозапись	1
93	Монтаж и звукозапись	1
94	Монтаж и звукозапись	1
95	Монтаж и звукозапись	1
96	Монтаж и звукозапись	1
97	Монтаж и звукозапись	1
98	Лего фигурки в мультфильмах	1
99	Лего фигурки в мультфильмах	1
100	Лего фигурки в мультфильмах	1
101	Лего фигурки в мультфильмах	1
102	Лего фигурки в мультфильмах	1
103	Лего фигурки в мультфильмах	1
104	Лего фигурки в мультфильмах	1
105	Лего фигурки в мультфильмах	1
106	Лего фигурки в мультфильмах	1
107	Лего фигурки в мультфильмах	1
108	Лего фигурки в мультфильмах	1
109	Лего фигурки в мультфильмах	1
110	Лего фигурки в мультфильмах	1
111	Лего фигурки в мультфильмах	1
112	Лего фигурки в мультфильмах	1
113	Лего фигурки в мультфильмах	1
114	Кто такой режиссер? Кто такой оператор? Съемка лего мультфильма	1
115	Кто такой режиссер? Кто такой оператор? Съемка лего мультфильма	1
116	Кто такой режиссер? Кто такой оператор? Съемка лего мультфильма	1
117	Кто такой режиссер? Кто такой оператор? Съемка лего мультфильма	1
118	Кто такой режиссер? Кто такой оператор? Съемка лего мультфильма	1
119	Кто такой режиссер? Кто такой оператор? Съемка лего мультфильма	1
120	Кто такой режиссер? Кто такой оператор? Съемка лего мультфильма	1
121	Кто такой режиссер? Кто такой оператор? Съемка лего мультфильма	1
122	Разработка сценария фильма	1
123	Разработка сценария фильма	1
124	Разработка сценария фильма	1

125	Разработка сценария фильма	1
126	Разработка сценария фильма	1
127	Разработка сценария фильма	1
128	Разработка сценария фильма	1
129	Разработка сценария фильма	1
130	Изготовления героев из лего	1
131	Изготовления героев из лего	1
132	Изготовления героев из лего	1
133	Изготовления героев из лего	1
134	Изготовления героев из лего	1
135	Изготовления героев из лего	1
136	Изготовления героев из лего	1
137	Изготовления героев из лего	1
138	Изготовления героев из лего	1
139	Изготовления героев из лего	1
140	Озвучивание героев, просмотр готового фильма	1
141	Озвучивание героев, просмотр готового фильма	1
142	Озвучивание героев, просмотр готового фильма	1
143	Озвучивание героев, просмотр готового фильма	1
144	Озвучивание героев, просмотр готового фильма	1
145	Озвучивание героев, просмотр готового фильма	1
146	Озвучивание героев, просмотр готового фильма	1
147	Озвучивание героев, просмотр готового фильма	1
148	Озвучивание героев, просмотр готового фильма	1
149	Озвучивание героев, просмотр готового фильма	1
150	Озвучивание героев, просмотр готового фильма	1
151	Озвучивание героев, просмотр готового фильма	1
152	Озвучивание героев, просмотр готового фильма	1
153	Озвучивание героев, просмотр готового фильма	1
154	Разработка сценария фильма	1
155	Разработка сценария фильма	1
156	Разработка сценария фильма	1
157	Разработка сценария фильма	1
158	Разработка сценария фильма	1
159	Разработка сценария фильма	1
160	Разработка сценария фильма	1
161	Разработка сценария фильма	1
162	Работа с текстом	1
163	Работа с текстом	1
164	Работа с текстом	1
165	Работа с текстом	1
166	Работа с текстом	1
167	Работа с текстом	1
168	Работа с текстом	1
169	Работа с текстом	1
170	Озвучение фильма	1
171	Озвучение фильма	1
172	Озвучение фильма	1
173	Озвучение фильма	1

174	Озвучение фильма	1
175	Озвучение фильма	1
176	Озвучение фильма	1
178	Озвучение фильма	1
179	Эксперт фильма	1
180	Эксперт фильма	1
181	Эксперт фильма	1
182	Эксперт фильма	1
183	Групповая творческая работа	1
184	Групповая творческая работа	1
185	Групповая творческая работа	
186	Групповая творческая работа	1
187	Групповая творческая работа	1
188	Групповая творческая работа	1
189	Групповая творческая работа	1
190	Групповая творческая работа	1
191	Групповая творческая работа	1
192	Групповая творческая работа	1
193	Групповая творческая работа	1
194	Групповая творческая работа	1
195	Групповая творческая работа	1
196	Групповая творческая работа	1
197	Групповая творческая работа	1
198	Групповая творческая работа	1
199	Групповая творческая работа	1
200	Индивидуальная творческая работа	1
201	Индивидуальная творческая работа	1
202	Индивидуальная творческая работа	1
203	Индивидуальная творческая работа	1
204	Индивидуальная творческая работа	1
205	Индивидуальная творческая работа	1
206	Индивидуальная творческая работа	1
207	Индивидуальная творческая работа	1
208	Индивидуальная творческая работа	1
209	Индивидуальная творческая работа	1
210	Индивидуальная творческая работа	1
211	Индивидуальная творческая работа	1
212	Индивидуальная творческая работа	1
213	Индивидуальная творческая работа	1
214	Индивидуальная творческая работа	1
215	Итоговая аттестация	1
216	Итоговая аттестация	1
Итого		216

**Календарный учебный график дополнительной общеразвивающей программы «Веселая анимация»**

**I полугодие 2024-2025 уч. г.**

Месяц		Сентябрь				Октябрь					Ноябрь				Декабрь				Январь
Недели обучения		02-08	09-15	16-22	23-29	30-06	07-13	14-20	21-27	28-03	04-10	11-17	18-24	25-01	02-08	09-15	16-22	23-29	30-08
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Группа 1.1	Контроль	Комплектование группы																	
	Теория	2	2	2	1	-	2	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	1,5	1,5	1,5	1	-	
	Практика	4	4	4	5	6	4	5,5	5,5	5,5	5,5	5,5	4,5	4,5	4,5	5	6		
	Контроль	Текущий контроль																	Промежуточная аттестация
		<b>Каникулы</b>																	

**Календарный учебный график дополнительной общеразвивающей программы «Веселая анимация»**

**II полугодие 2024-2025 уч. г.**

Месяц		Январь			Февраль			Март					Апрель				Май			Июнь	Июль	Август	Всего учебных недель	Всего часов по ОП		
Недели обучения		09-12	13-29	30-26	27-02	03-09	10-16	17-23	24-02	03-09	10-16	17-23	24-30	31-06	07-13	12-20	21-27	28-04	05-11	12-18	19-21	22-30			01-31	01-31
		19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	43	48	53	53	
Группа 1.1	Контроль	Текущий контроль	Промежуточная аттестация	Каникулы			216																			
	Практика	-	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	6	6	6	4					182
	Теория	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	-	-	-	-	34				

## Контрольно-измерительные материалы

### Примерные вопросы вводной фронтальной беседы

1. Что такое мультипликация?
2. Что вы знаете о создании мультфильмов?
3. Какие бывают мультфильмы?
4. Пробовали ли вы сделать свой мультфильм?
5. Как много времени вы проводите за компьютером?
6. Какими компьютерными программами и с какой целью пользуетесь?
7. Приходилось ли вам пользоваться фото-, видеоаппаратурой, инструментами для записи и воспроизведения звука (диктофон, микрофон)?
8. Любите ли вы рисовать, лепить, мастерить? Какими видами творчества увлекаетесь?
9. Вы предпочитаете работать индивидуально, в паре или группе? Почему?
10. Чего вы ожидаете от обучения в «МБУДО ЦВР г. Челябинск» ТО «Веселая анимация»?

### Итоговая творческая работа

#### *Описание.*

Итоговая творческая работа представляет собой проект создания собственного мультипликационного фильма. Учащиеся выполняют работу индивидуально, в парах или микрогруппах по желанию. Тему, сюжет, персонажей, технику выполнения и т.д. учащиеся выбирают и прорабатывают самостоятельно в соответствии с изученными по программе материалами.

#### *Форма оценки.*

Работа оценивается педагогом по 10-бальной шкале в соответствии с критериями:

- 1-3 балла – низкий уровень выполнения работы;
- 4-7 баллов – средний уровень выполнения работы;
- 8-10 баллов – высокий уровень выполнения работы.

#### *Критерии оценки.*

Педагогом оценивается степень самостоятельности и качество операций по созданию мультфильма на различных этапах:

- сценарный процесс: идея и оформление сюжета, разработка раскадровки, изготовление персонажей;
- съемочный процесс: работа с камерой, работа с программой для съемки, покадровая съемка;
- монтажный процесс: работа с оборудованием для звукозаписи, работа с программой для видеомонтажа.

### Оценка метапредметных и личностных результатов обучающихся

Показатели Критерии	Высокий уровень (3 балла)	Средний уровень (2 балла)	Низкий уровень (1 балл)
Целеполагание планирование деятельности	Умеет ставить перед собой определённые цели, добиваться их достижения собственными силами без посторонней помощи или поддержки. Для успешного выполнения задания, поручения может привлечь других. Умеет определять этапы выполнения задания, распределить время на выполнение задания	Начинает работу, но часто не доводит до конца. Умеет определять этапы выполнения задания, затрудняется с распределением времени на выполнение задания	Наблюдаются сложности с определением этапов выполнения задания, распределением времени на его выполнение, задание часто не выполняется до конца самостоятельно
Культура общения и поведения в коллективе	Легко вступает и поддерживает контакты, разрешает конфликты, дружелюбен со всеми, инициативен, по собственному желанию успешно выступает перед аудиторией.	Поддерживает контакты избирательно, чаще работает индивидуально, дружелюбен, не вступает в конфликты, по инициативе руководителя или группы выступает перед аудиторией.	Замкнут, общение затруднено, адаптируется в коллективе с трудом, является инициатором конфликтов, публично не выступает.
Анализ результатов собственной деятельности и других членов группы	Умеет анализировать свою работу и обобщать результаты	Умеет анализировать свою работу и обобщать результаты с помощью педагога или взрослых	Не умеет анализировать свою работу и обобщать результаты
Нравственные	Всегда	Выполняет поручения	Уклоняется от

качества	дисциплинирован, соблюдает правила поведения, требует того же от других. Ответственен к своим поступкам, способен действовать сознательно в любых условиях, принимать нетрадиционные решения	охотно, ответственно. Хорошо ведет себя независимо от наличия или отсутствия контроля, но не требует этого от других. Справляется с поручениями и соблюдает правила поведения только при наличии контроля и требовательности педагога или товарищей	поручений, безответствен, пассивен, часто недисциплинирован, нарушает правила поведения, слабо реагирует на воспитательные воздействия
----------	--	---	--

Примечание: высокий уровень – 9-12 баллов,  
 средний уровень – 5-8 баллов  
 низкий уровень – 1-4 балла

## Оценка решения проектной задачи (общая оценка)

Показатель	Средний (базовый)	Высокий
Знание предмета	Демонстрируются соответствующие предметные знания и умения. Перенос знаний в новую ситуацию осуществляется через освоение новых способов действий. В заданиях и в ответах (во время презентации результата проектной задачи) отсутствуют грубые ошибки	Демонстрируется свободное владение предметными знаниями и умениями. Результаты работы над заданиями свидетельствуют о способности самостоятельно приобретать новые знания и/или осваивать новые способы действий. Ошибки отсутствуют
Познавательные действия	Поиск, выбор и обработка информации (текстовой и графической) соответствует содержанию задания. Частично логические операции, наблюдение, представление результатов работы над заданием осуществляются под контролем и при поддержке педагога.	Демонстрируется способность мыслить самостоятельно, применять методы информационного поиска и обработки информации (текстовой и графической), свободно владеть логическими операциями, критическим мышлением
Регулятивные действия	Работа над проектной задачей доведена до конца и представлена, часть заданий выполняется под контролем и при поддержке педагога. При этом проявляются отдельные элементы самооценки и самоконтроля обучающихся	Работа над проектной задачей выполнена последовательно и самостоятельно, своевременно пройдены все необходимые этапы обсуждения и представления результатов работы над заданиями. Контроль и коррекция осуществляется самостоятельно
Коммуникация	Выполнение заданий обсуждаются в группе. Присутствует неполная вовлеченность каждого в выполнение задания и представление результатов работы над проектной задачей. Демонстрируются базовые навыки сотрудничества и кооперации. Частично конфликтные ситуации регулируются педагогом. Демонстрируются умения выражать свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации, владение монологическими и диалогическими формами речи	Демонстрируются навыки инициативного сотрудничества в поиске и сборе информации, в публичном представлении результатов работы над проектной задачей. Распределение функций и обязанностей в группе осуществляется самостоятельно. Демонстрируются навыки командной работы в ходе выполнения заданий и представления результатов работы над проектной задачей. Свободное владение навыками ведения диалога в группе и при представлении результатов работы над проектной задачей.

		Мысли формулируются ясно, логично, последовательно
--	--	---



**План воспитательных мероприятий в рамках реализации  
дополнительной общеобразовательной программы  
на 2024-2025 учебный год**

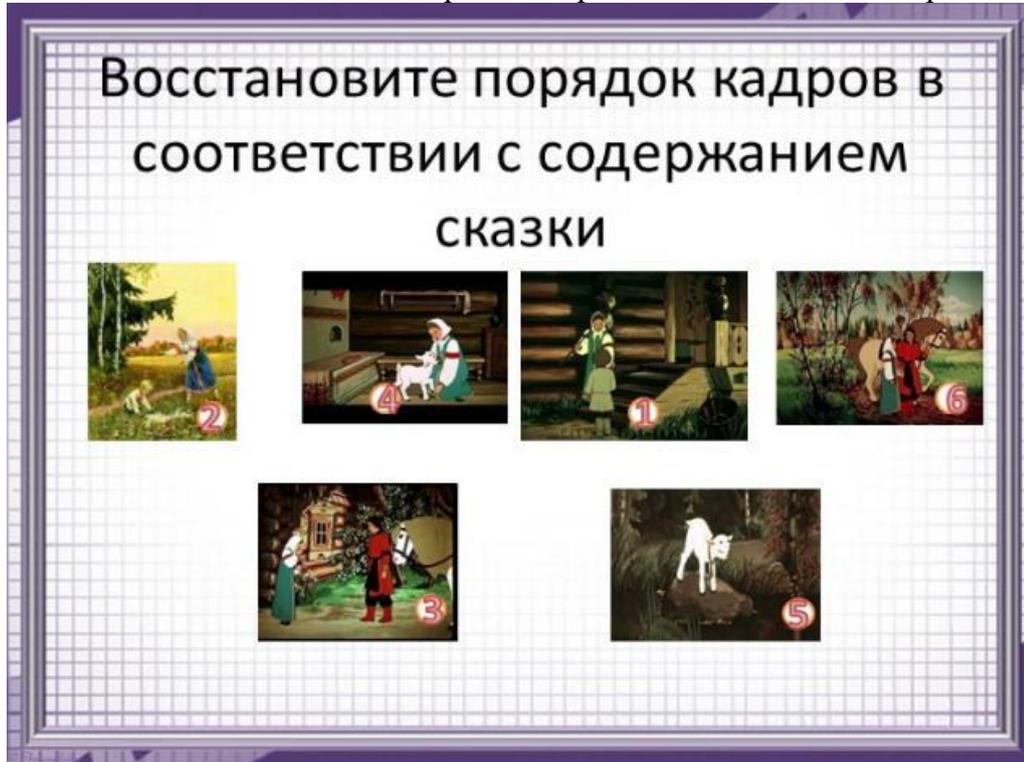
<b>№ п/п</b>	<b>Название события, мероприятия</b>	<b>Сроки</b>	<b>Форма проведения</b>	<b>Практический результат и информационный продукт, иллюстрирующий успешное достижение цели события</b>
1	День российской анимации. Просмотр отечественных мультфильмов, беседа об истории российской анимации		Беседа, просмотр и обсуждение мультфильмов	Фотоотчёт, отзывы детей
2	Всемирный день доброты. Акция «Твори добро!»		Акция, коллективные творческие дела	Фотоотчёт, отзывы участников и родителей
3	Международный день анимации. Творческий конкурс «Я - аниматор!»		Творческий конкурс	Фото и видеоматериалы работ, протоколы конкурса
4	Мастер-класс от профессионального аниматора «Секреты анимационного искусства»		Мастер-класс	Фотоотчёт, отзывы детей и родителей
5	Новогодний фестиваль мультфильмов «Зимние фантазии»		Фестиваль, просмотр, обсуждение работ	Программа фестиваля, фото и видеоматериалы мультфильмов, заметка на сайте Учреждения
6	Тематический просмотр мультфильмов «Слава защитникам Отечества!» к 23 февраля		Просмотр и обсуждение мультфильмов	Фотоотчёт, отзывы детей
7	Участие в областном конкурсе детской анимации		Конкурс	Работы участников, протоколы конкурса, заметка на сайте Учреждения
8	День космонавтики. Просмотр		Просмотр и обсуждение	Фотоотчёт, отзывы детей

	мультфильма «Тайна третьей планеты»		мультфильма	
9	День Победы. Анимационный проект «Спасибо за Победу!»		Коллективный творческий проект	Анимационный фильм, заметка на сайте Учреждения
10	День защиты детей. Благотворительная акция «Мультфильмы для всех!»		Показ мультфильмов для детей из малообеспеченных семей	Фотоотчёт, отзывы зрителей, заметка на сайте Учреждения

## Проектные задачи, направленные на формирование функциональной грамотности

### Задание 1. «Мы-мультипликаторы»

В школе ребятам задали задание, создать мультик по мотивам старых мультфильмов. Но ребята запутались в мультике не помнят, где начало, а где конец, давайте им поможем. Восстановите порядок кадров в соответствии с содержанием кадров.



1. Жили-были старик да старуха, у них была Дочка Алёнушка да сынок Иванушка. Старик со старухой умерли. Остались Алёнушка да Иванушка одни-одинешеньки. Пошла Алёнушка на работу и братца с собой взяла.

2. Идут, идут,- солнце высоко, колодец Далеко, жар донимает, пот выступает. Стоит козье копытце полно водицы. Иванушка говорит: - Сестрица Алёнушка, мочи нет: напьюсь я из копытца! - Не пей, братец, козлёночком станешь! Не послушался Иванушка и напился из козьего копытца.

3. В ту пору ехал мимо купец: - О чём, красная девица, плачешь? Рассказала ему Алёнушка про свою беду. Купец ей и говорит:

-Поди за меня замуж. Я тебя наряжу в злато-серебро, и козлёночек будет жить с нами.

4. После того купец с Алёнушкой и с козлёночком. Стали жить да поживать да добра наживать и по-прежнему вместе и пили и ели.

5. Одному козлёночку все было ведомо. Повесил он голову, не пьёт, не ест. Утром и Вечером ходит по бережку около воды и зовёт: -

Аленушка, сестрица моя! Выплывь, выплывь на бережок...

6. А козлёночек от радости три раза перекинулся через голову и обернулся мальчиком Иванушкой. Злую ведьму привязали к лошадиному хвосту и пустили в чистое

поле.

### **Задача 2. «Мы- сценаристы»**

За определенный промежуток времени придумайте продолжение сказки (например, в сказке «Сестрица Алёнушка и братец Иванушка» продолжите сюжет, в котором Алёнушка и купец не встретились)

### **Задача 3. «Подбери пословицу»**

Подберите подходящие по смыслу пословицы к сказке «Сестрица Алёнушка и братец Иванушка»:

1. Кто не слушает советов, нечем помочь.
2. Доброе дело и в воде не тонет.
3. Труд человека кормит, а лень портит.
4. Дружбой дорожи, забывать её не спеши.
5. Вся семья вместе, так и душа на месте.
6. Маленькое дело лучше большого безделья.

## **Типовые задания, направленные на формирование функциональной грамотности**

### **Проектная задача 1. Создание мультфильма «Мой любимый город»**

*Цель:* создать короткометражный мультфильм о родном городе, применяя полученные знания и умения в области различных видов анимации.

*Задание 1.* Вам предложено 6 вариантов истории о Челябинске. Выпишите 1-2 факта, которые вы хотели бы отразить в своем мультфильме.

*Задание 2.* Разработайте сценарий мультфильма, описывающий выбранные вами факты. Подумайте, какой вид анимации лучше всего подойдет для воплощения вашей идеи.

*Задание 3.* Создайте раскадровку мультфильма, продумайте визуальный ряд, фоны, действующих персонажей. Рассчитайте примерную продолжительность каждой сцены и всего мультфильма.

*Задание 4.* Распределите роли в творческой группе (сценарист, художник, аниматор, звукорежиссер и т.д.) и составьте план работы с указанием сроков выполнения каждого этапа.

*Задание 5.* Реализуйте проект, следуя разработанному плану. Готовый мультфильм представьте на общее обсуждение.

#### *Оценка выполнения проектной задачи*

Умения	Оценка обучающегося	Оценка одноклассника
Умение находить и анализировать информацию по истории и культуре города		
Умение использовать ключевые факты для создания сценария		

Умение планировать структуру и тайминг мультфильма		
Умение выбирать адекватные выразительные средства и техники анимации		
Умение распределять роли в команде с учетом умений каждого		
Умение реализовывать проект по плану, укладываясь в сроки		
Умение представлять и защищать готовый мультфильм		
Умение конструктивно работать и общаться в творческой группе		

## Проектная задача 2. Создание социального ролика «Мультфильмы с добрым сердцем»

*Цель:* разработать социальный анимационный ролик, пропагандирующий общечеловеческие ценности.

*Задание 1.* Посмотрите примеры социальных мультипликационных роликов. Определите темы мультфильмов.

<https://ya.ru/video/preview/13367713679652862596>

<https://ya.ru/video/preview/4634100535181770077>

<https://ya.ru/video/preview/12580534245504135716>

<https://ya.ru/video/preview/2538411805502915154>

*Задание 2.* Подумайте на какую тему вы бы хотели создать мультфильм (доброта, дружба, уважение к старшим, забота об окружающей среде и т.п.). Сформулируйте, о чем будет ваш мультфильм.

*Задание 3.* Напишите сценарий ролика, продумайте сюжет, героев, детали. Подберите наиболее подходящий вид анимации для воплощения идеи.

*Задание 4.* Создайте анимацию, используя изученные технологии и программное обеспечение. Озвучьте ролик, наложите звуковые эффекты и музыкальное сопровождение.

*Задание 5.* Организуйте просмотр готового социального ролика среди обучающихся других творческих объединений. Соберите отзывы зрителей и обсудите с командой, насколько удалось достичь поставленной цели.

### Оценка выполнения проектной задачи

Умения	Оценка обучающегося	Оценка одноклассника
Умение анализировать		

образцы социальной анимации, выявлять их ключевые идеи		
Умение генерировать и отбирать идеи для социального ролика		
Умение разрабатывать оригинальный и воздействующий на зрителя сценарий		
Умение создавать анимацию в выбранной технике, применять средства выразительности		
Умение использовать монтаж и звук для усиления эмоционального эффекта		
Умение организовать показ, собрать и проанализировать обратную связь от зрителей		
Умение продуктивно взаимодействовать на всех этапах групповой работы		
Умение творчески и ответственно подходить к социально значимым проектам		

### Проектная задача 3. Создание мультфильма по мотивам литературного произведения

*Цель:* создать мультфильм, основанный на самостоятельно выбранном литературном произведении.

*Задание 1.* Вам на выбор предложено 6 басен. Выберите одну из них.

*Задание 2.* Подумайте, какие фрагмент из басни можно эффектно передать средствами анимации. Напишите сценарий будущего мультфильма, при необходимости сокращая или дополняя оригинальный текст.

*Задание 3.* Нарисуйте эскизы главных героев и фонов, продумайте графическое и цветовое решение мультфильма. Выберите подходящий вид анимации (перекладка, пластилин, коллаж и др.).

*Задание 4.* Изготовьте героев и декорации мультфильма. Произведите съемку, монтаж, озвучивание и другие необходимые работы для создания цельного анимационного произведения.

*Задание 5.* Устройте премьерный показ мультфильма для друзей, родителей, педагогов. Расскажите, почему вы выбрали именно это литературное произведение, и как работали над его адаптацией.

Умения	Оценка обучающегося	Оценка одноклассника
--------	---------------------	----------------------

Умение анализировать художественный текст, выявлять их ключевые идеи		
Умение генерировать и отбирать идеи для создания мультфильмом		
Умение разрабатывать оригинальный и воздействующий на зрителя сценарий		
Умение создавать анимацию в выбранной технике, применять средства выразительности		
Умение использовать монтаж и звук для усиления эмоционального эффекта		
Умение организовать показ, собрать и проанализировать обратную связь от зрителей		
Умение продуктивно взаимодействовать на всех этапах групповой работы		
Умение творчески и ответственно подходить к достижению цели		