

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования
«Дворец творчества детей и молодежи» городского округа Тольятти



Рассмотрено
На заседании методического совета
Протокол № 5 от 5 июня 2025 года

«УТВЕРЖДАЮ»
Директор МБОУДО ДТДМ

Л. В. Скрипчинская
Приказ № 104 от 5 июня 2025 года

**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа**
«Кадр за кадром»

- Уровень программы: разноуровневый
- Возраст учащихся: 7-18 лет
- Срок реализации: 2 года

Автор – составитель:
Сафронова О.В.

г. Тольятти 2025 г.

Паспорт дополнительной общеобразовательной программы

Название программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Кадр за кадром»
Место реализации программы	Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования «Дворец творчества детей и молодежи» городского округа Тольятти
Разработчик программы	Кольцова Юлия Николаевна, педагог дополнительного образования
Краткое описание	Дополнительная общеобразовательная программа «Кадр за кадром» способствует развитию ценностно-смысловой сферы личности на основе общечеловеческих принципов нравственности и гуманизма, развитию широких познавательных интересов и технического творчества средствами мультипликационной деятельности.
Цели и задачи	Цель – создание условий для развития у учащихся творческих способностей и технических навыков средствами компьютерной анимации и мультипликации. Задачи : Обучающие: • познакомить с основными техниками и способами создания мультфильмов; • познакомить учащихся с основами компьютерной анимации в рамках изучения программ Scratch, Windows Movie Maker. • обучить полному технологическому циклу создания медиапродукта. Развивающие: • развивать способности эмоционально-эстетического восприятия окружающего мира, умение видеть прекрасное; • формировать мотивацию активного участия в творческой деятельности; Воспитательные: • формирование у детей общероссийской гражданской идентичности, патриотизма, гражданской ответственности,

	чувство гордости за историю России; • воспитывать ценностное отношение к собственному труду, труду сверстников и его результатам; • воспитание у детей настойчивости, целеустремленности и ответственности.
--	---

ОГЛАВЛЕНИЕ

1. Комплекс основных характеристик образования. Пояснительная записка	5
2. Учебный план. Учебно-тематический план	13
3. Содержание программы	17
4. Ресурсное обеспечение программы	24
5. Список литературы	27
6. Приложения	29

1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ОБРАЗОВАНИЯ

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Введение

Дополнительная общеобразовательная программа «Кадр за кадром» (далее - Программа) дает возможность каждому ребенку получать дополнительное образование в мультипликационной деятельности исходя из своих интересов, склонностей и способностей. Программа ориентирована на формирование у учащихся технологических знаний. Умений и обеспечивает возможность попробовать свои силы в создании мультфильмов в разных техниках. Знания приобретаются на основе практического опыта, учащиеся имеют возможность выбора индивидуального образовательного маршрута. Организация работы над мультфильмом способствует усвоению учебного материала на творческом уровне. Программа охватывает полный технологический цикл создания медиапродукта. Участие в конкурсах и фестивалях расширяет воспитательный потенциал Программы.

Направленность. Программа имеет техническую направленность. Программа ориентирована на развитие интереса детей к информационным технологиям, способствует развитию технических и творческих способностей, развивает навыки технического мышления в процессе создания анимационных фильмов от задуманного сценария до готового продукта.

Актуальность программы обусловлена тем, что она удовлетворяет потребность общества и детей в решении актуальных для них задач и соответствует действующим нормативным актам:

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Указ Президента Российской Федерации «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года»;
- Концепция развития дополнительного образования до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р);
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р);

- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- Приказ Министерства просвещения РФ от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;

- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

- Стратегия социально-экономического развития Самарской области на период до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства Самарской области от 12.07.2017 № 441);

- Письмо министерства образования и науки Самарской области от 12.09.2022 № 220/1141-ТУ (с «Методическими рекомендациями по разработке дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ»);

Программа направлена на введение младших школьников в систему дополнительного образования, повышение познавательного интереса учащихся к изучению компьютерных технологий, развитию творческих возможностей ребенка. Программа разработана с учетом тенденций развития дополнительного образования и содействует формированию предпосылок к учебной деятельности, обеспечивающих успешную социализацию на следующей ступени образования с учётом индивидуальных особенностей развития каждого ребёнка.

Новизна

В учебный план включен модуль «Воспитательный компонент», который обеспечивает развитие личности, самоопределения и социализации детей на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения. Формирование чувства патриотизма, гражданственности, уважения к памяти защитников Отечества.

Педагогическая целесообразность программы. В процессе реализации Программы уделяется внимание духовно-нравственному воспитанию учащихся. Это обусловлено стремлением передать подрастающему поколению культуру духовно-нравственной жизни, систему нравственных ценностей, как одно из условий сохранения и развития человека, общества. Мультфильмы получают определенный отклик у детей и помогают им увидеть и почувствовать красоту окружающей жизни. Воспринимая мультфильм, ребенок учится анализировать, сравнивать, оценивать многие явления и факты, то есть происходит воспитание учащегося, его чувств и характера.

В процессе реализации образовательной программы используются элементы педагогических технологий в соответствии с целями и задачами детского объединения. Для развития познавательной и творческой активности учащихся используется технологии проблемного обучения и исследовательской деятельности. При этом перед учащимися последовательно и целенаправленно ставятся познавательные задачи, решая которые они активно осваивают знания и опыт познавательной деятельности.

Образовательная программа создает условия для формирования и развития познавательных и творческих способностей учащихся, позитивных социальных интересов.

Самостоятельное планирование, организация и проведение исследований и обработка отснятых материалов развивают навыки исследовательской деятельности и творческие способности обучающихся.

Для обеспечения гибкости образования и применение его к индивидуальным потребностям учащихся, уровню их базовой подготовки применяется технология дифференцированного обучения. Для того, чтобы ориентировать учебный процесс на потенциальные возможности учащихся и их реализацию применяется технология развивающего обучения. Информационные технологии используются как средство обучения и как инструмент автоматизации учебной деятельности. Эффективно используются и другие технологии: личностно-ориентированного обучения, игрового обучения и другие.

Цель программы. Создание условий для развития у учащихся творческих способностей и технических навыков средствами компьютерной анимации и мультипликации.

Задачи программы:

Обучающие:

- познакомить с основными техниками и способами создания мультфильмов;
- познакомить учащихся с основами компьютерной анимации в рамках изучения программ Scratch, Windows Movie Maker.
- обучить полному технологическому циклу создания медиапродукта.

Развивающие:

- развивать способности эмоционально-эстетического восприятия окружающего мира, умение видеть прекрасное;
- формировать мотивацию активного участия в творческой деятельности;

Воспитательные:

- формирование у детей общероссийской гражданской идентичности, патриотизма, гражданской ответственности, чувство гордости за историю России;
- воспитывать ценностное отношение к собственному труду, труду сверстников и его результатам;
- воспитание у детей настойчивости, целеустремленности и ответственности.

Возраст учащихся: Программа рассчитана на учащихся 7-12 лет. В этом возрасте дети отличаются остротой и свежестью восприятия, своего рода созидательной любознательностью. Всё новое, неожиданное, яркое, интересное само собой привлекает внимание учащихся, без всяких усилий с их стороны. В данном возрасте у ребенка закладываются основы сознательного поведения, вырисовывается общая направленность формирования нравственных представлений и социальных установок.

Принцип формирования групп: группы формируются по возрастному принципу: 7-9 лет, 10-12 лет.

Количество учащихся в группе 10-15 человек. Численный состав группы может быть уменьшен при включении в него учащихся с ограниченными возможностями здоровья.

Срок реализации программы: 2 года, продолжительность образовательного процесса 42 недели, количество часов 1 год обучения - 84 часа, второй год обучения - 126 часов.

Режим занятий (количество часов и периодичность в неделю) первый год обучения - 2 часа, один раз в неделю, второй год обучения 3 часа (продолжительность одного часа 40 минут).

Календарный учебный график программы предоставлен в Приложении 1.

Форма обучения очная.

Формы организации образовательного процесса: групповая.

Для решения образовательных, развивающих и воспитательных задач программы в работе с детьми используются различные методы организации образовательного процесса, а также разнообразные формы занятий.

Формы занятий:

- лекция
- занятие-беседа
- практическая работа
- проектно-исследовательская работа.

Методы организации образовательного процесса:

- словесный (беседа, рассказ педагога, объяснение);

- наглядный (иллюстрации, демонстрации);
- практический (практические работы);
- аудиовизуальный (использование аудио- и видеоматериалов).

Формы организации деятельности обучающихся:

- фронтальный (одновременная работа со всеми обучающимися);
- групповой (организация работы в группах);
- индивидуально-фронтальный (индивидуальное выполнение заданий обучающимися и создание мини проектов в группах).

Объем программы

№	Группы	Кол-во недель в год	Кол-во часов в год
1.	1 год обучения	42	84
2	2 год обучения	42	126

Прогнозируемые результаты

После завершения обучения по программе обучения учащиеся будут знать, понимать:

- особенности фотографии и видеосъемки, создание различных изображений, видеосъемка сюжетов;
- как создаются кадры для мультфильма;
- что такое цифровой фотоаппарат и видеокамера: технические особенности фотоаппарата и его возможности, функции;
- возможности, предоставляемые разработчиками компьютерных программ для воплощения художественной мысли;
- способы создания компьютерной анимации и мультипликации;
- виды мультфильмов (по жанру, по метражу, по технике исполнения);
- этапы создания мультфильма;
- название и назначение инструментов и материалов, используемых для создания персонажей, фонов, декораций;
- название и назначение технического оборудования: документкамера, штатив, монтажный стол, монтажная программа;
- о возможности применения различных видов изобразительного и декоративного творчества в анимации: рисунок, лепка, шитье, природный и другие материалы.

будут уметь:

- владеть основными инструментами программ Scratch, Windows Movie Maker для создания простейшего анимационного сюжета;

- следовать требованиям техники безопасности, гигиены, эргономики и ресурсосбережения при работе со средствами информационных и коммуникационных технологий;
- применять "отработанную" технологию при разработке простейшего анимационного сюжета, аналогичных изученным.
- спроектировать, изготовить и разместить в сети или подготовить для иной формы представления Scratch проекты;
- разрабатывать типичный сценарий для короткометражной анимации;
- создавать героев и фон для собственной анимации;
- продвигать героев для пошаговой съемки, фотографировать нужное количество кадров и переносить отснятый материал в ПК;
- изготавливать персонажей мультфильмов из пластилина, ткани, бумаги и т.п.;
- работать с документ-камерой под наблюдением педагога;
- применять различные виды изобразительного и декоративного творчества (рисунок, лепка, шитье, природный и другие материалы) для изготовления фонов, декораций;
- делать простейшую раскадровку с помощью педагога;
- использовать средства художественной изобразительности: крупность плана, свет и тень;
- озвучивать героев.
- осуществлять рефлексивную деятельность, оценивать свои результаты, корректировать дальнейшую деятельность по разработке проектов в компьютерных программах.

Овладение метапредметными универсальными действиями

По окончании обучения по программе обучающийся **будет уметь:**

- строить отношения с другими, сотрудничать, совместно решать задачи.
- самостоятельно ставить личностно необходимые учебные и жизненные задачи; использовать уже изученный материал для работы над проблемными ситуациями;
- самостоятельно действовать по составленному плану, сверяясь с ним и целью деятельности, исправляя ошибки, используя подобранные средства (в том числе и Интернет);
- самостоятельно оценивать степень успешности своей образовательной деятельности;

- применять современные информационные технологии, обеспечивающие доступ к необходимым профильным базам, банкам данных, источникам информации по теме исследования.
- определить порядок действий, планировать этапы своей работы;
- понимать причины своего неуспеха и находить способы выхода из этой ситуации;
- договариваться и приходить к общему решению в совместной трудовой и творческой деятельности задавать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнером;
- презентовать свои проекты;
- оценивать собственные работы и работы одноклассников по предложенным педагогом критериям.

Личностные результаты

По завершению обучения по программе учащийся будет:

- проявлять трудолюбие, терпение, требовательность к себе (самоконтроль); осознанность нравственных правил и потребность их выполнять в соответствии с нравственным законом в душе проявлять самостоятельность и ответственность, сопричастность общему делу;
- работать в коллективе, уважительно относиться к труду других, проявлять трудолюбие, выполнять сложную и трудоемкую работу, необходимую для получения результата;
- проявлять активность, участвовать в групповых и индивидуальных проектах, в конкурсных мероприятиях.

Педагогический мониторинг процесса и результатов освоения программы

Для систематической оценки уровня освоения учащимися Программы, в течение учебного года проводится педагогический мониторинг.

Контроль процесса и результатов обучения обеспечивает оперативное управление учебным процессом и выполняет обучающую, воспитательную, проверочную и корректирующую функцию.

В начале учебного года педагогом проводится вводный контроль для определения начального уровня знаний учащихся в форме опроса. В течение всего обучения осуществляется текущий контроль в форме педагогических наблюдений, позволяющий определить уровень усвоения программы, творческую активность учащихся, выявить коммуникативные склонности. Педагог анализирует:

- усвоение учащимся предметных знаний и умений;
- качество и способность учащегося работать самостоятельно и творчески;
- творческую активность по участию в мероприятиях (конкурс, олимпиада, акция, конференция и т.д.) различного уровня.

Педагогический мониторинг проводится педагогом по каждому модулю. Оценка результатов освоения программы производится в форме включенного педагогического наблюдения на занятиях и оценки готовых работ учащихся. В конце учебного года результаты всех диагностических процедур обобщаются и определяется уровень результатов образовательной деятельности каждого обучающегося – интегрированный показатель, в котором отображена концентрация достижений всех этапов и составляющих учебно-воспитательного процесса. Возможные уровни освоения ребенком образовательных результатов по программе - низкий (Н), средний (С), высокий (В).

Критерии и способы определения результативности

Для определения уровня освоения учащимися содержания образовательной программы используется трехуровневая система.

Высокий уровень - учащийся освоил 70-100% объема знаний, умений и навыков. Сфера знаний и умений: владение понятиями, алгоритмом выполнения работы, аккуратное выполнение задания. Учащийся охотно поддерживает беседу на занятии, задаёт вопросы; сфера творческой активности: учащийся проявляет выраженный интерес к работе, педагогу, активно принимает участие в учебной деятельности; сфера личностных результатов: понимание учебной задачи, умение выполнять её самостоятельно, умение адекватно воспринимать оценку педагога выполненной им работы, слушать и понимать речь других.

Средний уровень. Объём усвоенных знаний, приобретённых умений и навыков составляет 50-70%. Сфера знаний и умений: учащийся знает понятия, выполняет задание старательно, но допускает неточности при выполнении; сфера творческой активности: учащийся не проявляет интереса к выполнению работы, хотя включается в работу с желанием, но быстро теряет интерес; сфера личностных результатов: планирует свою работу по наводящим вопросам педагога и частично самостоятельно, но с небольшими погрешностями; выполнения задания даётся с трудом, но желание добиться успеха присутствует.

Низкий уровень. Учащийся овладел менее чем 50% объема знаний, умений и навыков. Сфера знаний и умений: не имеет представления об изученных терминах, слабо развит понятийный аппарат; сфера творческой активности: учащийся приступает к

выполнению работы только после дополнительных побуждений, во время работы часто отвлекается, выполняет работу небрежно; сфера личностных результатов: нерационально использует время, не умеет планировать свою работу.

Подведение итогов реализации программы В соответствии с календарным учебным графиком в конце учебного года проводится оценка качества освоения программы обучающимися за весь период обучения по программе в форме презентации творческих проектов и последующего коллективного обсуждения его результатов (рейтинговая оценка: определение трех лучших проектов учебного года)

2. УЧЕБНЫЙ ПЛАН. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

Учебный план

№ модуля	Название модуля	Количество часов			Форма промежуточной аттестации
		Всего	Теория	Практика	
1 год обучения					
1.	"Как создается мультфильм"	20	7	13	Открытое занятие
2.	"Лего- анимация"	20	7	13	
3.	"Простая анимация на Скретч (Scratch)"	20	7	13	
4.	"Мультфестиваль"	24	4	20	
5.	Воспитательный компонент				
	Итого:	84	25	59	
2 год обучения					
1.	«Основы мастерства»	34	10	24	Открытое занятие
2.	«Мультконструктор»	34	10	24	
3.	«Творческая мастерская. Анимация на Скретч (Scratch)»	34	10	24	
4.	«Мультфестиваль»	24	4	20	
5.	Воспитательный компонент				
	Итого:	126	34	92	

Учебно-тематический план программы

1 год обучения

№	Тема занятия	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего	

Модуль 1. Как создаются мультфильмы					
1.	Вводное занятие.	2	1	1	Анкетирование
2.	Знакомство с технологией создания мультипликационных фильмов, приемы и правила работы с цифровым фотоаппаратом.	4	2	2	Наблюдение, ответы на вопросы
3.	Рисованная анимация.	4	1	3	Наблюдение, ответы на вопросы
4.	Работа в программе Windows Movie Maker.	4	2	2	Наблюдение, ответы на вопросы
5.	"Маленькие мультики". Творческая работа.	4	1	3	Наблюдение, ответы на вопросы
6.	Итоговое занятие.	2		2	Презентации творческих проектов
Модуль 2. Лего - анимация					
1.	Вводное занятие.	2	1	1	Анкетирование
2.	Основы создания анимационных фильмов из конструктора Лего.	4	2	2	Наблюдение, ответы на вопросы
3.	Оживление Лего - героев и предметов.	4	1	3	Наблюдение, ответы на вопросы
4.	Работа в программе Windows Movie Maker.	4	2	2	Наблюдение, ответы на вопросы
5.	Мультфильм из конструктора Лего. Творческая работа.	4	1	3	Наблюдение, ответы на вопросы
6.	Итоговое занятие.	2		2	Презентации творческих проектов
	Всего часов	20	7	13	
Модуль 3. Простая анимация на Скретч (Scratch)					
1	Вводное занятие. Знакомство со средой Scratch.	2	1	1	Анкетирование
2	Управление спрайтами.	4	2	2	Наблюдение, ответы на вопросы
3	Движение и рисование.	4	1	3	Наблюдение, ответы на вопросы
4	Внешность и звук.	4	2	2	Наблюдение, ответы на вопросы
5	Создание мультфильма на свободную тему. Творческая	4	1	3	Наблюдение, ответы на

	работа.				вопросы
6	Итоговое занятие.	2		2	Презентации творческих проектов
	Всего часов	20	7	13	
Модуль 4. Мультифестиваль					
1	Вводное занятие.	1	1	-	Анкетирование
2	"Моя история". Творческая работа.	20	2	18	Наблюдение, ответы на вопросы
3	Итоговое занятие.	1		1	Презентации творческих проектов
4	Итоговые занятия. Подведение итогов учебного года.	2	1	1	Анкетирование
	Всего часов	24	4	20	
ИТОГО		84	25	59	

2 год обучения

п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Форма аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
Модуль 1. Основы мастерства					
1	Вводное занятие.	2	1	1	Анкетирование
2	Знакомство с различными стилями анимации.	10	3	7	Наблюдение, ответы на вопросы
3	Работа в программе Windows Movie Maker.	10	3	7	Наблюдение, ответы на вопросы
4	"От идеи до экрана". Творческая работа.	10	3	7	Наблюдение, ответы на вопросы
6	Итоговое занятие.	2		2	Презентации творческих проектов
	Всего часов	34	10	24	
Модуль 2. Мультиконструктор.					
1	Вводное занятие.	2	1	1	Анкетирование
2	Музыка и звук в анимации.	4	1	3	Наблюдение, ответы на вопросы
3	Работа в программе Windows Movie Maker.	4	2	2	Наблюдение, ответы на вопросы
4	Мультфильм из конструктора Лего. Творческая работа.	4	1	3	Наблюдение, ответы на вопросы
5	Итоговое занятие.	2		2	Презентации

					творческих проектов
	Всего часов	34	10	24	
Модуль 3. "Занимательное киноведение"					
1	Вводное занятие.	2	1	1	Анкетирование
2	Материал и замысел	10	4	6	Наблюдение, ответы на вопросы
3	"Кинофабрика" - создание мультфильма на свободную тему. Творческая работа.	20	5	16	Наблюдение, ответы на вопросы
4	Итоговое занятие.	2		2	Презентации творческих проектов
	Всего часов	34	10	24	
Модуль 4. Мультфестиваль					
1	Вводное занятие.	1	1	-	Анкетирование
2	"Твори свои истории". Творческая работа.	20	2	18	Наблюдение, ответы на вопросы
3	Итоговое занятие.	1		1	Презентации творческих проектов
4	Итоговые занятия. Подведение итогов учебного года.	2	1	1	Анкетирование
	Всего часов	24	4	20	
ИТОГО		126	42	84	

3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1 год обучения

Модуль 1: «Как создаются мультфильмы»

Тема 1. Вводное занятие

Теория: Инструктаж по безопасности и правилам противопожарной безопасности. Знакомство с программой учебного модульного курса "Как создается мультфильм". Рассказ об истории мультипликации. Беседа о разных видах мультипликации перекладная, рисованная, пластилиновая, кукольная из ЛЕГО.

Практика: Просмотр отрывков из первых анимационных фильмов.

Тема 2. Знакомство с технологией создания мультипликационных фильмов, приемы и правила работы с цифровым фотоаппаратом.

Теория: Основные техники мультипликации: перекладка (бумажная, пластилиновая), кукольная анимация, рисованная анимация, песочная. Технические возможности цифрового фотоаппарата, его функции.

Практика: Работа с фотоаппаратом, обсуждение получившихся фотографий, начать собирать коллекцию кадров для будущих проектов.

Тема 3. Рисованная анимация.

Теория: Основные принципы и сложности в создании рисованной анимации. «Ожившая живопись» мультипликатора Александра Петрова. Материалы и инструменты для создания рисованной анимации. Оживление героев и предметов. Этапы создания мультфильма. Работа над темой сюжета. Создание декораций. Съёмка. Озвучивание. Монтаж.

Практика: Просмотр и обсуждение мультфильмов А. Петрова. Создание простейшей анимации на стекле. Съёмка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой.

Тема 4. Работа в программе Windows Movie Maker.

Теория: Познакомить с программой Windows Movie Maker.

Практика: Копирование фотографий на ПК. Загрузка фотографий в программу Windows Movie Maker. Формирование фильма из последовательности кадров. Установление временных рамок воспроизведения кадра. Монтаж фото материалов. Запись и сохранение фильма. Воспроизведение.

Тема 5. "Маленькие мультики". Творческая работа.

Теория: Понятие сюжета в литературном произведении. Понятие конфликта. Виды конфликта. Каким должен быть персонаж мультфильма. Основные характеристики персонажа. Внешность персонажа, одежда. Понятие «эскиз».

Практика: Сочиняем занимательную историю, детальным описанием декораций. Рисуем декорации и героев. Съёмка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой, озвучивание, монтаж.

Тема 6. Итоговое занятие.

Практика: Подведение итогов модуля. Творческий отчёт учащихся (само презентация) Просмотр и обсуждение мультфильмов. Заполнение зрительских карт и рефлексивных листов учащимися. Коллективное обсуждение итогов: выявление достоинств и недостатков проекта.

Модуль 2. Лего – анимация

Тема 1. Вводное занятие

Теория: Инструктаж по безопасности и правилам противопожарной безопасности. Знакомство с программой учебного модульного курса "Лего - анимация". Понятие "анимация" и "мультипликация".

Практика: Просматривают мультфильм, изготовленный из конструктора "Лего".

Тема 2. Основы создания анимационных фильмов из конструктора Лего.

Теория: Этапы создания мультфильма. Работа над темой сюжета.

Практика: Создание героев из конструктора Лего, Работа над декорациями. Съёмка. Озвучивание.

Тема 3. Оживление Лего - героев и предметов.

Теория: Покадровый просмотр профессиональных ЛЕГО-мультиков.

Практика: Учимся передвигать у фигурок руки, повороты головы и туловища. Учимся «ходить». Передвижения машинки по шоссе. Надо почувствовать скорость: на сколько нужно передвинуть машинку, чтобы потом в фильме она ехала с обычной скоростью (с учётом выбранного времени).

Тема 4. Работа в программе Windows Movie Maker.

Теория: Познакомить с программой Windows Movie Maker.

Практика: Копирование фотографий на ПК. Загрузка фотографий в программу Windows Movie Maker. Формирование фильма из последовательности кадров. Установление временных рамок воспроизведения кадра. Монтаж фото материалов. Запись и сохранение фильма. Воспроизведение.

Тема 5. Мультфильм из конструктора Лего. Творческая работа.

Теория: Разработка идеи: как придумать сюжет и персонажей для мультфильма на основе Лего.

Практика: Сочиняем занимательную историю, детальным описанием декораций. Постройка декораций, подбор героев из конструктора Лего. Съёмка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой, озвучивание, монтаж.

Тема 6. Итоговое занятие.

Практика: Подведение итогов модуля. Творческий отчёт учащихся (само презентация) Просмотр и обсуждение мультфильмов. Заполнение зрительских карт и рефлексивных листов учащимися. Коллективное обсуждение итогов: выявление достоинств и недостатков проекта.

Модуль 3. Простая анимация на Скретч (Scratch)

Тема1. Вводное занятие. Знакомство со средой Scratch.

Теория: Инструктаж по безопасности и правилам противопожарной безопасности. Знакомство с программой учебного модульного курса "Простая анимация на Скретч (Scratch)". Понятие спрайта и объекта. Создание и редактирование спрайтов и фонов для сцены.

Тема 2. Управление спрайтами.

Теория: Что такое "Спрайты"? Список спрайтов. Изучать команды: идти, повернуться на угол, опустить перо, поднять перо, очистить.

Практика: Создание простейшего проекта.

Тема 3. Движение и рисование.

Теория: Познакомить с командами раздела Движение и Перо. Анимировать спрайты и передвигать их по Сцене.

Практика: Создание анимационных проектов.

Тема 4. Внешность и звук.

Теория: Изучить команды раздела Внешность. Узнать как в Scratch работают слои. Работа со блоками звука.

Практика: Научиться проигрывать звуковые файлы и сочинять музыку.

Тема 5. Создание мультфильма на свободную тему. Творческая работа.

Теория: Создание проектов по собственному замыслу. Разработка анимационных сюжетов на основе изученного материала.

Практика: Создать проекта анимации с различными эффектами и записать звук.

Тема 6. Итоговое занятие. Презентация творческих проектов.

Практика: Подведение итогов модуля. Творческий отчёт учащихся (само презентация) Просмотр и обсуждение анимационных сюжетов. Заполнение зрительских карт и

рефлексивных листов участниками проекта. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

Модуль 4. Мультифестиваль

Тема 1. Вводное занятие.

Теория: Инструктаж по безопасности и правилам противопожарной безопасности. Знакомство с программой учебного модульного курса "Мультифестиваль".

Тема 2. "Моя история". Творческая работа.

Теория: Проект мультфильма.

Практика: Разработка сюжета мультфильма, Разработка эскиза персонажей и декораций. Составление раскадровки мультфильма. Изготовление персонажей, декораций и всех объектов мультфильма. Съёмка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой. Установка съёмочного оборудования: штатив, камера. Установка освещения. Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой. Монтаж звука. Запись готового фильма.

Тема 3. Итоговое занятие .

Практика: Подведение итогов модуля. Творческий отчёт учащихся (само презентация) Просмотр и обсуждение мультфильмов. Заполнение зрительских карт и рефлексивных листов учащимися. Коллективное обсуждение итогов: выявление достоинств и недостатков проекта.

Тема 4. Итоговые занятия. Подведение итогов учебного года.

Теория. Возможности дальнейшего изучения программы.

Практика. Размещение лучших работ на сайте МБОУ ДО ДТДМ. Индивидуальный самоанализ проектов по предложенным педагогом критериям. Коллективное обсуждение результатов учебного года.

Тема 5. Воспитательный компонент

План воспитательных мероприятий в объединении

№ п/п	Название мероприятий	Сроки проведения	Цели проведения
1	Игровая программа «День знаний»	Сентябрь	Сплочение детского коллектива и родителей
2	Изготовление коллективного коллажа к Дню народного Единства	Октябрь	Патриотическое воспитание
3	Праздничная программа «День Матери»	Ноябрь	Формирование семейных ценностей
4	Изготовление новогодних открыток для участников	Декабрь	Формирование уважения к защитникам Отечества

	СВО		
5	Тематическое мероприятие «Наши защитники»	Февраль	Формирование уважения к защитникам Отечества
6	Праздничная программа «Масленица»	Март	Приобщение учащихся и родителей к народным традициям, сплочение детского коллектива и родителей.
7	Участие в акции «Письмо участнику СВО»	Ежеквартально	Формирование активной гражданской позиции.
8	Участие в акции «Подарок ветерану ВОВ»	Май	Патриотическое воспитание учащихся

2 год обучения

Модуль 1: «Основы мастерства»

Тема 1. Вводное занятие

Теория: Инструктаж по безопасности и правилам противопожарной безопасности. Знакомство с программой учебного модульного курса «Основы мастерства». Рассказ об современных направлениях мультипликации. Беседа о разных видах анимационных программах.

Практика: Просмотр отрывков из анимационных фильмов.

Тема 2. Работа в программе Windows Movie Maker.

Теория: Познакомить с программой Windows Movie Maker.

Практика: Копирование фотографий на ПК. Загрузка фотографий в программу Windows Movie Maker. Формирование фильма из последовательности кадров. Установление временных рамок воспроизведения кадра. Монтаж фото материалов. Запись и сохранение фильма. Воспроизведение.

Тема 3. "От идеи до экрана". Творческая работа.

Теория: Понятие сценария и сюжета. Разработка уникального героя: внешний вид, характер, способности.

Практика: Придумываем идею сюжета, детальным рисункам раскадровку. Рисуем фон и дополнительных и героев. Съёмка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой, озвучивание, монтаж.

Тема 6. Итоговое занятие.

Практика: Подведение итогов модуля. Творческий отчёт учащихся (само презентация)

Просмотр и обсуждение мультфильмов. Заполнение зрительских карт и рефлексивных листов учащимися. Коллективное обсуждение итогов: выявление достоинств и недостатков проекта.

Модуль 2. Мультконструктор

Тема 1. Вводное занятие

Теория: Инструктаж по безопасности и правилам противопожарной безопасности. Знакомство с программой учебного модульного курса "Мультконструктор". Понятие "анимация" и "мультипликация".

Практика: Просматривают мультфильм, изготовленный из конструктора "Лего".

Тема 2. Музыка и звук в анимации

Теория: Понятие музыка и звук в анимации. Добавление звуковых эффектов и музыки.

Практика: Запись голоса для персонажа. Озвучивание.

Тема 3. Работа в программе Windows Movie Maker.

Теория: Познакомить с программой Windows Movie Maker.

Практика: Копирование фотографий на ПК. Загрузка фотографий в программу Windows Movie Maker. Формирование фильма из последовательности кадров. Установление временных рамок воспроизведения кадра. Монтаж фото материалов. Запись и сохранение фильма. Воспроизведение.

Тема 4. Мультфильм из конструктора Лего. Творческая работа.

Теория: Разработка идеи: как придумать сюжет и персонажей для мультфильма на основе Лего.

Практика: Сочиняем занимательную историю, детальным описанием декораций. Постройка декораций, подбор героев из конструктора Лего. Съёмка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой, озвучивание, монтаж.

Тема 5. Итоговое занятие.

Практика: Подведение итогов модуля. Творческий отчёт учащихся (само презентация) Просмотр и обсуждение мультфильмов. Заполнение зрительских карт и рефлексивных листов учащимися. Коллективное обсуждение итогов: выявление достоинств и недостатков проекта.

Модуль 3. Занимательное киноведение

Тема1. Вводное занятие.

Теория: Инструктаж по безопасности и правилам противопожарной безопасности. Знакомство с программой учебного модульного курса "Занимательное киноведение". Профессии в анимации и мультипликации.

Тема 2. Материал и замысел

Теория: Что такое "замысел" в контексте мультипликации ? Типы материалов в мультипликации. Свойства материалов: как текстура, цвет и гибкость влияют на визуальное восприятие.

Практика: Мозговой штурм: генерация идей и концепций.

Тема 3. "Кинофабрика" - создание мультфильма на свободную тему. Творческая работа.

Теория: Создание проектов по собственному замыслу. Разработка анимационных сюжетов на основе изученного материала.

Практика: Создать проекта анимации с различными эффектами и записать звук.

Тема 4. Итоговое занятие. Презентация творческих проектов.

Практика: Подведение итогов модуля. Творческий отчёт учащихся (само презентация)

Просмотр и обсуждение анимационных сюжетов. Заполнение зрительских карт и рефлексивных листов участниками проекта. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

Модуль 4. Мультфестиваль

Тема 1. Вводное занятие.

Теория: Инструктаж по безопасности и правилам противопожарной безопасности. Знакомство с программой учебного модульного курса "Мультфестиваль".

Тема 2. "Твори свои истории". Творческая работа.

Теория: Проект мультфильма.

Практика: Разработка сюжета мультфильма, Разработка эскиза персонажей и декораций. Составление раскадровки мультфильма. Изготовление персонажей, декораций и всех объектов мультфильма. Съёмка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой. Установка съёмочного оборудования: штатив, камера. Установка освещения. Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой. Монтаж звука. Запись готового фильма.

Тема 3. Итоговое занятие .

Практика: Подведение итогов модуля. Творческий отчёт учащихся (само презентация)

Просмотр и обсуждение мультфильмов. Заполнение зрительских карт и рефлексивных листов учащимися. Коллективное обсуждение итогов: выявление достоинств и недостатков проекта.

Тема 4. Итоговые занятия. Подведение итогов учебного года.

Теория. Возможности дальнейшего изучения программы.

Практика. Размещение лучших работ на сайте МБОУ ДО ДТДМ. Индивидуальный самоанализ проектов по предложенным педагогом критериям. Коллективное обсуждение результатов учебного года.

Тема 5. Воспитательный компонент

План воспитательных мероприятий в объединении

№ п/п	Название мероприятий	Сроки проведения	Цели проведения
1	Игровая программа «День знаний»	Сентябрь	Сплочение детского коллектива и родителей
2	Изготовление коллективного коллажа «День пожилого человека»	Октябрь	Формирование у учащихся уважения к старшим, к людям труда
3	Праздничная программа «День Матери»	Ноябрь	Формирование семейных ценностей
4	Семейный конкурс «Новогодние подарки своими руками»	Декабрь	Формирование восприимчивости к различным видам искусства, ориентация на творческое самовыражение и эстетическое благоустройство своего быта в семье
5	Семейный конкурс, посвященный 23 февраля и 8 марта	Февраль, март	Ориентация на создание устойчивой семьи на основе традиционных семейных ценностей
6	Праздничная программа «Масленица»	Март	Приобщение учащихся и родителей к народным традициям, сплочение детского коллектива и родителей
7	Участие в акции «Письмо участнику СВО»	Ежеквартально	Формирование активной гражданской позиции.
8	Участие в акции «Подарок ветерану ВОВ»	Май	Патриотическое воспитание учащихся

4. РЕСУРСНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Учебно-методическое и информационное обеспечение

Методические материалы

№ п/п	Деятельность	Средства
1.	Методы обучения	Словесный, наглядный, практический, игровой и т.д.
2.	Методы воспитания	Убеждения, поощрения, стимулирования, мотивации
3.	Педагогические технологии	Развивающего обучения, дифференцированного

		обучения, модульного, личностно-ориентированного обучения, метод проектов и другие
4.	Дидактические материалы	Мультимедийные материалы, творческие задания, упражнения, раздаточный материал, наглядные пособия, наглядный материал

Для реализации образовательной программы используются все основные виды методической продукции. Для разъяснения приемов и методов, анализа опыта, описания педагогических технологий, пропаганды наиболее важных и актуальных направлений педагогической деятельности разработаны информационно-пропагандистская методическая продукция (методическое описание, аннотация, информационный плакат, информационно-методическая выставка). Для указания и разъяснения цели и порядка действия, технологии и методики организации образовательного процесса, проведения мероприятий разработана организационно-инструктивная методическая продукция (инструктивно-методическое письмо, методическая записка, методическая памятка, методическая рекомендация, методическая разработка, тематическая папка). С целью иллюстрации и более полного раскрытия темы, отраженную в других видах методической продукции, разрабатываются прикладная методическая продукция (сценарий, тематическая подборка, картотека, положения о соревнованиях, учебно-методический материал). Методическое обеспечение образовательной программы соответствует современным требованиям и обеспечивает высокий уровень результативности образовательной деятельности.

Организационное обеспечение

Используются следующие формы организации образовательного процесса:

Образовательная деятельность	Формы организации
Учебная деятельность	Теоретические и практические занятия, конкурсы, зачеты, открытые занятия.
Воспитательная деятельность	Открытые показы, социально-значимые проекты.

Материально-техническое обеспечение

Учебный кабинет технически оснащен специализированным оборудованием: интерактивная доска, проектор, ноутбук, документ-камера, магнитная доска, микрофон, штатив, фотоаппарат, школьная доска.

5. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Основная литература:

1. Абраухова В. В. Педагогика дошкольного образования в условиях реализации ФГОС. Учебно-методическое пособие. М.: Директмедиа Паблишинг, 2021. 44 с.
2. Бермус А. Г. Практическая педагогика. Учебное пособие. М.: Юрайт, 2020. 128 с.
3. Бороздина Г. В. Основы педагогики и психологии. М.: Юрайт, 2023. 478 с.
4. Дорохова Т. С., Галагузова Ю. Н. Основы педагогики. Учебник. М.: Инфра-М, 2020. 272 с.
5. Зверева О. Л., Ганичева А. Н. Семейная педагогика и домашнее воспитание детей раннего и дошкольного возраста. Учебник для академического бакалавриата. М.: Юрайт, 2019. 178 с.
6. Лукашевич В. В, Пронина Е.Н. Психология и педагогика. Учебник. М.: Юрайт, 2019. 296 с.
7. Хохрякова Ю. М. Педагогика раннего возраста. Учебник для академического бакалавриата. М.: Юрайт, 2019. 262 с.
8. Щуркова Н. Е. Педагогика. Воспитательная деятельность педагога. Учебное пособие для бакалавриата и магистратуры. М.: Юрайт, 2019. 320 с.
9. Юркина Л. В., Крившенко Л. П. Педагогика. Учебник и практикум. М.: Проспект, 2023. 240 с.

Дополнительная литература:

10. Анофриков П. И. Принципы работы детской студии мультипликации. Методическое пособие детской киностудии «Поиск». – Новосибирск, 2019, 13 с.
11. Велинский Д. В. Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки. Методическое пособие детской киностудии «Поиск». – Новосибирск, 2020, 29 с.
12. Некоторые проблемы эстетики анимационного фильма. Автореф. дис. на соиск. учен. ст. канд. искусствоведения. Всесоюзный Гос. Институт кинематографии им. С. А. Герасимова. – М.: 2020, 23 с.
13. Орлов А. М. Аниматограф и его Анима. Психогенные аспекты экранных технологий. – М.: ИМПЭТО, 2021, 384 с.
14. Проблемы синтеза в художественной культуре. АН СССР, Науч. Совет по истории мировой культуры. Редкол.: Б. В. Раушенбах и др. – М.: Наука, 2019, 285 с.
15. Птушко А. Мультипликационный фильм. М.,-Л.: Гослитиздат, 2021, 63 с.
16. Рисованный фильм - особый вид киноискусства. – М.: 2019, 23 с.

17. Романовский И. И. Масс медиа. Словарь терминов и понятий. – М.: Изд. Союза журналистов России. – 2024. – 480 с.
18. Сазонов А. П. Персонаж рисованного фильма. Всесоюзный Гос. Институт кинематографии. Научн. исслед. каб. из.-декорационного оформления фильма. – М.: 2024, 29 с.
19. Сазонов А. П. Изобразительная композиция и режиссерская раскладка рисованного фильма. Всесоюзный гос. институт кинематографии. Научн. исслед. каб. из.-декорационного оформления фильма. – М.: 2020.
20. Сивоконь Е. Я. Если вы любите мультипликацию. Из творческого опыта режиссера. – Киев, Мистецтво, 2020, 148 с.
21. Тихонова Е. Р. Рекомендации по созданию программы занятий детской студии мультипликации. Методическое пособие детской киностудии «Поиск». – Новосибирск, 2019, 15 с.

Календарный учебный график программы «Кадр за кадром»

1 год обучения

№ п/п	Дата проведения занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Форма занятия	Форма контроля
Модуль 1. Как создаются мультфильмы					
1.	03.09	2	Вводное занятие.	Теоретическое занятие	Анкетирование
2.	10.09 17.09	4	Знакомство с технологией создания мультипликационных фильмов, приемы и правила работы с цифровым фотоаппаратом.	Практическое занятие	Наблюдение
3.	24.09 01.10.	4	Рисованная анимация.	Теоретическое занятие. Практическое занятие	Наблюдение
4.	08.10 15.10	4	Работа в программе Windows Movie Maker.	Теоретическое занятие. Практическое занятие	Наблюдение
5.	22.10	2	"Маленькие мультики". Творческая работа.	Теоретическое занятие	Наблюдение
6.	29.10	2	Итоговое занятие	Практическое занятие	Анкетирование
Модуль 2. Лего - анимация					
7.	05.11	2	Вводное занятие.	Теоретическое занятие	Анкетирование
8.	12.11 19.11	4	Основы создания анимационных фильмов из конструктора Лего.	Теоретическое занятие	Наблюдение
9.	26.11 03.12	4	Оживление Лего - героев и предметов	Теоретическое занятие	Наблюдение
10.	10.12 17.12	4	Работа в программе Windows Movie Maker.	Практическое занятие	Наблюдение
11.	24.12 14.01	4	Мультфильм из конструктора Лего.	Практическое занятие	Наблюдение

			Творческая работа.		
12.	21.01	2	Итоговое занятие	Практическое занятие	Анкетирование
Модуль 3. Простая анимация на Скретч (Scratch)					
13.	28.01	2	Вводное занятие.	Теоретическое занятие	Анкетирование
14.	04.02 11.02	4	Знакомство со средой Scratch	Теоретическое занятие	Наблюдение
15.	18.02 25.02	4	Управление спрайтами.	Практическое занятие	Наблюдение
16.	04.03 11.03	4	Движение и рисование.	Практическое занятие	Наблюдение
17.	18.03 25.03	4	Внешность и звук	Практическое занятие	Наблюдение
18.	01.04 08.04	4	Создание мультфильма на свободную тему. Творческая работа.	Теоретическое занятие	Анкетирование
19.	15.04	2	Итоговое занятие	Практическое занятие	Анкетирование
Модуль 4. Мультфестиваль					
20.	22.04	1	Вводное занятие.	Теоретическое занятие	Анкетирование
21.	22.04 29.04 06.05 13.05 20.05 27.05 03.06. 10.06 17.06	20	"Моя история". Творческая работа.	Практическое занятие	Наблюдение
22.	17.06	1	Итоговое занятие	Практическое занятие	Анкетирование
23.	24.06	2	Итоговые занятия. Подведение итогов учебного года.	Практическое занятие	Анкетирование

2 год обучения

№ п/п	Дата проведения занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Форма занятия	Форма контроля
Модуль 1. Как создаются мультфильмы					
1.	02.09	2	Вводное занятие.	Теоретическое занятие	Анкетирование
2.	09.09 16.09	4	Знакомство с различными стилями анимации.	Практическое занятие	Наблюдение
3.	23.09 30.09	4	Работа в программе Windows Movie Maker.	Практическое занятие	Наблюдение
4.	07.10 14.10	4	"От идеи до экрана". Творческая работа.	Практическое занятие	Наблюдение
5.	21.10	2	Итоговое занятие.	Теоретическое занятие	Анкетирование
Модуль 2. Мультконструктор.					
6.	28.10	2	Вводное занятие.	Теоретическое занятие	Анкетирование
7.	11.11 18.11	4	Музыка и звук в анимации.	Практическое занятие	Наблюдение
8.	25.11 02.12	4	Работа в программе Windows Movie Maker.	Практическое занятие	Наблюдение
9.	09.12 16.12	4	Мультфильм из конструктора Лего. Творческая работа.	Теоретическое занятие	Наблюдение
10.	23.12	2	Итоговое занятие.	Теоретическое занятие	Анкетирование
Модуль 3. "Занимательное киноведение"					
11.	30.12	2	Вводное занятие.	Теоретическое занятие	Анкетирование
12.	13.01 20.01 27.01 03.02 10.02	10	Материал и замысел	Практическое занятие	Наблюдение
13.	17.02 24.02. 03.03 10.03 17.03 24.03 31.03	20	"Кинофабрика" - создание мультфильма на свободную тему. Творческая работа.	Практическое занятие	Наблюдение

	07.04 14.04 21.04				
14.	28.04	2	Итоговое занятие.	Теоретическое занятие	Анкетирование
Модуль 4. Мультифестиваль					
15.	05.05	1	Вводное занятие.	Теоретическое занятие	Анкетирование
16.	05.05 12.05 19.05 26.05 02.06 09.06 16.06 23.06	20	"Твори свои истории". Творческая работа.	Практическое занятие	Наблюдение
17.	23.06	1	Итоговое занятие.	Теоретическое занятие	Анкетирование
18.	30..06	2	Итоговые занятия. Подведение итогов учебного года.	Теоретическое занятие	Анкетирование