

Муниципальное автономное нетиповое
образовательное учреждение
«Центр дополнительного образования»
(МАН ОУ «ЦДО»)

Структурное подразделение
«Муниципальный ресурсный центр по выявлению и поддержке лиц,
проявивших выдающиеся способности»
(МРЦ)

Принята
на заседании педагогического совета
Протокол № 1 от «30» августа 2024 г.

Утверждена
приказом № 73-о
от «30» августа 2024 г.

Дополнительная общеразвивающая программа «Анимация успеха»

Направленность программы: техническая

Возраст обучающихся: 10-17 лет

Срок реализации: 32 часа

Автор: педагог дополнительного образования
Строгина О.С.

г. Ломоносов
2024/25 уч.год

Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа «Анимация успеха» технической направленности разработана в соответствии с:

- Федеральным законом от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
- Приказом Министерства просвещения Российской Федерации № 629 от 27 июля 2022 года «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
- Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 г. (утвержденного распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 года № 678-р).
- СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утвержденными постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 г. № 28 (далее – СП 2.4.3648-20).
- Письмом Минобрнауки России № 09-3242 от 18.11.2015 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»).
- Правилами применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ, утвержденного постановлением Правительства Российской Федерации от 11 октября 2023г. №1678;
- Письмом Комитета общего и профессионального образования Ленинградской области от 1 апреля 2015 г. № 19-2174/15-0-0 «О методических рекомендациях по разработке и оформлению дополнительных общеразвивающих программ различной направленности».
- Уставом и соответствующими локальными актами МАН ОУ «ЦДО».

Программа направлена на:

- подготовку обучающихся к
- формирование и развитие творческих способностей, обучающихся;
- индивидуализацию образования в соответствии с образовательными потребностями и возможностями обучающихся;
- комплексное развитие и поддержку детей, проявивших интерес и очевидные способности к техническому творчеству.

Программой предусмотрен выбор обучающимися направлений для творчества, создание собственных проектов, позволяющих решать актуальные технические, эстетические и социально-значимые задачи средствами мультипликации.

Актуальность

Подготовка к участию в соревнованиях различного уровня, а затем и выступление на профессиональных конкурсах дает обучающимся уникальный профессиональный опыт. Они осваивают сложные задания, учатся планировать собственные действия, взаимодействуют с другими участниками и экспертами, извлекают из допущенных ошибок урок и планируют свой дальнейший профессиональный путь.

Участие в соревнованиях обеспечивает конкурсантам быстрое вхождение в профессию, способствует формированию их профессиональной идентичности, самостоятельности и инициативности. Это подстегивает мотивацию обучающихся, заставляет их концентрироваться на выполнении заданий и более осознанно относиться к учебе. Однако, участие в соревнованиях всероссийского уровня требует серьезной подготовки и высокого уровня сформированности навыков обучающихся, необходимых для успешного участия в подобного рода мероприятиях. Необходимо развивать умение правильно читать условия конкурса, техническое задание, знать, что такое инфраструктурный лист, правильно распределять работу в команде и соблюдать другие

условия.

На конкурсные мероприятия допускаются, как правило, анимационные работы высокого качества, содержащие идею, решение социально-значимых проблем окружающего общества, с оригинальным сюжетом, поворотами событий и т.д. Современное медийное пространство нуждается в подобного рода контенте, т.к. мультипликация, как и кинематограф направлены на широкие массы людей, и формируют морально-нравственные нормы общества.

Отличительной особенностью программы Построение содержания направлено на подготовку обучающихся, проявляющих выдающиеся творческие способности, к участию в конкурсном движении различного уровня через развитие необходимых компетенций. В ходе обучения, дети погружаются в атмосферу настоящих соревнований с решением конкретных задач. Это позволяет им уверенно выступать в подобных мероприятиях в дальнейшем.

Программа построена на принципе интенсивного погружения в профессиональную атмосферу, получения профессиональных навыков и профессионального подхода в области мультипликации.

Программный материал построен с учетом регламента проведения Чемпионата «ЮниорМастерс.Креатив» и направлен на подготовку команд обучающихся Ломоносовского района к участию в соревнованиях по направлению «Анимация».

Педагогическая целесообразность заключается в создании условий для развития профессиональных компетенций обучающихся (Softskills и Hardskills).

Softskills – это социально-психологические навыки, универсальные компетенции (метакомпетенции):

- коммуникативные (умение слушать, убеждение и аргументация, самопрезентация, публичные выступления);
- лидерские (управление эмоциями стрессом, планирование и целеполагание, тайм-менеджмент, рефлексия);
- эффективного мышления (креативность, структурированность, поиск и анализ информации, выработка и принятие решений, тактическое и стратегическое мышление).

Hardskills – профессиональные знания и навыки, необходимые для профессионального роста:

- профессиональные знания, умения навыки;
- умение обучаться;
- умение применять профессиональные знания, умения, навыки в разной обстановке.

Развитие вышеуказанных компетенций позволит обучающимся успешно справляться с задачами в различных областях жизни, и свободно себя чувствовать в условиях конкуренции в профессиональной сфере.

Кроме того, анимационные проекты обучающихся, благодаря своей положительной идейной составляющей, могут использоваться в педагогических целях для показа детям района и других регионов России.

Цель: Раскрытие личностного, профессионального потенциала обучающегося для успешного участия в конкурсных мероприятиях по мультипликации.

Задачи:

Обучающие:

- развить у обучающихся навыки практического решения задач в конкретных профессиональных ситуациях и работы с техническими устройствами;
- совершенствовать общие и специальные навыки создания анимационных проектов;
- научить чтению технической документации конкурсного задания;
- научить правильно оформлять результат своего труда.

Развивающие:

- совершенствовать социально-психологические навыки в групповой творческой работе;
- формировать умение работать с информацией, структурировать полученные знания;
- способствовать развитию мелкой моторики, координации движения рук, глазомера, развитию восприятия (зрительного, тактильного, слухового).

Воспитательные:

- совершенствовать навыки самостоятельной работы, развивать профессиональное мышление и повышать ответственность обучающихся за выполняемую работу;
- формировать готовность обучающихся к целенаправленной деятельности по созданию общественно-полезного продукта;
- воспитать нравственно-патриотические чувства, в процессе создания авторского мультфильма.

Условия реализации программы:

Программа направлена на развитие мотивации обучающихся к познанию и творчеству, формированию профессиональных компетентностей в области анимации.

Самостоятельная работа обучающихся сопровождается консультациями педагога по реализации творческих замыслов, где выполняется проработка идей обучающегося, с индивидуальным подходом к каждому.

Программа адресована обучающимся образовательных организаций Ломоносовского района, имеющим ярко выраженные способности и творческий потенциал, опыт участия в конкурсах и мероприятиях по анимации, в возрасте от 10 до 17 лет, имеющие следующие дефициты (в той или иной степени):

- несформированность отдельных универсальных навыков, связанных с личной эффективностью и с взаимодействием с другими (например, умение управлять собой, своим временем, рабочими процессами, ориентация на результат, критическое мышление, а также умение учиться);
- затруднения в умениях ставить и оценивать задачи, мотивировать других и развиваться самому, быть лидером;
- недостаточный уровень сформированности необходимых коммуникативных навыков (например, способность к эффективной коммуникации в разных форматах и на различных уровнях, понятно, убедительно говорить, писать, владеть различными форматами делового общения, презентовать (себя, продукт и т.д.);
- неумение осуществлять психологическое саморегулирование поведения и деятельности (например, самоорганизация);
- отсутствие навыков работы на интерактивном оборудовании, неумение работать с информацией, недостаточная компьютерная грамотность;
- неумение ориентироваться в незнакомой обстановке, связанное с трудностями самоорганизации (например, умение адаптироваться, меняться, действовать в условиях частичной неопределенности.);
- недостаточно развитые аналитические способности
- недостаточное развитие профессиональных знаний, умений и навыков.

Набор в группы осуществляется без конкурса. При приеме проводится собеседование для выявления уровня развития необходимых компетенций и дефицитов обучающихся.

Наполняемость групп регулируется договором о сетевом взаимодействии (в соответствии с СП 2.4.3648-20) и может составлять от 4 до 10 человек.

Срок реализации программы – 32 часа.

Возраст обучающихся: 10-17 лет. Группа может состоять из детей одного возраста или быть разновозрастной.

Режим занятий: продолжительность занятий исчисляется в академических часах – 45 минут. Между занятиями установлен 10-минутный перерыв. Недельная нагрузка на одну группу 2 часа.

Форма проведения занятий: аудиторные, внеаудиторные (самостоятельные).

Форма занятий: лекции, практические занятия, тренировочные сборы, консультации, презентации, защита проектов.

Форма обучения: очная, с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

Язык обучения – русский.

Особенности организации образовательного процесса

Программа предусматривает:

- индивидуальную работу с обучающимися, которая организуется в целях создания условий для их самореализации;
- качественной подготовки к доступным конкурсным мероприятиям;
- отработки пропущенных учебных занятий.

Программе содержит теоретическую часть, в которой принимает участие вся группа и практическую. Практическая часть предполагает работу в парах по 2 человека, в соответствии с требованиями большинства конкурсных мероприятий по компетенции «Анимация».

Специалист по созданию анимационных роликов решает комплекс последовательных творческих задач, в результате которых получается короткий видеосюжет на основе изображений неподвижных объектов и фонов, при использовании техники перекладной анимации и создания иллюзии движения (анимационного движения). Задача обучающихся – создать анимационный ролик-презентацию продолжительностью не менее 1-й минуты, но не более 1 минуты 30 секунд на заданную тему за короткий промежуток времени (12 часов).

Теоретический материал понятен для всех обучающихся. Закрепляется в виде упражнений в индивидуальной форме в зависимости от возраста и творческих и технических способностей ребенка.

На занятиях обучающиеся могут принимать различные роли: самостоятельная работа над упражнениями, распределение обязанности в команде при работе над проектом. При такой организации образовательного процесса в учебной группе обеспечивается разноуровневость и дифференцированный подход.

Реализация данной программы предусматривает различные режимы освоения ее содержания, исходя из индивидуального темпа и объёма освоения знаний, умений, компетенций обучающихся. В процессе педагогического наблюдения педагог может определить те или иные формы и режимы для учебной группы в целом либо для отдельных обучающихся. Это могут быть:

- режим, основывающийся на индивидуальном образовательном маршруте /траектории обучающегося, в том числе и интенсивный режим;
- консультационные режимы (в т. ч. заочные и в сети «Интернет»);
- режимы экспертной поддержки, в том числе с привлечением наставника;
- групповые режимы.

При определении уровня сложности освоения Программы обучающимся педагог проводит входной контроль (стартовую оценку), где определяет уровень образовательных возможностей и сформированности компетенций.

Организационно-педагогические условия реализации программы:

Материально-техническое оснащение программы

- Кабинет, оснащенный мебелью (столы и стулья), с необходимым количеством посадочных мест;
- Оборудование для демонстрации аудио-визуальных материалов: ноутбук,

проектор или интерактивная доска;

– Оборудование и материалы для создания мультфильмов. Инфраструктурный лист представлен в разделе «Методическое обеспечение Программы».

Кадровое обеспечение: Педагоги дополнительного образования.

Воспитательная работа

Воспитание рассматривается в современной научной литературе как социальное взаимодействие педагога и воспитанника, ориентированное на сознательное овладение детьми социальным и духовным опытом, формирование у них социально значимых ценностей и социально адекватных приемов поведения.

В основу всех сюжетов для создания анимационного проекта обучающихся закладывается социально-значимая идея, во время обсуждения которой формируются моральные нормы поведения, соблюдаются этические требования, нравственные установки и национальные ценности.

Планируемые результаты

Предметные

- владение специальной терминологией;
- умение читать документацию технического задания;
- владение профессиональным оборудованием и программным обеспечением, необходимым для создания анимационных фильмов;
- способность реализовывать творческий замысел в создании качественного анимационного продукта;
- умение грамотно презентовать результат своего труда.

Метапредметные

- умение эффективно распределять обязанности в команде для решения общих задач;
- умение ставить перед собой новые цели и задачи, планировать их реализацию;
- умение планировать свои действия;
- умение анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений;
- умение осуществлять поиск нужной информации для выполнения художественно-творческой задачи;
- развитие мелкой моторики рук при изготовлении элементов мультфильма.

Личностные

- умение правильно организовать рабочее место;
- трудолюбие, стремление довести дело до конца;
- адекватное понимание причин успешности/неуспешности своей творческой деятельности;
- устойчивый познавательный интерес к новым способам самовыражения;
- следование моральным нормам поведения и этическим требованиям нравственных установок и национальных ценностей.

Учебный план

№	Тема занятия	Содержание	Количество часов			Форма контроля
			всего на тему	теория	практика	
1	Подготовительный этап	Вводное занятие, тест. Подготовка к съемке мультфильма по заданию. Режиссерская работа. Секреты	6	3	3	Тестирование

		монтажа и съемки. Работа со звуком.				
2	Учебно-тренировочный блок	Планирование работы по этапам создания мультфильма. Отработка приемов на практической работе.	12	3	9	Практическая работа
3	Проект	Самостоятельная работа по техническому заданию	12	-	12	Практическая работа
4	Релиз	Презентация проекта. Релиз проекта.	2	-	2	Карточка фильма
	Всего		32	6	26	

Содержание программы

Раздел 1. Подготовительный этап (6 часов)

Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности. Тестирование

Теория: Регламент и техническое задание. Инфраструктурный лист. Необходимая документация.

Сильная история. Эмоциональное воздействие и целостность произведения. Определение ключевых точек истории: завязка, первый поворот, центральный поворот, кульминация, финал. Профессия режиссер.

Крупность планов: деталь, крупный, 1-ый средний, 2-ой средний, общий, дальний. Общие углы и движение камеры. Удержание внимания зрителя. Движение в кадре: вертикальное, горизонтальное и диагональное. Глубина кадра. Композиция кадр, золотое сечение (правило третей). Секреты монтажа: по ориентации в пространстве, по свету, по цвету, перебивка (эффект Л.Кулешова), типы склеек (прямая, наплыв, затемнение, шторка, графика), одноплановый монтаж.

Практика: Входное тестирование. Упражнения и проверочные тесты по закреплению пройденного материала.

Раздел 2. Учебно-тренировочный блок (12 часов)

Теория: Способы организации работы в команде. Планирование работы. «Библия» героя: имя, сильные и слабые стороны, «утепляж» героя. Визуализация персонажа, крутка (фас, профиль, $\frac{3}{4}$, анфас). Герой через форму. Художественное и цветовое решение.

Техническое исполнение: камера, свет, микрофон, работа с хромакеем. Запись и обработка звука, шумотека. Правила оформления титров и названия мультфильма.

Практика: Работа в парах по этапам создания анимационного фильма:

1) Разбор технического задания. На усмотрение педагога определяется тема (басня, притча, картина). Обучающиеся обсуждают идею, придумывают лонглайн и синопсис будущего фильма.

2) Составление сценария. Работа со сценарной таблицей: хронометраж и количество сцен, действующие лица, музыкальное сопровождение и диалоги (Приложение 3).

3) Образ героев. Создание эскизов персонажей. Проекция героя в разных положениях.

4) Раскадровка по сценарию (Приложение 4).

5) Подготовка персонажей, фонов и дополнительных элементов.

6) Подготовка рабочего места. Настройка оборудования. Съемка сцен по раскадровке.

7) Запись звука и музыкальное сопровождение.

8) Монтаж. Титры и название.

Раздел 3. Проект (12 часов)

Практика: Самостоятельная работа над анимационным проектом в парах.

Раздел 4. Релиз (2 часа)

Подготовка релиза анимационного продукта. Заполнение заявки на конкурс Релиз (англ. release) - выпуск, демонстрация, публикация, показ – фильма, книги, пластинки, продукта; окончательная версия.

Практика: Релиз мультфильма проходит по завершению учебно-тренировочного блока и проектной работы. Для релиза составляется фильмографическая карточка на каждую работу (Приложение 5). Оформление материалов в арт-бук с фотографиями работы (pdf), создание обложки (jpg).

Тестирование уровень творческих способностей по завершению программы.

Методическое обеспечение Программы

Инфраструктурный лист

№	Наименование	Технические характеристики - количество
ОБОРУДОВАНИЕ И ИНСТРУМЕНТЫ (НА 1-О РАБОЧЕЕ МЕСТО \ 1-У КОМАНДУ)		
1	Оборудование	Ноутбук с Операционной системой Microsoft Windows 10, либо компьютер с монитором с Операционной системой Microsoft Windows 10 – 1 шт.; Мультстанок – 1 шт.; Клавиатура, мышь (проводные/беспроводные) – 1 шт.; USB флешка 16 Гб – 1 шт.; Микрофон – 1 шт.; Фотоаппарат/камера – 1 шт; Штатив – 1 шт.; Софиты – по требованию; Удлинитель на 3 розетки – 1 шт.
2	Программное обеспечение	Программа для съемки Анимашутер(Россия), видеоредактор и фоторедактор Мовави (Россия), программа для звукозаписи Audacity СПО
3	Библиотека звуков	Музыкальные композиции с обязательным указанием имен авторов; Шумотека
4	Мебель	Стол – 2 шт.; Стул – 2 шт.
РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ		
1	Комплект материалов для анимации	Бумага формата А4 - 20 листов, 80 г/м; Бумага для черчения формата А3 - 5 листов; Набор бумаги для пастели - формат А 3, 12 листов, 160 г/м; Набор цветной бумаги - 12 листов, 50-80 гр/м; Карандаши простые – 2 шт; Точилка – 1 шт.; Ластик – 2 шт.; Карандаши цветные - 18 цветов Краски Гуашь/Акварель - 12 цветов; Набор кисточек для рисования - № 1, 3, 6, 9 Стакан для воды непроливайка – 2 шт; Пластилин, 18 цветов – 2 пачки; Ножницы – 2 шт.; Клей ПВА – 1 шт.; Крей-карандаш – 2 шт.; Клячка – 1 пачка; Фломастеры, 12 цветов – 2 пачки; Маркеры для скетчинга, 24 шт. – 1 шт; Сыпучий материал (манка, кофе) – по требованию;

		Ручка шариковая синяя – 2 шт.; Ручка гелиевая черная – 2 шт.; Скотч прозрачный – 1 шт.; Скотч бумажный – 1 шт.; Скотч двусторонний – 1 шт.
2	Раздаточный материал	Лист раскадровки – 10 шт.; сценарная таблица – 4 листа; схемы анимации – по требованию; шаблон персонажей – 1 шт.

Формы и методы работы

Образовательный процесс включает в себя следующие методы обучения:

- словесный (рассказ, беседа, инструктаж, объяснение, чтение литературных произведений и пр.);
- наглядный (иллюстрация, демонстрация наглядного материала, показ);
- практический (упражнения, учебная практика и пр.);
- проблемное изложение (педагог ставит проблему и вместе с детьми ищет пути ее решения);
- стимулирование и мотивация деятельности и поведения (соревнование, дискуссия, эмоциональное воздействие, поощрение и пр.).

Метод проектов ориентирован на самостоятельную творческую деятельность обучающихся, которая выполняется в команде из двух человек под руководством в течение определенного отрезка времени.

Обучение созданию анимационных проектов ведется поэтапно в ходе учебно-тренировочного блока и закрепляется в самостоятельной проектной деятельности. И заключаются в четком следовании технологии (этапов) создания медиа-продукта. На занятиях широко используется такой прием, как консультирование.

На консультации педагог выступает в роли наставника. Он не дает обучающемуся готовых решений и ответов на вопросы, не указывает, что надо сделать для решения проблемы, а помогает найти наилучшее решение самостоятельно.

Методические материалы представлены в виде презентаций, шаблонов, инструкционных карт, разрабатываются педагогом дополнительного образования и хранятся в месте проведения занятий.

Система оценки результатов освоения программы

Для отслеживания результативности образовательной деятельности по Программе проводятся: входной, текущий и промежуточный контроль.

Входной контроль проводится с целью выявления начального уровня образовательных возможностей и дефицитов обучающихся.

Оценочные материалы по проведению входного контроля:

- Повышение эмоционального интеллекта (принятие себя, умение контролировать себя, способность идти к намеченной цели, собственная мотивация) у конкурсантов от первичного уровня входного тестирования (Диагностика уровня эмоционального интеллекта, автор методики М.А. Манойлова);

- Повышение мотивации достижения высоких результатов у наставляемых от исходного уровня входной диагностики (Шкала академической мотивации, авторы: Т.О. Гордеева, О.А. Сычев и Е.Н. Осин).

- Повышение уровня развития навыков самоорганизации, самоконтроля, саморефлексии, необходимых для победы в соревнованиях у наставляемых от первичного уровня входной диагностики (Тест-опросник волевого самоконтроля, авторы методики: А.Г. Зверьков, Е.В.Эйдман).

Для отслеживания динамики развития обучающихся проводится повторное тестирование в конце обучения по программе. На первом занятии проходит собеседование в свободной форме на выявление стартовых возможностей обучающихся, опыте анимационной деятельности и т.д.

Текущий контроль осуществляется на занятиях в течение всего учебного курса с целью оценки уровня и качества освоения тем Программы. Форма текущего контроля – проверочные тесты и практическая работа по темам на занятиях. Оценивается не только качество работы, но и коммуникативные навыки взаимодействия в парах при выполнении задания.

Промежуточный контроль – оценка уровня и качества освоения обучающимися разделов или ключевых тем Программы, проводится по результатам УТС в форме оценивания практической работы обучающихся.

Контроль по итогам освоения программы проводится в конце всего периода обучения. Форма контроля - готовый анимационный проект и его релиз.

В рамках программы предполагается представление проектов на конкурсных мероприятиях различного уровня.

Оценка промежуточных итогов: может проводиться в формате рассмотрения практических результатов на показательных тренировочных занятиях (соревнованиях, конкурсах и мастер-классах).

Критерии оценки анимационного проекта (мультфильма) подробно расписаны в Приложении 2. Количество баллов по каждому критерию от 0 до 10:

300-470 баллов - Команде удалось создать замечательный мультфильм, который может претендовать на участие в соревнованиях по анимации всероссийского и международного уровней с очным участием;

100-299 баллов - Мультфильм очень хороший, но команде есть что исправить. Может принимать участие в конкурсах регионального, всероссийского и международного значения в онлайн формате;

0-99 баллов - Мультфильм есть, но команде не удалось договориться о концепции мультфильма или способах его создания.

Результаты освоения программы оцениваются по критериям в соответствии с локальными нормативными актами Муниципального автономного нетипового образовательного учреждения «Центр дополнительного образования». При проведении промежуточной аттестации обучающихся в целях осуществления единого подхода и проведению сравнительного анализа применяется 10- балльная система оценивания по каждому из 3-х критериев:

- предметные знания и умения;
- метапредметные (общеучебные) умения и навыки;
- личностные результаты.

В рамках каждого критерия педагог самостоятельно определяет максимальное количество возможных баллов по каждому показателю (по 5 в каждом критерии). Для оценивания показателей критерия используется трехуровневая система: 0 – низкий уровень, 1- средний уровень, 2 – высокий уровень.

Показатели образовательных результатов:

Предметные знания и умения	Метапредметные (общеучебные) умения и навыки	Личностные результаты
1. Владение специальной терминологией. 2. Умение читать документацию технического задания. 3. Владение профессиональным оборудованием и программным обеспечением, необходимым для создания анимационных фильмов. 4. Креативность, самостоятельность в разработке продукта. 5. Умение осуществлять проектную работу, оформлять результаты.	1. Умение работать в команде для решения общих задач. 2. Уровень владения культурой речи, умение вести дискуссию, выступать перед аудиторией. 3. Умение управлять, планировать, осуществлять и оценивать свою деятельность. 4. Умение подбирать и работать с источниками информации. 5. Выполнение логических операций: сравнения, анализа, обобщения, классификации.	1. Ориентация на выполнение морально-нравственных норм. 2. Прилежание и трудолюбие. 3. Оценка своих поступков. 4. Культура поведения, дисциплинированность. 5. Мотивация на получение новых знаний и социальную деятельность.

По результатам промежуточной аттестации педагог заполняет Протокол результатов промежуточной аттестации обучающихся по дополнительной общеразвивающей программе (Приложение 1)

Список литературы

Литература для педагога

1. Асенин С.В. Волшебники экрана. Эстетические проблемы современной мультипликации. – М.: Искусство, 2004, 287 с.;
2. Велинский Д.В. Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки. Методическое пособие детской киностудии «Поиск». – Новосибирск, 2014, 29 с.;
3. Выготский Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте. – М.: Изд-во «Просвещение», 1991 г.;
4. Гейн А.Г. Информационная культура. – Екатеринбург, Центр «Учебная книга», 2003;
5. Крылов И.А. Басни;
6. Макарова Е. Г. Движение образует форму. – М.: Самокат, 2012;
7. Пунько Н.П. Секреты детской мультипликации: перекладка: метод.пособие/ Николай Пунько, Ольга Дунаевская. – М.: Линка-Пресс, 2017. – 136 с.;
8. Толстой Л.Н. Басни, сказки, рассказы;
9. Хитрук Ф.С. Профессия – аниматор (в 2 томах) – М.: Гаятри, 2007.

Литература для обучающихся и родителей

1. Больгерг Н., Больгерг С. Издательство «Робинс», 2012, Мультстудия «Пластилин» Лепим из пластилина и снимаем мультфильмы своими руками;
2. Горичева В.С. Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. – Ярославль, 2004;
3. Довгялло, Н. Техника и материалы в анимационном фильме. // Искусство в школе. №3. – 2007;
4. Иткин В.В. Карманная книга мультжурюриста. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / В. Иткин. – Новосибирск, 2006;
5. Крыжановский Б.Н. Искусство мультипликации. – Киев, Мистецтво.: 2011, 118 с.;
6. Макарова Е. Г. Как вылепить отфыркивание. В 3 т. Т.1. Освободите слона. – М.: Самокат, 2011;
7. Норштейн Ю.Б. Снег на траве. Фрагменты книги. Лекции по искусству анимации. – М.: ВГИК, журнал «Искусство кино», 2005. – 254 с.;
8. Птушко А. Мультипликационный фильм. М.,-Л.: Гослитиздат, 2001, 63 с.
9. Сивоконь Е.Я. Если вы любите мультипликацию. Из творческого опыта режиссера. – Киев, Мистецтво, 2005, 148 с.;
10. Уильямс, Ричард. Аниматор: набор для выживания. Секреты и методы создания анимации, 3D-графики и компьютерных игр / Ричард Уильямс; (пер.с англ. Е.Энгельс).- Москва: Эксмо,2020. – 392 с.:ил.;
11. Хитрук Ф.С. Профессия – аниматор (в 2 томах) – М.: Гаятри, 2007;
12. Энциклопедия отечественной мультипликации.- М.: Алгоритм, 2006.-816с.

Интернет ресурсы

1. Сайт об анимации в России и не только Animator.ru
2. Методика диагностики эмоционального интеллекта, М.Манойлова <https://psytests.org/emotional/mei.html>
3. Шкала академической мотивации, Т.О. Гордеева, О.А. Сычев и Е.Н. Осин <https://psychiatry-test.ru/test/shkala-akademicheskoy-motivacii/>
4. Тест-опросник волевого самоконтроля, автор методики: А.Г. Зверьков, Е.В.Эйдман <https://psychiatry-test.ru/test/oprosnik-volevogo-samokontrolya-vsk/>

**Протокол результатов промежуточной аттестации обучающихся по дополнительной общеразвивающей программе
20__ / 20__ учебный год**

ФИО педагога дополнительного образования Фамилия Имя Отчество педагога

Дополнительная общеразвивающая программа технической направленности «Анимация успеха».
(наименование дополнительной общеразвивающей программы)

Срок реализации дополнительной общеразвивающей программы 32 ч., Группа _____, Год обучения 1.

Форма проведения промежуточной аттестации _____, Дата проведения аттестации _____

№п/п	Фамилия, имя, учащегося	Образовательные результаты*															Всего баллов									
		1. Предметные знания и умения					Всего баллов	2. Метапредметные (общеучебные) умения и навыки					Всего баллов	3. Личностные результаты					Всего баллов							
		1	2	3	4	5		1	2	3	4	5		1	2	3		4		5						
1																										
...																										

Всего аттестовано _____ обучающихся, из них по результатам промежуточной аттестации**:

Предметные знания и умения: высокий уровень _____ чел., _____%; средний уровень _____ чел., _____%; низкий уровень _____ чел., _____%;

Метапредметные (общеучебные) умения и навыки: высокий уровень _____ чел., _____%; средний уровень _____ чел., _____%; низкий уровень _____ чел., _____%;

Личностные результаты: высокий уровень _____ чел., _____%; средний уровень _____ чел., _____%; низкий уровень _____ чел., _____%;

Примечания***: зачет прохождения промежуточной аттестации (Фамилия Имя обучающегося) по высоким результатам личностных достижений

* образовательные результаты представлены в разделе «Оценочные и методические материалы»

** высокий уровень – от 8 до 10 баллов; средний уровень – от 5 до 7 баллов; низкий уровень – от 1 до 4 баллов

*** зачет прохождения промежуточной аттестации (указывается фамилия имя обучающегося) по высоким результатам личностных достижений (наличие призовых мест в муниципальных, региональных, межрегиональных, федеральных и международных конкурсах (соревнованиях, олимпиадах и т.п.), соответствующих изучаемой ДОП). В Протоколе напротив соответствующей фамилии обучающегося по критерию «Предметные знания и умения» ставится высший балл.

Критерии оценивания анимационных проектов

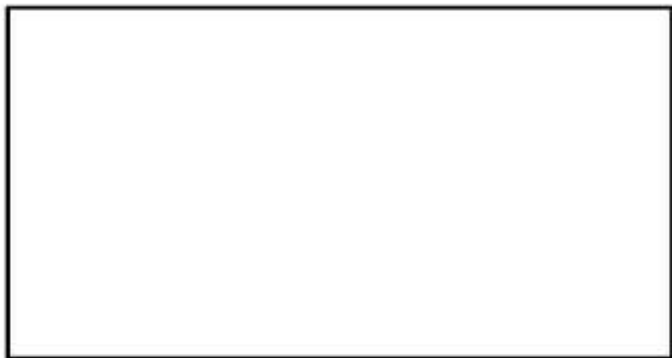
Трудовые функции	Содержание деятельности	Основные умения	Количество баллов	
1.Создание сценария анимационного ролика	Разработка сюжетного хода сценария	Разрабатывать сюжетный ход сценария в соответствии с конкурсным заданием		
		Применять законы драматургии для развития основной идеи		
	Разработка персонажей и их характеров	Определять круг действующих лиц (персонажей)		
		Создавать эскизы, отражающие образы персонажей		
		Определять основные качества и черты характеры персонажей		
	Создание режиссерского сценария по заданной схеме (3-7 сцен)	Составлять текстовые описания действий на экране (по каждой сцене с указанием: места, времени, участников, деталей происходящих событий)		
		Составлять тексты диалогов, слов за кадром.		
		Описывать действия персонажей, направление и темпа их движения		
		Рассчитывать хронометраж для каждой сцены		
	Определение раскадровки мультфильма	Выделять ключевые события сцены		
		Создавать серию рисунков, отражающих развитие каждой сцены		
		Учитывать композицию кадра и мизансцен		
Применять при создании раскадровки крупности (общий, средний, крупный план, детали)				
2.Художественно-графическое оформление и разработка персонажей и фонов	Предварительная работа по оформлению персонажей для перекладки и фона	Определять размер, ракурс и пропорции при создании персонажей для каждой сцены		
		Выбирать материал для создания анимационных персонажей и фона		
	Изготовление анимационных персонажей для перекладки и фона	Создавать персонажи		
		Разрабатывать колористическое решение при создании персонажей и фона с учетом передаваемого в сцене настроения		
		Создавать подвижные детали, обеспечивающие, движение, мимику, артикуляцию		
		Использовать законы перспективы при изображении предметов		
		Гармонично располагать объекты в соответствии с замыслом		
	3.Визуализация движения анимационных персонажей с помощью покadroвого движения частей объекта перекладки	Подготовка к съемке	Готовить сцену для съемки	
			Учитывать композицию кадра	
			Определять образ и характер движения анимационного персонажа в соответствии с паспортом сцены	
Визуализация движения персонажей		Перемещать части анимируемого персонажа для создания ключевых поз		
		Осуществлять детальную проработку движений и выразительных поз и мимики		
		Применять принципы анимации для визуализации характерного движения		

		Передавать плавность движений, используя при съемке 6-10 кадров в секунду	
		Передавать плавность движений, используя при съемке 10-16 кадров в секунду	
4.Выполнение съемки и видеомонтажа	Настройка фото видео камеры и программы для съёмки	Производить настройку фото видео камеры (устанавливать разрешение, правильную экспозицию, баланс белого, работа с фокусом).	
		Производить настройку программы для съёмки	
		Производить фото съёмку по направляющим в режиме Хромакей	
		Производить фото съёмку в режиме виртуального фона	
	Осуществление контроля качества	Производить просмотр отснятого материала в режиме «Тайминг»	
	Осуществление звукозаписи	Создавать звуковой образ в соответствии с художественным замыслом	
		Использовать технические средства звукозаписи (микрофон, программа для аудиозаписи)	
		Выполнять монтаж, коррекцию и сохранение звуковых файлов.	
	Выполнение монтажа анимационного ролика	Монтировать аудио и видео материал в соответствии со стандартами анимационного производства	
		Производить коррекцию цветов в файле	
		Производить изменение масштаба таймлинии.	
		Применять Эффекты: Хромакей, Стабилизация, Выделение и цензура, Масштаб и панорама, Кадрирование	
		Применять обратное проигрывание	
		Производить синхронизацию видео- и аудиофайлов, редакцию звука.	
		Производить создание и оформление названия титров	
		Производить проверку монтажа, проверку уровня звучания, исправление возникших проблем.	
Сохранять файлы в соответствующем формате.			
Осуществлять экспорт ролика для публикации в сети Интернет			
Организовывать и поддерживать структуру папок при организации медиоданных.			
		ИТОГО	

Количество баллов по каждому критерию от 0 до 10


Название мультфильма _____, Авторы _____


№ сцены	Фон (номер фона, описание)	Действующие лица	Номер раскадровки	Описание действий в сцене	Хронометраж	Диалоги, слова за кадром













Фильмографическая карточка

О мультфильме:

- Возраст целевой аудитории
- Название проекта
- Хронометраж
- Жанр проекта
- Логлайн
- Теглайн (слоган, подзаголовок мультфильма — если есть)
- Референсы проекта
- Образовательная организация
- Год создания
- Синописис

Команда:

- Авторы (с указанием возраста)
- Педагог

Дополнительные материалы:

- Сценарий
- Раскадровка
- Фото и видео-материалы работы над проектом
- Трейлер/тизер или афиша (при наличии)
- Фото авторов

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№ п/п	Тема занятия	Кол- во часов	Дата проведения по плану	Дата проведения по факту
			Месяц	
1	Вводное занятие. Тестирование	1	сентябрь	
2	Регламент и техническое задание	1	сентябрь	
3	Сильная история. Режиссерская работа	1	сентябрь	
4	Съемка. Работа с планами. Удержание внимания	1	сентябрь	
5	Работа с звуком	1	сентябрь	
6	Секреты монтажа	1	сентябрь	
7	УТС. Разбор тех. задания	1	октябрь	
8	УТС. Заполнение сценарной таблицы	1	октябрь	
9	УТС. Эскизы героев	1	октябрь	
10	УТС. Раскадровка	1	октябрь	
11	УТС. Подготовка персонажей	1	октябрь	
12	УТС. Подготовка персонажей	1	октябрь	
13	УТС. Подготовка фонов и доп. элементов	1	октябрь	
14	УТС. Съемка сцен	1	октябрь	
15	УТС. Съемка сцен	1	октябрь	
16	УТС. Съемка сцен	1	октябрь	
17	УТС. Съемка сцен	1	ноябрь	
18	УТС. Озвучка и монтаж	1	ноябрь	
19	Презентация проекта. Фильмографическая карточка.	1	ноябрь	
20	Работа над проектом	1	ноябрь	
21	Работа над проектом	1	ноябрь	
22	Работа над проектом	1	ноябрь	
23	Работа над проектом	1	ноябрь	
24	Работа над проектом	1	ноябрь	
25	Работа над проектом	1	декабрь	
26	Работа над проектом	1	декабрь	
27	Работа над проектом	1	декабрь	
28	Работа над проектом	1	декабрь	
29	Работа над проектом	1	декабрь	
30	Работа над проектом	1	декабрь	
31	Работа над проектом	1	декабрь	
32	Релиз проекта	1	декабрь	

**Календарный учебный график реализации
Дополнительной общеразвивающей программы
«Анимация успеха»
на 2024-2025 учебный год**

Форма обучения: очная, дистанционная.

Количество учебных недель: 16

Количество часов по программе: 32

Начало учебных занятий: с 09 сентября 2024 года

Окончание учебных занятий: 28 декабря 2024 года.

Режим занятий:

Количество занятий в неделю: 1

Количество часов в неделю: 2

Продолжительность занятия в очной форме: 45 минут, с обязательным перерывом не менее 10 мин.

Продолжительность занятия в онлайн-формате: 30 минут, с обязательным перерывом не менее 10 мин.

Праздничные и нерабочие дни:

– День народного единства – 04.11.2024.

Промежуточная аттестация проводится по результатам учебно-тренировочного блока 11.11.24 – 15.11.24 в форме наблюдения и оценки уровня подготовки обучающихся.

Подведение итогов обучения по программе: 23.12.2024 - 27.12.2024 года в форме защиты проектной/практической работы. Может проводиться в формате рассмотрения практических результатов на показательных тренировочных занятиях (соревнованиях, конкурсах и мастер-классах).