

Администрация городского округа Перевозский
Нижегородской области
муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования
городского округа Перевозский Нижегородской области
«Детско-юношеский центр г. Перевоза»

Принята на заседании
педагогического совета
от 30 августа 2024 г.
Протокол №3



Утверждаю:

Директор

№ 85 от 02.09.2024 г.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
художественной направленности**

«Kids кадр»

(базовый уровень)

Возраст учащихся: 8-17 лет

Срок обучения: 2 года

1 год – 144 часа

2 год – 216 часов

Автор//разработчик:
Галынина Анастасия Антоновна
педагог дополнительного
образования

г. Перевоз,
2024 г.

1. Пояснительная записка

Программа разработана в соответствии со следующими нормативными документами:

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 №273-ФЗ;
2. Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р;
3. Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
4. Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации»;
5. Письмо Минобрнауки России от 29.03.2016 № ВК-641/09 «О направлении методических рекомендаций»;
6. СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
7. Требования СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;
8. Устав и локальные акты МБОУ ДО «ДЮЦ г. Перевоза».

Данная программа может быть использована педагогами дополнительного образования.

Программа реализуется в сетевой сфере с использованием ресурсов образовательных организаций г.о. Перевозский.

При реализации программы могут использоваться дистанционные образовательные технологии.

Дополнительная общеобразовательная программа (общеразвивающая) программа «Kids кадр» имеет **художественную направленность**.

Актуальность программы

Актуальность программы предполагает: раскрытие индивидуальных особенностей учащегося, развитие определенных способностей для адаптации в окружающем мире; – расширение кругозора учащихся, повышение эмоциональной культуры, культуры мышления. Актуальность программы также обусловлена ее технической и художественной значимостью. Учащиеся приобретают опыт работы с информационными объектами, с помощью которых осуществляется видеосъемка и проводится монтаж отснятого материала с использованием возможностей специальных компьютерных инструментов. Получение базовых знаний и навыков в области создания мультимедиа научит планировать процесс съемки, креативно мыслить, работать в коллективе. Дополнительная образовательная программа студии

мультипликации стала результатом педагогического поиска эффективной формы детского творческого коллектива и организации его жизнедеятельности через широкую палитру видов творческой деятельности.

Новизна программы

Настоящая программа составлена на основе методического пособия для педагогов, ведущих мультстудий «Секреты детской мультипликации» О. Дунаевской и Н. Пунько.

Суть программы в том, что мультипликация совмещает в себе несколько видов искусств: рисование, конструирование, лепка, музыкальное и литературно-художественное сопровождение, историю, фольклор, позволяющие развивать художественные навыки, актерское мастерство, режиссерские способности и др. творческие данные учащихся.

Применение системно-деятельностного подхода при подаче как теоретического, так и практического материала с обязательной демонстрацией мультипликационных фильмов, а также практической деятельности по созданию мультипликационных фильмов.

Отличительной особенностью программы является объединение нескольких методов и техник реализации анимационных фильмов (как материальных: перекладная, песочная, так и нематериальная: компьютерная 2d анимация), для составления более полного представления о специфике мультипликации в разных сферах её применения. Это обеспечивает вариативность и позволяет обучающимся познакомиться с разнообразием техник, определиться с выбором направления для будущего профессионального развития.

Адресат программы: дополнительная общеобразовательная программа предназначена для детей в возрасте 8-17 лет.

Объем программы: программа рассчитана на 2 года обучения (1 год обучения – 144 часа, 2 год обучения 216 часов)

Режим занятий:

Первый год обучения занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 занятия по 45 минут с перерывом на 10 минут.

Второй год обучения занятия проводятся 3 раза в неделю по 2 занятия по 45 минут с перерывом на 10 минут.

Прием учащихся осуществляется в свободном порядке, предоставляя каждому ребенку освоится, познакомиться с планом будущих занятий, приобрести соответствующие программе знания, умения, навыки.

Наполняемость группы: 10-12 человек.

Условия приема в объединение свободные.

Особенности организации образовательного процесса: фронтальная (дети под руководством педагога выполняют одинаковую работу, работа педагога со всеми учащимися одновременно (беседа, показ, объяснение)), коллективная (организация проблемно-поискового или творческого взаимодействия между всеми детьми одновременно, дети выполняют общую работу, проявляя самостоятельность и взаимопомощь), индивидуальная

(выполнение ребенком индивидуального задания).

Основной формой работы с детьми является индивидуально-групповая. На ряду с групповой формой работы, осуществляется индивидуализация процесса обучения и применение дифференцированного подхода к учащимся. Занятие имеет следующую структуру:

- знакомство с новой темой;
- вводный инструктаж;
- практическая работа;
- уборка рабочего места

В образовательной программе используются следующие формы занятий:

- Учебное занятие – основная форма работы с детьми. На занятиях учащиеся занимаются изучением теоретических аспектов мультипликации.
- Практические занятия – на таком занятии учащиеся:
 - Придумывают сценарий;
 - Разрабатывают и создают персонажей;
 - Фон и фоновые объекты;
 - Снимают, создают анимации;
 - Придумывают сюжеты
- Показ – открытый (для всех) или закрытый (только для учащихся) показ проектов.

При обучении программы используются такие методы, как словесный, наглядный, практический, проектный.

Методы реализации программы (методическое обеспечение ДОП)

Одним из неперенных условий успешной реализации программы является разнообразие форм и видов работы, которые способствуют развитию творческих возможностей обучающихся. На занятиях по программе применяются следующие словесные, наглядные, проблемные методы и приемы обучения и воспитания:

- игры, стимулирующих инициативу и активность детей;
- моральное поощрение инициативы и творчества;
- сочетание индивидуальных, групповых и коллективных форм деятельности;
- просмотры мультфильмов с последующим обсуждением и анализом;
- наблюдение над языком анимации, секретами создания образа, съемки, монтажа;
- рассказ, беседа, побуждающий или подводящий диалог;
- упражнения и творческие задания;
- создание благоприятных условий для свободного межличностного общения;
- регулирование активности и отдыха;

- показ работ родителям, учащимся из других объединений;
- участие в фестивалях и конкурсных мероприятиях городского и выше уровня.

Мультфильмы для просмотра выбираются с учетом возраста детей и их интересов.

Одним из основных методов организации образовательной деятельности по программе «Kids кадр» является проектный метод обучения. Метод проектов ориентирован на самостоятельную творческую деятельность учащихся, которая выполняется либо индивидуально, либо группой учащихся под руководством или с помощью педагога в течении определенного отрезка времени.

Проектная деятельность ставит учеников в активную позицию по отношению к своему учению, создает условия для самостоятельного определения своих целей, становления и развития умения встраиваться в общую задачу. Проектная деятельность всегда предполагает выход за рамки изученного, это тренирует у ученика умение и способность действовать в ситуации неопределенности, не бояться таких ситуаций.

Критерии эффективности программы с наибольшей полнотой раскрываются через систему следующих показателей, отслеживание которых выявляет степень успешности хода реализации программы: уровень учебных достижений в соответствии с программными целями, определяется тестированием в начале года (входная диагностика), в середине года (промежуточная диагностика) и в конце учебного года (аттестация по итогам реализации программы).

Цель программы: творческое развитие ребенка через приобщение к миру мультипликации и создание мультфильмов.

Задачи программы:

Обучающие:

- познакомить с основными сведениями по истории, теории и практике мультипликации, также с основными техниками и способами создания мультфильмов;
- научить разработке и изготовлению персонажей, фонов и декораций;
- сформировать технические навыки работы с оборудованием: установка освещения, съёмка кадров, озвучивание, монтаж и сведение видео- и звукорядов;

Развивающие:

- формировать мотивацию активного участия в творческой деятельности;
- развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое мышление и пространственное воображение;
- развивать мелкую моторику рук, глазомер;

Воспитательные:

- формировать опыт взаимоотношений среди учащихся,

готовности к взаимодействию и сотрудничеству;

- содействовать воспитанию нравственной, творческой личности, способной к самосовершенствованию, стремящейся к правде, добре и красоте;
- формировать у детей установку на позитивную социальную деятельность в информационном обществе;
- воспитывать интерес к лучшим образцам мультипликации и стремление к самостоятельному творчеству.

Поставленные цель и задачи реализуются через творческую деятельность с детьми по следующим направлениям: рисунок, живопись, декоративно-прикладное творчество, анимационный тайминг, оформительская деятельность, лепка, дизайн.

Вопросы гармоничного развития и творческой самореализации находят свое разрешение в условиях анимационной студии. Открытие в себе неповторимой индивидуальности поможет ребенку реализовать себя в учебе, творчестве, в общении с другими. Помочь в этих стремлениях, призвана данная программа.

Ожидаемые результаты

Ожидаемый результат данной программы - учащиеся освоят разработку и изготовления персонажей, фонов, декораций, познакомятся с основными сведениями касающиеся мультипликации., а также будут совершенствовать художественно-эстетический вкус, фантазию и изобретательность.

В результате освоения программы ребенок должен приобрести следующие навыки и умения:

Должны знать:

- виды мультфильмов (по жанру, по метражу, по технике исполнения);
- этапы создания мультфильма;
- название и назначение технического оборудования: бокс, камера, монтажная программа;
- о возможности применения различных видов изобразительного и декоративного творчества в анимации: рисунок, лепка, песок, природные материалы;
- технологии создания мультипликационных фильмов в технике песочной анимации, пластилиновой анимации;
- профессиональные анимационные термины: монтаж, озвучка, раскадровка, съемка, кадр;
- назначение монтажной программы Movavi Video Editor;

Должны уметь:

- изготавливать персонажей мультфильма из бумаги, песка, пластилина и природного материала;
- устанавливать видеокамеру, проводить съемку под наблюдением педагога;

- применять различные виды изобразительного и декоративного творчества (рисунок, лепка, природный материал) для изготовлений фонов и декораций;
- делать раскадровку с помощью педагога;
- использовать средства художественной изобразительности: крупность плана и свет;
- озвучивать героев;
- пользоваться инструментами и графическими материалами (карандашами, гуашью, акварелью, кистью, палитрой, белой и цветной бумагой);
- передавать движение фигуры человека и животных;
- пользоваться основными инструментами монтажной программы Movavi Video Editor.

Цель воспитательной работы:

- создание условий для формирования нравственной, творческой личности, способной к самосовершенствованию, стремящейся к правде, добре и красоте.

Воспитательные задачи:

1. Воспитывать стремление к самостоятельному творчеству.
2. Воспитывать усидчивость, аккуратность, трудолюбие, дисциплинированность, прививать навыки работы в коллективе.
3. Привить любовь к Родине, природе, народным традициям.
4. Помочь учащимся раскрыть свои творческие способности.
5. Помочь учащимся в стремлении к самостоятельному творчеству.

2. Учебный план на 1 год обучения

№	Раздел	Года обучения	Форма промежуточной аттестации
		1 год	
1	<i>Покадровая анимация</i>	36	<i>Готовая творческая работа</i>
2	<i>GIF-анимация</i>	36	<i>Готовая творческая работа</i>
3	<i>Песочная анимация</i>	36	<i>Готовая творческая работа</i>
4	<i>3D анимация</i>	36	<i>Готовая творческая работа</i>
	Итого	144	

Учебный план на 2 год обучения

№	Раздел	Года обучения	Форма промежуточной аттестации
		2 год	
1	<i>Покадровая анимация</i>	54	<i>Готовая творческая работа</i>
2	<i>GIF-анимация</i>	54	<i>Готовая творческая работа</i>
3	<i>Песочная анимация</i>	54	<i>Готовая творческая работа</i>
4	<i>3D анимация</i>	54	<i>Готовая творческая работа</i>
	Итого	216	

Рабочая программа
(учебно-тематический план)
на 1 год обучения

№	Раздел	Количество часов			Формы контроля/ аттестации
		Всего	Теория	Практика	
1	Покадровая анимация	36	6,5	29,5	
1	Вводное занятие. Техника безопасности. Основы анимации.	2 ч	0,5 ч	1,5 ч	Беседа, опрос
2	Знакомство с покадровой съемкой. Расположение и перемещение предметов и персонажей в анимации.	2 ч	0,5 ч	1,5 ч	Практическая работа
3	Разбор покадровой съемки. Процесс съемки покадровой анимации.	2 ч	0,5 ч	1,5 ч	Практическая работа
4	Приемы работы с озвучкой и дублированием в анимации. Озвучивание различных персонажей и предметов.	2 ч	0,5 ч	1,5 ч	Практическая работа
5	Разработка проекта по анимации «Пчёлка». Создание концепта.	2 ч	0,5 ч	1,5 ч	Практическая работа
6	Работа над кадрами. Добавление цветовой палитры и отделки.	4 ч	0,5 ч	3,5 ч	Практическая работа
7	Процесс съемки анимации.	4 ч	0,5 ч	3,5 ч	Практическая работа
8	Звуковое оформление. Экспортирование своей анимации.	2 ч	0,5 ч	1,5 ч	Практическая работа
9	Подготовка анимации ко Дню народного единства. Проработка идей. Выбор стиля анимации.	2 ч	0,5 ч	1,5 ч	Практическая работа
10	Разработка и изготовление героев. Проработка кадров.	4 ч	0,5 ч	3,5 ч	Практическая работа
11	Съемка анимации.	4 ч	0,5 ч	3,5 ч	Практическая работа
12	Звуковая часть анимации. Озвучивание анимации, добавление фоновой музыки. Подготовка готового мультфильма.	4 ч	0,5 ч	3,5 ч	Практическая работа
13	Подведение итогов. Практическое занятие на освоение раздела.	2 ч	0,5 ч	1,5 ч	Практическая работа

№	Раздел	Количество часов			Формы контроля/ аттестации
		Всего	Теория	Практика	

2	<i>GIF - анимация</i>	36	4,5	31,5	
1	Анимация на основе GIF. Особенности GIF-анимации. Знакомство с программой ImgPlay.	4 ч	0,5 ч	3,5 ч	Практическая работа
2	Работа с программой ImgPlay. Разработка идеи для GIF-анимации. Создание GIF-анимации.	4 ч	0,5 ч	3,5 ч	Практическая работа
3	Разработка анимированного баннера. Выбор фонового цвета и текста. Создание анимированного баннера.	4 ч	0,5 ч	3,5 ч	Практическая работа
4	Анимация фотографии. Работа с анимацией. Применение анимированной фотографии.	4 ч	0,5 ч	3,5 ч	Практическая работа
5	Создание кадров и работа с GIF программами.	4 ч	0,5 ч	3,5 ч	Практическая работа
6	Разработка идей по созданию собственной GIF-анимации на тему «Новый год».	4 ч	0,5 ч	3,5 ч	Практическая работа
7	Разработка героев и кадров.	4 ч	0,5 ч	3,5 ч	Практическая работа
8	Съемка новогодней GIF-анимации.	4 ч	0,5 ч	3,5 ч	Практическая работа
9	Звукозапись анимации.	4 ч	0,5 ч	3,5 ч	Практическая работа

№	Раздел	Количество часов			Формы контроля/ аттестации
		Всего	Теория	Практика	
3	<i>Песочная анимация</i>	36	5,5	30,5	
1	Техники рисования писком. Применение техник.	2 ч	0,5 ч	1,5 ч	Практическая работа
2	Создание образов. Животные, растения, люди, планеты.	2 ч	0,5 ч	1,5 ч	Практическая работа
3	Цикл и последовательность. Прорисовка деталей, поэтапное рисование.	4 ч	0,5 ч	3,5 ч	Практическая работа
4	Перемещение и трансформация. Переходы из одного кадра в другой различными способами: круг, засыпка, трансформация предмета.	2 ч	0,5 ч	1,5 ч	Практическая работа
5	Сюжетная линия, правила кинематографии: интрига, кульминация, развязка.	4 ч	0,5 ч	3,5 ч	Практическая работа

6	Проработка идей по созданию песочной анимации на тему «Весна». Наброски сюжета и кадров.	4 ч	0,5 ч	3,5 ч	Практическая работа
7	Подготовка конструкции для песочной анимации. Выбор сыпучего материала для реализации песочной анимации.	4 ч	0,5 ч	3,5 ч	Практическая работа
8	Подготовка конструкции для песочной анимации. Выбор сыпучего материала для реализации песочной анимации.	4 ч	0,5 ч	3,5 ч	Практическая работа
9	Подготовка сюжетной композиции. Съемки песочной анимации.	4 ч	0,5 ч	3,5 ч	Практическая работа
10	Оформление музыкального сопровождения.	2 ч	0,5 ч	1,5 ч	Практическая работа
11	Участие в конкурсах и мероприятиях	4 ч	0,5 ч	3,5 ч	Практическая работа

№	Раздел	Количество часов			Формы контроля/ аттестации
		Всего	Теория	Практика	
4	3D анимация	36	6	30	
1	Знакомство с программой Movavi Video Editor.	4 ч	0,5 ч	3,5 ч	Практическая работа
2	Индивидуальная работа с программой Movavi Video Editor.	4 ч	0,5 ч	3,5 ч	Практическая работа
3	Проработка идей по созданию анимации «Поход». Создание персонажей и декораций.	4 ч	0,5 ч	3,5 ч	Практическая работа
4	Съемка своих анимационных роликов.	4 ч	0,5 ч	3,5 ч	Практическая работа
5	Компоновка кадров в программе Movavi Video Editor.	4 ч	0,5 ч	3,5 ч	Практическая работа
6	Подбор музыкального сопровождение и озвучивание анимации.	4 ч	0,5 ч	3,5 ч	Практическая работа
7	Показ своей анимации. Разбор анимационных ошибок.	2 ч	0,5 ч	1,5 ч	Практическая работа
8	Выбор темы для создания общей анимации. Проработка сценария и героев.	2 ч	0,5 ч	1,5 ч	Практическая работа
9	Создание героев и декораций.	2 ч	0,5 ч	1,5 ч	Практическая работа
10	Организация декораций и проработка кадров. Съёмочный процесс.	2 ч	0,5 ч	1,5 ч	Практическая работа

11	Работа в программе Movavi Video Editor. Озвучивание героев. Подготовка музыкального сопровождения.	2 ч	0,5 ч	1,5 ч	Практическая работа
12	Подведение итогов по пройденному разделу.	2ч	0,5 ч	1,5 ч	Практическая работа

Итого по программе 144 часа

4. Содержание программы на 1 год обучения

Раздел 1. Покадровая анимация – 36 часов

Теория: Ознакомление с анимацией, с покадровой съемкой и с раскадровкой. Изучение правил расположения персонажей и их перемещение в кадре. Приемы работы с озвучкой.

Практика: Создание персонажей и фоновой картинки. Закрепление фона и передвижение персонажей. Корректировка и монтирование кадров. Озвучивание персонажей и монтирование звука.

Раздел 2. GIF-анимация – 36 часов

Теория: Знакомство с GIF-анимацией. Особенности GIF-анимации. Отличия обычной анимации от GIF. Знакомство с программами по GIF-анимации.

Практика: Работа с программами ImgPlay. Проработка идей по GIF-анимации, персонажей, фона. Съемка GIF-анимации. Работа с кадрами, монтирование анимации.

Раздел 3. Песочная анимация – 36 часов

Теория: Знакомство с песочной анимацией и ее техниками. Изучение каждой техники подробно.

Практика: Проработки каждой техники песочной анимации. Создание образов, персонажей. Создание песочной анимации (выбор сюжета, техник, подготовка к съемкам, пробные кадры).

Раздел 4. 3D анимация – 36 часов

Теория: Изучение разновидностей 3D анимации. Основные правила 3D анимации. Знакомство с программой Movavi Video Editor. Разбор основных функций программы. Подведение итогов модуля.

Практика: Выполнение индивидуальных заданий в программе Movavi Video Editor. Проработка идей по созданию 3D анимации. Подготовка, съемка, озвучка и корректировка 3D анимации в программе Movavi Video Editor

**Рабочая программа
(учебно-тематический план)
на 2 год обучения**

№	Раздел	Количество часов			Формы контроля/ аттестации
		Всего	Теория	Практика	
1	Покадровая анимация	54	7	47	
1	Вводное занятие. Техника безопасности. Основы анимации.	2 ч	0,5 ч	1,5 ч	Беседа, опрос
2	Повторение принципа покадровой съемки. Расположение и перемещение предметов и персонажей в анимации.	2 ч	0,5 ч	1,5 ч	Практическая работа
3	Разбор покадровой съемки на примере анимационных мультфильмов. Процесс съемки покадровой анимации.	4 ч	0,5 ч	3,5 ч	Практическая работа
4	Проверка знаний о приемах работы с озвучкой и дублированием в анимации. Озвучивание различных персонажей и предметов.	4 ч	0,5 ч	3,5 ч	Практическая работа
5	Разработка проекта по анимации «Времена года». Создание концепта.	6 ч	1,5 ч	4,5 ч	Практическая работа
6	Работа над кадрами. Добавление цветовой палитры и отделки.	4 ч	0,5 ч	3,5 ч	Практическая работа
7	Съемка анимации «Времена года»	4 ч	0,5 ч	3,5 ч	Практическая работа
8	Звуковое оформление. Корректировка анимации. Экспортирование своей анимации.	8 ч	0,5 ч	7,5 ч	Практическая работа
9	Подготовка анимации ко Дню КВН. Проработка идей. Выбор стиля анимации.	4 ч	0,5 ч	3,5 ч	Практическая работа
10	Разработка и изготовление героев. Проработка кадров.	6 ч	0,5 ч	5,5 ч	Практическая работа
11	Съемка анимации.	6 ч	0,5 ч	5,5 ч	Практическая работа
12	Звуковая часть анимации. Озвучивание анимации, добавление фоновой музыки. Подготовка готового мультфильма.	4 ч	0,5 ч	3,5 ч	Практическая работа

№	Раздел	Количество часов			Формы контроля/ аттестации
		Всего	Теория	Практика	
2	<i>GIF - анимация</i>	54	5,5	48,5	
1	Анимация на основе GIF. Особенности GIF-анимации. Знакомство с программой Stop Motion Studio	4 ч	0,5 ч	3,5 ч	Практическая работа
2	Работа с программой Stop Motion Studio. Разработка идеи для GIF-анимации.	6 ч	0,5 ч	5,5 ч	Практическая работа
3	Создание персонажей и фонового изображения.	6 ч	0,5 ч	5,5 ч	Практическая работа
4	Процесс съемки GIF-анимации. Обработка кадров и монтирование анимации.	6 ч	0,5 ч	5,5 ч	Практическая работа
5	Звукозапись и выбор музыкального сопровождения. Монтирование звука.	6 ч	0,5 ч	5,5 ч	Практическая работа
6	Просмотр готовой GIF-анимации. Корректировка анимации.	4 ч	0,5 ч	3,5 ч	Практическая работа
7	Выбор фонового цвета и текста. Разработка и создание анимированного баннера.	6 ч	0,5 ч	5,5 ч	Практическая работа
8	Работа с программой ImgPlay. Проработка идеи для GIF-анимации на тему «Моё хобби»	4 ч	0,5 ч	3,5 ч	Практическая работа
9	Проработка персонажей и фонового картинка.	6 ч	0,5 ч	5,5 ч	Практическая работа
10	Съемка GIF-анимации. Проработка кадров. Выбор временного промежутка между кадрами.	4 ч	0,5 ч	3,5 ч	Практическая работа
11	Просмотр готовой GIF-анимации и ее корректировка.	2 ч	0,5 ч	1,5 ч	Практическая работа

№	Раздел	Количество часов			Формы контроля/ аттестации
		Всего	Теория	Практика	
3	<i>Песочная анимация</i>	54	6	48	
1	Повторение техник рисования пискком. Проработка техник.	4 ч	0,5 ч	3,5 ч	Практическая работа

2	Создание не живых предметов техниками насыпания и вытирания.	2 ч	0,5 ч	1,5 ч	Практическая работа
3	Создание персонажей техниками отпечатка и процарапывания.	2 ч	0,5 ч	1,5 ч	Практическая работа
4	Создание пейзажа техникой закидывания.	2 ч	0,5 ч	1,5 ч	Практическая работа
5	Повторение цикла и последовательности песочной анимации. Прорисовка деталей, поэтапное рисование.	4 ч	0,5 ч	3,5 ч	Практическая работа
6	Повторение перемещения и трансформации. Переходы из одного кадра в другой различными способами: круг, засыпка, трансформация предмета	4 ч	0,5 ч	3,5 ч	Практическая работа
7	Проработка сюжета песочной анимации на тему «Русские народные сказки».	6 ч	0,5 ч	5,5 ч	Практическая работа
8	Подготовка конструкции для песочной анимации. Подготовка сюжетной композиции. Прорисовка кадров. Пробная съемка.	6 ч	0,5 ч	5,5 ч	Практическая работа
9	Прорисовка кадров. Пробная съемка.	6 ч	0,5 ч	5,5 ч	Практическая работа
10	Подборка музыкального сопровождения. Монтирование песочной анимации.	6 ч	0,5 ч	5,5 ч	Практическая работа
11	Просмотр готовой анимации. Корректировка кадров.	6 ч	0,5 ч	5,5 ч	Практическая работа
12	Самостоятельное создание короткой песочной анимации на свободную тему. Просмотр готовых работ. Разбор ошибок.	6 ч	0,5 ч	5,5 ч	Практическая работа

№	Раздел	Количество часов			Формы контроля/ аттестации
		Всего	Теория	Практика	
4	3D анимация	54	5,5	48,5	
1	Работа с программой Movavi Video Editor. Разбор основных функций программы. Индивидуальные задания	6 ч	0,5 ч	5,5 ч	Практическая работа

2	Проработка индивидуальных идей по созданию анимации на тему «Кем я мечтаю стать». Создание персонажей и декораций.	8 ч	0,5 ч	7,5 ч	Практическая работа
3	Расположение декораций и персонажей. Съемка 3D анимации. Предварительный просмотр кадров и их корректировка.	6 ч	0,5 ч	5,5 ч	Практическая работа
4	Компоновка кадров в программе Movavi Video Editor.	6 ч	0,5 ч	5,5 ч	Практическая работа
5	Подбор музыкального сопровождение и озвучивание анимации.	4 ч	0,5 ч	3,5 ч	Практическая работа
6	Разработка коллективной 3D анимации на тему «Летние каникулы». Проработка идеи.	4 ч	0,5 ч	3,5 ч	Практическая работа
7	Распределение ролей и обязанностей. Подготовка декораций и персонажей	4 ч	0,5 ч	3,5 ч	Практическая работа
8	Подготовка и съемка 3D анимации.	4 ч	0,5 ч	3,5 ч	Практическая работа
9	Просмотр и редактирование кадров. Монтрование анимации.	6 ч	0,5 ч	5,5 ч	Практическая работа
10	Озвучивание героев. Оформление музыкального сопровождения. Монтрование озвучки и музыки.	4 ч	0,5 ч	3,5 ч	Практическая работа
11	Подведение итогов. Просмотр всех проделанных работ. Электронная выставка работ.	2 ч	0,5 ч	1,5 ч	Практическая работа

Итого по программе 216 часов

5. Содержание программы на 2 год обучения

Раздел 1. Покадровая анимация – 54 часов

Теория: Повторение последовательности покадровой съемки. Разбор основных ошибок в покадровой съемке. Проверка знаний о приемах работы с озвучкой и дублированием в анимации.

Практика: Разработка собственных проектов по покадровой анимации (проработка идей, создание персонажей, фоновых картинок, съемка, монтрование анимации, озвучка и дублирование).

Раздел 2. GIF-анимация – 54 часов

Теория: Повторение особенностей, отличий GIF-анимации. Разбор анимации на основе GIF. Повторение программ по GIF-анимации. Основные ошибки в данном виде анимации. Знакомство с новой программой Stop Motion Studio.
Практика: Работа в программе Stop Motion Studio с короткими анимациями. Создание собственной GIF-анимации.

Раздел 3. Песочная анимация – 54 часов

Теория: Повторение техник рисования писком. Повторение техники «отпечатка», «высыпания», «тёмным по светлому». Подведение итогов.

Практика: Выполнение упражнений по каждой технике. Создание образов, картинок и персонажей разными техниками. Проработка идей по созданию песочной анимации. Наброски сюжета, съемка, озвучка и дублирование. Корректировка анимации.

Раздел 4. 3D анимация – 54 часов

Теория: Повторение основ и разновидностей 3D анимации. Разбор основных ошибок в данном виде анимации. Проработка идеи по созданию коллективной 3D анимации. Распределение обязанностей по созданию анимации.

Практика: Подготовка к коллективной работе по 3D анимации (создание декораций, персонажей). Съемка работы, внесение коррективов, озвучивание персонажей, монтирование анимации.

Календарный учебный график к программе «Kids кадр» для 2 года на 2024-2025 учебный год

Дата начала обучения по программе	Дата об окончании обучения по программе	Всего обучающихся недель	Количество учебных часов	Режим занятий
02.09.2024	30.05.2025	38	216	3 раза в неделю

Год обучения	сентябрь		октябрь				ноябрь				декабрь				январь				февраль				март				апрель				май				июнь				июль				август				Всего учебных недель/ часов	Всего часов по программе																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16		17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

№№	Ф.И. ребенка	Теоретическая подготовка			Практическая подготовка					Общеучебные умения и навыки					
		Теоретические знания (по основным разделам учебно-тематического плана программы на начальном этапе)	Разнообразие умений и навыков	Владение специальной терминологией	Практические умения и навыки, предусмотренные программой на начальном этапе	Активность в обучении и интерес к деятельности	Развития воображения, памяти, речи, внимания	Владение специальным оборудованием и оснащением	Креативность в выполнении практических задач	Умение пользоваться компьютерными источниками	Умение слушать и слышать педагога	Навыки соблюдения ТБ в процессе деятельности	Умение организовывать свое рабочее место	Умение аккуратно выполнять работу	Уровень образовательных результатов

Минимальный уровень		Средний уровень		Максимальный уровень	
количество	%	количество	%	количество	%

№№	Ф.И. ребенка	Культура поведения	Организационно-волевые качества			Ориентационные качества		Поведенческие качества		Уровень воспитательных воздействий
			Соблюдение общественных норм поведения	терпение	воля	самоконтроль	самооценка	Интерес к занятиям	Конфликтность	

Минимальный уровень		Средний уровень		Максимальный уровень	
количество	%	количество	%	количество	%

Организационно-педагогические условия реализации программы

Материально-технические:

Учебные занятия по дополнительной общеобразовательной программе художественной направленности «Kids кадр» проходят в кабинетах на базе школ, оборудованных необходимой техникой (ноутбуки, боксы для мультипликации с освещением, камеры для съемки, проектор, акустические колонки), мебелью для учащихся.

Учебно-методические и информационное обеспечение программы.

Кабинет укомплектован методической литературой, дидактическими, наглядным материалом, аудиоматериалом (музыкальный материал к занятиям, физминутки, музыкальное сопровождение) и др.

Список литературы для педагога:

1. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Анофриков. - Новосибирск, 2008 г.
2. Бэдли Х. Как монтировать любительский фильм. Искусство / Х. Бэдли. - Москва – 1971г.
3. Велинский Д.В. Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки.
4. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск»/ Велинский Д.В.. - Новосибирск, 2004 г.
5. Гейн А.Г. Информационная культура. – Екатеринбург, Центр «Учебная книга», 2003г.
6. Горичева В.С., Нагибина Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. – Ярославль, 1998г.
7. Иткин В. Карманная книга мульт-журиста. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / В. Иткин. – Новосибирск, 2006 год.
8. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И.Курдюкова. –Москва.,1990 г.
9. Курчевский В. Быль и сказка о карандашах и красках. – М.1980г.
10. Леготина С.Н. Элективный курс «Мультимедийная презентация.Компьютерная графика. – Волгоград, ИТД «Корифей», 2006г.
11. Михайшина М. Уроки рисования. – Минск, 1999г.
12. Михайшина М. Уроки живописи. – Минск, 1999г.
13. Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Предметы. – Минск, 2000г.
14. Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Растения. – Минск, 2000г.
15. Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Пейзаж. – Минск, 2000г. 16. Сокольникова Н.М. Основы рисунка. – Обнинск: Титул, 1996г.
16. Сокольникова Н.М. Основы композиции. – Обнинск: Титул, 1996г. 18. Упковский А.А. Цвет в живописи. – М., 1983г.
17. Хоаким Чаварра, Ручная лепка. – М., 2003г.
18. Энциклопедический словарь юного художника. – М., 1983г.
19. Игры из пластилина. – Смоленск: Русич, 2000. -160 с. – («Легко и просто»).
20. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей/ Ю.Е. Красный, Л.И.Курдюкова. – Москва.,1990 г.

Список литературы для учащихся и родителей:

1. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И.Курдюкова. – М, 2007.
2. Курчевский В. Быль и сказка о карандашах и красках. – М., 2008.

3. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск»/Велинский Д.В.. - Новосибирск, 2004 г.
4. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И.Курдюкова. –Москва.1990 г.