

УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ ЗАТО АЛЕКСАНДРОВСК

**муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Дом детского творчества имени Героя Российской Федерации
Сергея Анатольевича Преминина»**

ПРИНЯТА
на заседании педагогического совета
Протокол № 04
«31» марта 2023 г.



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
программа технической направленности**

«3D-МОДЕЛИРОВАНИЕ»

(продвинутый уровень)

возраст обучающихся 10-16 лет.

срок реализации программы: 1 год

Автор-составитель:
Узкая Татьяна Михайловна
педагог дополнительного образования

г. Гаджиево
2023 год

СОДЕРЖАНИЕ

	стр.
1. Пояснительная записка	3
2. Учебный план	9
3. Содержание программы	11
4. Комплекс организационно-педагогических условий	14
Список литературы	16
Приложение	

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «3D-моделирование» разработана в соответствии с:

– Федеральным законом от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

– Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 (Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания, обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи);

– Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 №2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;

– Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

– Письмом Министерства образования и науки России от 18.11.2015 №09-3242 «О направлении информации» вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»;

– Распоряжением Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 года №996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;

– Распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 года № 678-р «Концепция развития дополнительного образования детей».

– Уставом МБУДО ДДТ.

Программа адаптирована под условия Муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Дом детского творчества имени Героя Российской Федерации Сергея Анатольевича Преминина».

Вид программы: общеразвивающая.

Уровень программы: продвинутый.

Направленность программы: техническая.

Новизна программы заключается в использовании интегрированных занятий, сочетающих изучение технических аспектов мультипликации, компьютерных технологий с созданием героев с помощью 3D-ручки и рисованных объектов, написанием сценария и практических занятий, связанных с фотосъемкой; в использовании технологии проектного обучения; в организации социально – значимой практической деятельности (показ отснятых мультфильмов учащимся).

Отличительные особенности программы. Программа ориентирована на развитие технических и творческих способностей и умений обучающихся,

организацию проектно-исследовательской деятельности, профессионального самоопределения обучающихся. Данная программа является продолжением курса «Введение в 3D-графику» и включение мультипликации в процесс изготовления изделий. Детская мультипликация – это особый вид искусства, самостоятельный и самоценный. Это синтетический вид деятельности, который включает в себя техническое, художественное, игровое, педагогическое направление. Как никакой иной вид искусства мультипликация по своей яркой образной сущности полностью отвечает особенностям детского восприятия, а потому позволяет решать широкий круг образовательных и воспитательных задач. Мультфильмы помогают детям узнавать мир, развивают воображение, фантазию, пространственное мышление, логику, расширяют кругозор.

Актуальность программы. Сейчас все актуальнее звучит вопрос о новых технологиях в обучении. Главной целью обучения является развитие творческой, конкурентно способной личности. Для этого необходимо создавать благоприятное пространство, способствующее успешному развитию каждого ребенка, через мотивацию учения, воспитание интереса к познавательной деятельности на занятиях. А стимулятором деятельности выступает личная заинтересованность ученика. Предметом такой заинтересованности может стать создание мультипликационного фильма. В процессе создания мультипликационного фильма у ребят развиваются сенсомоторные качества, обеспечивающие усвоение технических приемов в различных видах деятельности; восприятие пропорций, особенностей объемной и плоской формы, характера линий, пространственных отношений; цвета, ритма, движения.

Педагогическая целесообразность заключается в создании условий для проявления учащимися творчества, инициативы, формирования навыков самоорганизации, самообслуживания, коммуникации, получении новых и закреплении имеющихся знаний в области информационно - коммуникационных технологий.

Процесс создания мультфильмов способствует развитию творческого и технического мышления, включает множество видов деятельности, различных материалов, оборудования и программных средств, предполагает распределение ролей, а также способствует применению информационных технологий, связан с трудовым обучением. Популярным в настоящее время, является направление stopmotion (стоп моушн). Stopmotion - один из основных принципов анимации. По сути, это последовательное соединение отдельных кадров в единый видеоряд.

Создание мультфильма на занятиях — это, по сути, проектное обучение. Обучаясь по программе, дети вовлекаются в серию проектов, конечным продуктом которых является анимационный ролик. Проектный подход позволяет переводить знания, умения и навыки, полученные при изучении различных предметов, на уровень межпредметных связей, стимулирует ученика на рефлексивное восприятие материала. К тому же

мультипликация дает возможность проявить свои способности в рисовании и различных видах прикладного искусства, музыке, речевом развитии; получить навыки работы с техническим оборудованием. В этом и заключается актуальность программы. Актуальность программы также обусловлена ее технической значимостью. Учащиеся приобретают опыт работы с информационными объектами, с помощью которых осуществляется фотосъемка, проводится монтаж и просмотр.

Адресат программы: дети 10-16 лет.

Наполняемость групп: 12-15 человек.

Срок реализации программы: 1 год.

Форма обучения: очная.

Форма организации содержания и процесса педагогической деятельности: комплексная;

Форма организации работы: групповая работа.

Форма и тип занятий: групповые теоретические и практические занятия.

Форма проведения занятий: открытые занятия, мастер-классы, участие в конкурсах, выставки работ и т.д.

Объём программы: 144 часа.

Режим занятий: 2 раза в неделю по 2 академических часа.

(1 академический час составляет 40 минут, перерыв между занятиями – 10 минут)

В процессе обучения предусмотрено проведение добора обучающихся в группы. Для, вновь зачисленных, обучающихся подбираются задания, позволяющие быстрее приобрести необходимые навыки.

Цель программы: формирование и развитие у обучающихся интеллектуальных и практических компетенций в области создания пространственных моделей. Освоение элементов основных навыков по трехмерному моделированию и развития основ технического мышления посредством создания анимационных проектов в стиле stopmotion.

Задачи программы

Обучающие:

- способствовать формированию умения обобщения, анализа, восприятия информации, постановки цели и выбора путей ее достижения, умения осуществлять целенаправленный поиск информации;
- обучить технике создания мультфильмов в стиле stopmotion;
- способствовать реализации межпредметных связей по технологии, информатике, геометрии и изобразительному искусству;
- учить ориентироваться в трёхмерном пространстве, модифицировать, изменять объекты или их отдельные элементы, объединять созданные объекты в функциональные группы, создавать простые трёхмерные модели.

Развивающие:

- развивать творческую инициативу и самостоятельность в поиске решения;

- развивать логическое мышление;
- развивать мелкую моторику рук;
- развивать основы технического мышления и творческие способности.

Воспитательные:

- способствовать воспитанию настойчивости в достижении поставленной цели, трудолюбия, ответственности, внимательности, дисциплинированности, аккуратности;
- формирование коммуникативных компетентностей;
- воспитывать ценностное отношение к труду.

Планируемые результаты освоения программы

Предметные:

- формирование первоначальных представлений о видах анимационных техник и работа с 3D-ручкой.
- приобретение первоначальных знаний о способах «оживления», т.е. движения мультипликационных героев на экране и умений применять их для создания мультипликационных фильмов.
- планирование этапов своей работы, определение порядка действий,
- применение различных видов декоративного творчества в анимации (рисунки, декорирование и др).
- комбинирование различных приемов работы для достижения поставленной цели технической и художественно-творческой задачи.

Личностные результаты:

- формирование ценностного отношения к труду, настойчивость в достижении цели;
- умение выражать себя в различных доступных и привлекательных для ребенка видах творческой и технической деятельности.

Метапредметные результаты:

Познавательные:

- проводить контроль и оценку процесса и результатов деятельности;
- самостоятельно создавать алгоритмы деятельности при решении проблем творческого и поискового характера.

Регулятивные:

- формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации.

Коммуникативные:

- уметь с достаточно полнотой и точностью выражать свои мысли;
- учитывать мнения других людей

К концу обучения дети должны ЗНАТЬ:

- общие сведения об истории анимации;
- виды анимации;
- профессии в анимации;
- правила безопасности труда и личной гигиены при обработке

различных материалов и работе с инструментами и мультоборудованием;

- различные виды декоративного творчества в анимации (рисунок, оживающий фон, куклы-марионетки и другие);
- основные правила анимации;
- правила работы и технику изготовления изделий 3D-ручкой;
- основы технологии мультипликации;
- профессиональные анимационные термины (монтаж, тайминг, раскадровка, фон, персонаж, сценарий и т.д.);
- знать название компьютерных программ, применяемых для съёмки перекладной мультипликации.

К концу обучения дети должны УМЕТЬ:

- понимать рисунки, схемы, эскизы;
- определять название детали, персонажа и материал для ее изготовления;
- анализировать свойства материалов, подходящих для данной работы;
- определять порядок действий, планировать этапы своей работы;
- применять различные виды декоративного творчества в рисованной перекладной анимации;
- различать и передавать в рисунке ближние и дальние предметы;
- передавать движения фигур человека и животных;
- решать анимационные задачи, пользуясь сценарием и раскадровкой;
- проявлять творчество в создании своей работы;
- озвучивать героев;
- работать самостоятельно и в команде.

Формы аттестации и оценочные материалы.

Для отслеживания динамики освоения дополнительной общеобразовательной программы и анализа результатов образовательной деятельности разработан педагогический мониторинг. Мониторинг осуществляется в течение всего учебного года и включает первичную диагностику в начале учебного, с целью выявления уровня знаний, умений и навыков обучающихся, зачисленных в объединение впервые, а также промежуточную аттестацию с целью выявления уровня освоения законченной части дополнительной общеобразовательной программы по итогам полугодия, с учетом индивидуальных особенностей детей.

Контроль по дополнительной общеобразовательной программе осуществляется по уровням в соответствии с критериями оценки знаний, умений и практических навыков освоения дополнительной общеобразовательной программы (Приложение 3).

Методы отслеживания результативности:

- педагогическое наблюдение;
- педагогический анализ результатов анкетирования, опросов, выполнения учащимися творческих заданий, участия воспитанников в мероприятиях различного уровня.

- участие в выставках;
- конкурсах;
- защите творческих проектов;
- участие в итоговом творческом отчете.

Наблюдения применяются для контроля и оценки личностных результатов.

Наиболее плодотворным фактором, в оценочной работе итогов обучения, является выставка работ учащихся. В одном месте могут сравниваться различные модели, макеты, различные направления творчества. Выставка позволяет обменяться опытом, технологией изготовления.

Динамика результатов освоения программы ребенком отражается в диагностической карте учета результатов обучения по дополнительной общеобразовательной программе (Приложение №1).

2. УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№	Наименование раздела/темы	Количество часов			Форма аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие. Условия безопасной работы. Введение в образовательную программу. Инструктаж по технике безопасности.	2	2	-	Наблюдение, выполнение практического задания
1.1	Теоретические основы мультипликации Знакомство с историей мультипликации	2	2	-	Наблюдение, выполнение практического задания
1.2	Знакомство с видами мультипликации. Профессии в мультипликации. Просмотр и обсуждение мультфильмов	2	1	1	Наблюдение, выполнение практического задания
1.3	Выбор темы проекта Просмотр и обсуждение мультфильмов.	2	1	1	Наблюдение, выполнение практического задания
2	Первые шаги к созданию мультфильма, 24 часа				
2.1	Правила фотосъемки для создания мультфильма. Работа с цифровой фотокамерой- яркость, контраст, фокус.	4	1	3	Наблюдение, выполнение практического задания
2.2	Выбор персонажей создание сценария для мультфильма. Рисунок персонажей Зарисовка сцен мультфильма	4	1	3	Наблюдение, выполнение практического задания
2.3	Раскадровка. Создание шаблона по рисунку. Рисунок фона для персонажа.	4	1	3	Наблюдение, выполнение практического задания
2.4	Изготовление героев мультфильма с помощью 3 д ручки Выполнение творческих работ: плоскостных, объемных.	4	-	4	Наблюдение, выполнение практического задания
2.5	Декорирование сцен мультфильма с 3 д ручкой Выполнение творческих работ:	4	1	3	Наблюдение, выполнение практического задания

	плоскостных, объемных.				
	Покадровое фотографирование Создание игрушек анимации. работка фотографий в программе Диспетчер рисунков MicrosoftOffice.	4	1	3	Наблюдение, выполнение практического задания
2.4	Монтаж мультфильма. Знакомство с видеоредактором. Показ монтажа мультфильма. Временная шкала. Включение титров в мультфильм. Включение звука в мультфильм. Сохранение мультфильма. Дистанционные консультации.	2	-	2	Наблюдение, выполнение практического задания
3	Самостоятельная работа «От эскиза до воплощения»				
	Создание мультфильма по прочитанному произведению	24	4	20	Наблюдение, выполнение практического задания
3.1	Создание мультфильма на заданную тему	28	4	24	Наблюдение, выполнение практического задания
3.2	Создание мультфильма по самостоятельному замыслу	24	1	23	Наблюдение, выполнение практического задания
4	Творческий проект. Секреты мультипликации	32	1	31	
5	Итоговое занятие	2	2	-	
	Итого	144	23	121	

3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ.

1 Вводное занятие.

Теория (2 часа) Условия безопасной работы. Введение в образовательную программу. Инструктаж по технике безопасности.

1.1 Теория (2 часа) Теоретические основы 3D-моделирования мультипликации Знакомство с историей мультипликации. Первые русские пластилиновые мультфильмы. Знакомство с техникой создания мультфильмов. Понятие композиции, крупности плана. Основные характеристики персонажа и сцены. Понятие «эскиз». Знакомство и изучение работы в видеоредакторе MovieMaker

1.2 Знакомство с видами мультипликации. Теория (1 час) Профессии в мультипликации. Просмотр и обсуждение мультфильмов Правила фотосъемки для создания мультфильма. Работа с цифровой фотокамерой- яркость, контраст, фокус. Выбор персонажа. Создание сценария для мультфильма. Рисунок персонажа. Создание шаблона по рисунку. Рисунок фона для персонажа. Покадровое фотографирование. Практика (1 час) Отбор материалов и инструментов для создания сцены. Создание 3д ручкой деталей сцены.

1.3 Теория (1 час) Выбор темы проекта Просмотр и обсуждение мультфильмов. Составление характеристики любимого мультипликационного героя.

Практика (1 час) Создание эскизов. Разработка идеи и сценария. Создание фона и персонажа.

II. Первые шаги к созданию мультфильма (24 часа)

Теория (5 часов) Основные принципы написания короткой истории. Создание сценария для мультфильма Правила фотосъемки для создания мультфильма. Правила звукового оформления фильма. Правила оформления титров. Форматы файлов в программе PowerPoint.

Практика (19 часов) Сбор наглядного материала о внешнем виде персонажа. Разработка эскиза персонажей и декораций. Создание персонажей, декораций и всех объектов мультфильма. Работа с цифровой фотокамерой- яркость, контраст, фокус. Выбор персонажа. Рисунок персонажа. Создание шаблона по рисунку. Рисунок фона для персонажа. Покадровое фотографирование. Работа в видеоредакторе MovieMaker.

III. Самостоятельная работа «От эскиза до воплощения» (76 часов)

3.1 Создание мультфильма по прочитанному произведению (24 часа)

Теория (4 часа) Чтение произведения. Выбор сцены из произведения. Обсуждение сцены для создания мультфильма. Создание сценария для будущего мультфильма Использование в создании мультфильма изделий из дополнительных материалов (бумага, пластилин)

Практика (20 часов) Создание эскизов Создание 3д ручкой фона и персонажа Покадровая съемка действия. Обработка фото. Монтаж

мультфильма. Обработка фотографий в программе Диспетчер рисунков Microsoft Office. Детальная проработка сценария и раскадровки. Создание ключевых кадров согласно раскадровке. Автоматизация процесса создания промежуточных кадров. Запуск визуализации. Проверка результата на наличие искажений и ошибок. Исправление, в случае необходимости. Добавление титров и звукового сопровождения. Сохранение файла в видео формате. Просмотр и анализ результатов.

3.2 Создание мультфильма на заданную тему (28 часов)

Теория (4 часа) Выбор произведения для создания мультфильма по заданной теме Обсуждение данного произведения. Создание сценария для будущего мультфильма

Практика (24 часа) Создание эскизов Создание 3д ручкой фона и персонажа Покадровая съемка действия. Обработка фото. Монтаж мультфильма. Детальная проработка сценария и раскадровки. Создание ключевых кадров согласно раскадровке. Обработка фотографий в программе Диспетчер рисунков Microsoft Office. Автоматизация процесса создания промежуточных кадров. Запуск визуализации. Проверка результата на наличие искажений и ошибок. Исправление, в случае необходимости. Добавление титров и звукового сопровождения. Сохранение файла в видео формате. Просмотр и анализ результатов.

3.3 Создание мультфильма по самостоятельному замыслу (24 часа)

Теория (1 час) Выбор произведения из картотеки произведений для создания мультфильма. Обсуждение данного произведения. Создание сценария для будущего мультфильма.

Практика (23 часа) Создание эскизов Создание 3D-ручкой фона и персонажа Покадровая съемка действия. Обработка фото. Монтаж мультфильма. Детальная проработка сценария и раскадровки. Создание ключевых кадров согласно раскадровке. Обработка фотографий в программе Диспетчер рисунков Microsoft Office. Автоматизация процесса создания промежуточных кадров. Запуск визуализации. Проверка результата на наличие искажений и ошибок. Исправление, в случае необходимости. Добавление титров и звукового сопровождения. Сохранение файла в видео формате. Просмотр и анализ результатов.

4. Творческий проект. Секреты мультипликации (32 часа)

Теория (1 час) Выбор темы творческого проекта. Основные принципы написания короткой истории. Создание сценария для мультфильма Правила фотосъемки для создания мультфильма Правила звукового оформления фильма. Правила оформления титров. Форматы файлов в программе PowerPoint

Практика (31 час) Реализация проекта. Создание эскизов Создание 3д ручкой фона и персонажа Покадровая съемка действия. Обработка фото. Монтаж мультфильма. Детальная проработка сценария и раскадровки. Создание ключевых кадров согласно раскадровке. Обработка фотографий

в программе Диспетчер рисунков Microsoft Office. Автоматизация процесса создания промежуточных кадров. Запуск визуализации. Проверка результата на наличие искажений и ошибок. Исправление, в случае необходимости. Добавление титров и звукового сопровождения. Сохранение файла в видео формате. Просмотр и анализ результатов.

5. Итоговое занятие.

Теория (2 часа) Показ лучших мультфильмов. Обсуждение.

6. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ.

Методическое обеспечение

Методическое обеспечение реализации программы направлено на обеспечение широкого, постоянного и устойчивого доступа для всех участников образовательного процесса к любой информации, связанной с реализацией общеобразовательной общеразвивающей программы, планируемыми результатами, организацией образовательного процесса и условиями его осуществления. Для освоения программы используются разнообразные приемы и методы обучения и воспитания.

Выбор осуществляется с учетом возможностей учащихся, их возрастных особенностей:

– **перцептивные методы:** передача и восприятие информации посредством органов чувств /слух, зрение/;

– **словесные методы:** беседа, диалог педагога с обучающимся, диалог учащихся друг с другом, познавательный рассказ, объяснение, инструкция, чтение;

– **наглядные, иллюстративно-демонстрационные методы:** наглядные материалы (схемы, таблицы), демонстрационные материалы (модели, приборы), демонстрационные опыты;

– **практические методы:** упражнения в выполнении тех или иных способов действий с инструментами и материалами вместе с педагогом и самостоятельно, графические работы, самостоятельное выполнение практической работы, оформление папки материалов;

– **проектные и проектно-конструкторские методы** (проектирование плана выполнения практической работы): изготовление изделия по образцу (готовая постройка, схема, план), изготовление изделия по условиям-требованиям, которым должно удовлетворять будущее изделие, работа по замыслу;

– **исследовательские методы** (работа с приборами, техническими устройствами);

– **метод проблемного обучения:** объяснение основных понятий, определений, терминов, самостоятельный поиск ответа учащимися на поставленную проблему, создание проблемных ситуаций (задания, демонстрация опыта, использование наглядности);

– **метод игры:** игры развивающие, познавательные, игры на развитие памяти, внимания, глазомера.

– **методы организации и осуществления учебно-познавательной деятельности:** индуктивные и дедуктивные (способствующие развитию логики), репродуктивные и проблемно-поисковые (способствующие развитию мышления), методы самостоятельной работы и работы под руководством педагога (способствующие развитию организаторских качеств).

Базовый курс обучения 1 год. Дети осваивают работу с цифровым фотоаппаратом, программами обработки фото, основы создания видео, звука. Осваивают азы мультипликации в работе с 3D-ручкой. Темы, связанные с компьютерным обеспечением (обработка фотографий, монтаж мультфильма) предполагают обучение детей и их родителей. Работа с 3D-ручкой по темам «Сценарий», «Раскадровка», «Декорирование», «Монтаж» включает в себя проектную деятельность, где тема проекта выбирается учащимся (это может быть по теме конкурса, ролик на стихи, к определенному празднику и т.п.).

Учащиеся, желающие совершенствовать навыки создания мультфильмов, могут продолжить обучение по углубленному учебно-тематическому плану (изучение тех же тем, но на более сложном уровне).

На занятиях используются следующие педагогические технологии: здоровьесберегающая, игровая, проектная, информационно-коммуникационные педагогические технологии, интерактивные методы обучения.

Материально-техническое обеспечение

Оборудование:

1. Компьютер
2. Цифровой фотоаппарат
3. Видеопроектор
4. 3D-ручки
5. Операционная система Windows XP.
6. Графический редактор Paint.
7. Конструктор мультфильмов «Мульти – Пульти»
8. Видеоредактор Movie Maker
9. Микрофон
10. Нецифровые инструменты для двухмерного и трёхмерного моделирования (бумага, краски и кисти, пластилин, фольга и различные мелкие объекты – шишки, катушки, пуговицы, кубики, др.

Наглядно-методические материалы

- трафареты (шаблоны), развертки, видеоматериалы и видеопрезентации по 3D-моделированию;
- набор шаблонов для изготовления различных моделей;
- образцы и фото моделей выполненные учащимися и педагогом.

Качество реализации дополнительной общеобразовательной программы отслеживается при помощи мониторинга результативности образовательной деятельности обучаемого, ориентированного на задачи программы.

Основным результатом завершения прохождения программы является создание конкретного продукта – защита творческого проекта, создание мультфильма по самостоятельно выбранной теме в самостоятельно выбранной технике.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Для педагога

1. 3. Красный, Ю. Е., Курдюкова, Л. И. Мультфильм руками детей. Книга для учителя/ Ю. Е. Красный, Л. И. Курдюкова – М.: Просвещение, 1990г. - 174 с. 4. Мартинкевич Е. Как нарисовать все, что вы узнали о мультяшках. - М.: Попурри, 2001.-144с.
2. А. А. Мелик-Пашаев, З. Н. Новлянская. Ступеньки к творчеству. – М.: Издательство: Бином. Лаборатория знаний, 2012
3. А. А. Мелик-Пашаев, З. Н. Новлянская. Художник в каждом ребенке. – М.: Просвещение, 2008
4. Аллахвердова Н. Дети рисуют – Знание, народный университет, педагогический факультет, 1980-№7.
5. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Анофриков. – Новосибирск, 2008;
6. Анофриков П.И. Принципы работы детской студии мультипликации. Методическое пособие детской киностудии «Поиск». – Новосибирск, 2009, 13 с.
7. Асенин С.В. Волшебники экрана. Эстетические проблемы современной мультипликации. – М.: Искусство, 2004, 287 с.
8. Велинский Д.В. Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки. Методическое пособие детской киностудии «Поиск». – Новосибирск, 2014, 29 с.
9. Е. Г. Макарова. Движение образует форму. – М.: Самокат, 2012
10. Тихонова Е. Р. Рекомендации по созданию программы занятий детской студии мультипликации. Методическое пособие детской киностудии «Поиск». –Новосибирск, 2009, 15 с.

Для родителей

1. Больгерт Н., Больгерт 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. Е. Г. Макарова. Как вылепить отфыркивание. В 3 т. Т.1. Освободите слона. – М.: Самокат, 2011
- 5 Иткин В.В. Карманная книга мультжюриста. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / В. Иткин. – Новосибирск, 2006;
- 6 Иткин В.В.«Жизнь за кадром», (методическое пособие), Ново-сибирск, 2008;
7. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М, 2007;

- 8 Красный, Ю.Е. «Азбука чувств». - Киев, «Освіта», 1993
- 9 Красный, Ю.Е. «Первые встречи с искусством», (в соавторстве с А.Артболевской, В.Левиным и Л.Курдюковой). - М, «Искусство в школе», 1995
10. Крыжановский Б.Н. Искусство мультипликации. – Киев, Мистецтво.: 2011, 118 с.
11. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск»/ Велинский Д.В. – Новосибирск, 2004 г;
12. Птушко А. Мультипликационный фильм. М., -Л.: Гослитиздат, 2001, 63 с.
13. Сивоконь Е.Я. Если вы любите мультипликацию. Из творческого опыта режиссера. – Киев, Мистецтво, 2005, 148 с.
14. Энциклопедия отечественной мультипликации. - М.: Алгоритм, 2006.- 816с.

Для детей

1. Больгерт Н., Больгерт С. Издательство «Робинс», 2012, Мультистудия «Пластелин» 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;

Интернет ресурсы

1. Animator.ru
2. Myltik.ru
3. <http://animamuseum.ru/>
4. <http://ensiklopedia.ru/wiki/Мультфильм>
5. <http://rutracker.org/forum/>
6. <http://risfilm.narod>
7. <http://www.drawmanga> .
8. <http://www.lbz.ru/>
9. <http://www.college.ru/>
10. <http://www.klyaksa.net.ru>
11. <http://www.rusedu.info>

ДИАГНОСТИЧЕСКАЯ КАРТА
учета результатов обучения по
дополнительной общеобразовательной программе

(название программы)

№ п/п	ФИО	Начало года	I полугодие	II полугодие	Итог
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					
9.					
10.					
11.					
12.					
13.					
14.					
15.					

Педагог дополнительного образования _____ / _____
 (подпись) (Фамилия ИО)





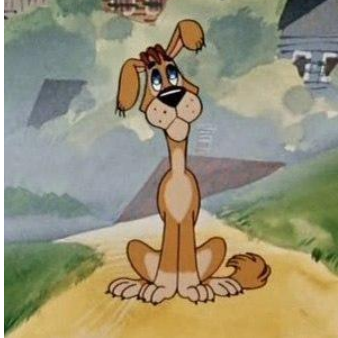

Входная анкета-тест







«Что я знаю о мультфильмах»

- 1 ФИ _____
- 2 Возраст _____
- 3 Назови свои любимые мультфильмы _____
- 4 Расставь баллы к мультфильмам в соответствии с категориями 1-смотрел(а), 2-слышал(а), 3-не смотрел(а)

№	Название мультфильма	Баллы
1	Ежик в тумане	
2	Ну, погоди!	
3	Симпсоны	
4	Кот Леопольд	
5	Холодное сердце	
6	Варежка	
7	ВАЛЛИ	
8	Тайна третьей планеты	
9	Том и Джери	
	ИТОГО:	

5 Определи, из какого мультфильма каждый из героев

 <p>Мультфильм: _____</p>	 <p>Мультфильм: _____</p>	 <p>Мультфильм: _____</p>
 <p>Мультфильм: _____</p>	 <p>Мультфильм: _____</p>	 <p>Мультфильм: _____</p>

 <p>Мультфильм:</p>	 <p>Мультфильм:</p>	 <p>Мультфильм:</p>
 <p>Мультфильм:</p>	 <p>Мультфильм:</p>	 <p>Мультфильм:</p>

6 Укажи, из каких мультфильмов написаны фразы:

1. Спокойствие, только спокойствие! _____
2. Кто ходит в гости по утрам, тот поступает мудро! _____
3. Мы с тобой одной крови – ты и я! _____
4. Ребята, давайте жить дружно! _____
5. Ну, заяц, погоди! _____
6. Неправильно ты бутерброд ешь... Ты его колбасой кверху держишь, а надо колбасой на язык класть, так вкуснееполучится _____
7. Живу я, как поганка. А мне летатьохота! _____

«Мультфильмы: кто и как их делает»

1. Ф.И. _____

2. Возраст _____

3. Какие техники создания анимации ты знаешь? _____

4. Что, по твоему мнению, главное в мультипликации? _____

5. Каких знаменитых мультипликаторов ты знаешь? _____

«Я и мультфильмы»

1. ФИ _____

2. Возраст _____

3. Чем отличается векторная графика от растровой? _____

4. Что, по твоему мнению, главное в мультипликации? _____

5. Какие профессии, необходимые для создания мультфильмов, ты знаешь? _____

6. Какие техники анимации ты знаешь? _____

Промежуточная аттестация. Анкета-тест

«Мои успехи»

1. ФИ _____

2. Возраст _____

3. Оцени свой уровень проработки этапов создания мультипликации от 1 до 5, где 1 - не удовлетворительно, 2 - удовлетворительно, 3 - средне, 4 - хорошо, 5 - отлично.

Идея	Сюжет	Сцена	Композиция	Звуковое сопровождение	Конечный результат

4. Понравилась ли тебе техника исполнения мультфильма? _____

5. Почему? _____

6. Хотелось бы тебе что-то исправить в своём мультфильме? Если “да”, точно именно?

«Чему я научился за год»

ФИ. _____

возраст _____

№	Вопросы для самооценки	Ответ
1	Назови название проекта(ов), созданных за учебный год	
2	Какие сложности возникали при создании проекта?	
3	Что было самое интересное и почему?	
4	Плюсы работы	
5	Минусы работы	
6	Пожелания себе при создании следующего проекта	

Календарный учебный график.

Объединение «3D-моделирование», 1г. обучения, группа №__

Педагог: Узкая Т.М

Количество учебных недель: 36. Количество часов - 144

Режим проведения занятий 2 раза в неделю по 2 часа.

№ п/п	Дата проведения занятия	Форма проведения занятия	Количество часов	Тема занятия	Место проведения	Дата фактического проведения
Тема 1. Вводное занятие. Инструкция по работе с 3D-ручкой (2 часа)						
1		теория	2	Инструктаж по технике безопасности при работе с 3D ручками. Организация рабочего места. Инструменты, приспособления и материалы для работы с 3D-ручкой. Знакомство с планом работы на учебный год.	МБУДО ДДТ Каб 115	
		практика		-		
2		теория	2	Теоретические основы мультипликации Знакомство с историей мультипликации	МБУДО ДДТ Каб 115	
		практика		-		
3		теория	1	Знакомство с видами мультипликации. Профессии в мультипликации. Просмотр и обсуждение мультфильмов	МБУДО ДДТ Каб 115	
		практика	1	Отбор материалов и инструментов для создания сцены. Создание 3д ручкой деталей сцены. Предварительный контроль		
4		теория	--	Выбор темы проекта Просмотр и обсуждение мультфильмов.	МБУДО ДДТ Каб 115	
		практика	2	Разработка идеи и сценария. Изготовление эскиза Создание фона и персонажа		
II. Первые шаги к созданию мультфильма (24 часа)						
5		теория	1	Правила фотосъемки для создания	МБУДО ДДТ	

				мультфильма.	Каб 115	
		практика	1	Рисунок фона для персонажа Работа с цифровой фотокамерой- яркость, контраст, фокус.		
6		теория	--		МБУДО ДДТ Каб 115	
		практика	2	Работа с цифровой фотокамерой- яркость, контраст, фокус.		
7		теория	1	Основные принципы написания короткой истории.	МБУДО ДДТ Каб 115	
		практика	1	Выбор персонажей создание сценария для мультфильма. Рисунок персонажей Зарисовка сцен мультфильма		
8		теория	--	-	МБУДО ДДТ Каб 115	
		практика	2	Зарисовка сцены мультфильма. Изготовление дополнительных объектов по сценарию		
9		теория	1	Правила фотосъемки для создания мультфильма Временная шкала. Включение титров в мультфильм. Включение звука в мультфильм. Сохранение мультфильма.	МБУДО ДДТ Каб 115	
		практика	1	Отработка навыка Работа с цифровой фотокамерой- яркость, контраст, фокус.		
10		теория	1	Правила звукового оформления фильма. Правила оформления титров	МБУДО ДДТ Каб 115	
		практика	1	Монтаж мультфильма. Знакомство с видеоредактором..Работа в видеоредактореMovieMaker.		
III. Самостоятельная работа «От эскиза до воплощения» (76 часов)						
11		теория	1	Создание мультфильма по прочитанному произведению Чтение произведения. Выбор сцены из произведения. Обсуждение сцены для создания мультфильма	МБУДО ДДТ Каб 115	
		практика	1	Создание сценария для будущего мультфильма Создание эскизов		

12	теория	-		Создание персонажей и сцены для будущего мультфильма	МБУДО ДДТ Каб 115	
	практика	2				
13	теория	-		Создание персонажей и сцены для будущего мультфильма	МБУДО ДДТ Каб 115	
	практика	2				
14	теория	1		Создание персонажей и сцены для будущего мультфильма	МБУДО ДДТ Каб 115	
	практика					
15	теория	-		Создание персонажей и сцены для будущего мультфильма	МБУДО ДДТ Каб 115	
	практика	2				
16	теория	-		Создание персонажей и сцены для будущего мультфильма	МБУДО ДДТ Каб 115	
	практика	2				
17	теория	-		Создание персонажей и сцены для будущего мультфильма	МБУДО ДДТ Каб 115	
	практика	2				
18	теория	1		Покадровая съемка действия. Обработка фото.	МБУДО ДДТ Каб 115	
	практика	1		Монтаж мультфильма. Обработка фотографий в программе Диспетчер рисунков MicrosoftOffice. Детальная проработка сценария и раскадровки.		
19	теория	1		Создание ключевых кадров согласно раскадровке. Автоматизация процесса создания промежуточных кадров. Запуск визуализации	МБУДО ДДТ Каб 115	
	практика	1				
20	теория	-		Проверка результата на наличие искажений и ошибок. Исправление, в случае необходимости..	МБУДО ДДТ Каб 115	
	практика	1				
21	теория	--			МБУДО ДДТ	

		практика	2	Работа над мультфильмом. Добавление титров и звукового сопровождения. Сохранение файла в видео формате.	Каб 115	
22		теория	1	Просмотр и анализ результатов.Просмотр созданного мультфильма.	МБУДО ДДТ Каб 115	
		практика	1	Представление, Защита Обсуждение		
23		теория	1	Выбор произведения для создания мультфильма по заданной теме Обсуждение данного произведения.	МБУДО ДДТ Каб 115	
		практика	1	Разработка и создание сценария для будущего мультфильма		
24		теория	--		МБУДО ДДТ Каб 115	
		практика	2	Создание 3д ручкой фона и персонажа		
25		теория	1		МБУДО ДДТ Каб 115	
		практика	1	Работа 3 д ручкой по созданию сцен мультфильма		
26		теория	--		МБУДО ДДТ Каб 115	
		практика	2	Работа 3 д ручкой по созданию сцен мультфильма		
27		теория	1		МБУДО ДДТ Каб 115	
		практика	1	Работа 3 д ручкой по созданию сцен мультфильма		
28		теория	1		МБУДО ДДТ Каб 115	
		практика	1	Работа 3 д ручкой по созданию сцен мультфильма		
29		теория	--		МБУДО ДДТ Каб 115	
		практика	2	. Детальная проработка сценария и раскадровки. Создание ключевых кадров согласно раскадровке.		
30		теория	1		МБУДО ДДТ Каб 115	
		практика	1	Фотосъемка Промежуточный контроль		
31		теория	--		МБУДО ДДТ	

		практика	2	Фотосъемка	Каб 115	
32		теория	1		МБУДО ДДТ Каб 115	
		практика	1	Обработка фотографий в программе Диспетчер рисунков MicrosoftOffice.		
33		теория			МБУДО ДДТ Каб 115	
		практика	2	Монтаж		
34		теория	--		МБУДО ДДТ Каб 115	
		практика	2	Монтаж. Исправление, в случае необходимости		
35		теория	--		МБУДО ДДТ Каб 115	
		практика	2	Добавление титров и звукового сопровождения. Сохранение файла в видео формате. Просмотр и анализ результатов.		
36		теория	--		МБУДО ДДТ Каб 115	
		практика	2	Воплощение идеи. Просмотр мультфильма и обсуждение		
37		теория	1	Создание мультфильма по самостоятельному замыслу Написание сценария сцены для мультфильма. Обсуждение сцены для создания мультфильма	МБУДО ДДТ Каб 115	
		практика	1	Создание сценария для будущего мультфильма Создание эскизов		
38		теория	--		МБУДО ДДТ Каб 115	
		практика	2	Создание персонажей и сцены для будущего мультфильма		
39		теория	--		МБУДО ДДТ Каб 115	
		практика	2	Создание персонажей и сцены для будущего мультфильма		
40		теория	--		МБУДО ДДТ Каб 115	
		практика	2	Создание персонажей и сцены для будущего мультфильма		
41		теория			МБУДО ДДТ	

		практика	2	Создание персонажей и сцены для будущего мультфильма	Каб 115	
42		теория	--		МБУДО ДДТ Каб 115	
		практика	2	Создание персонажей и сцены для будущего мультфильма		
43		теория	--		МБУДО ДДТ Каб 115	
		практика	2	Создание персонажей и сцены для будущего мультфильма		
44		теория	=		МБУДО ДДТ Каб 115	
		практика	2	Создание персонажей и сцены для будущего мультфильма		
45		теория			МБУДО ДДТ Каб 115	
		практика	2	Создание персонажей и сцены для будущего мультфильма		
46		теория	-		МБУДО ДДТ Каб 115	
		практика	2	Создание персонажей и сцены для будущего мультфильма		
47		теория			МБУДО ДДТ Каб 115	
		практика	2	Доработка сцен будущего мультфильма.		
48		теория	--		МБУДО ДДТ Каб 115	
		практика	2	Работа 3 д ручкой по созданию сцен мультфильма		
49		теория		.	МБУДО ДДТ Каб 115	
		практика	2	. Создание ключевых кадров согласно раскадровке Детальная проработка сценария и раскадровки.		
50		теория	--		МБУДО ДДТ Каб 115	
		практика	2	Фотосъемка Промежуточный контроль		
51		теория	--		МБУДО ДДТ Каб 115	
		практика	2	Фотосъемка		
52		теория	-		МБУДО ДДТ	

		практика	2	Обработка фотографий в программе Диспетчер рисунков MicrosoftOffice.	Каб 115	
53		теория			МБУДО ДДТ Каб 115	
		практика	2	Монтаж.		
54		теория	=	Монтаж. Исправление, в случае необходимости	МБУДО ДДТ Каб 115	
		практика	2			
55		теория	--		МБУДО ДДТ Каб 115	
		практика		Добавление титров и звукового сопровождения. Сохранение файла в видео формате. Просмотр и анализ результатов.		
56		теория	-	.	МБУДО ДДТ Каб 115	
		практика	2	Воплощение идеи. Просмотр мультфильма и обсуждение		
IV. Творческий проект. Секреты мультипликации						
57		теория	1	Выбор темы творческого проекта. Основные принципы написания короткой истории	МБУДО ДДТ Каб 115	
		практика	1	Зарисовка сцен будущего мультфильма, написание сценария		
58		теория	-		МБУДО ДДТ Каб 115	
		практика	2	Работа над эскизами сцен мультфильма		
59		теория	--		МБУДО ДДТ Каб 115	
		практика	2	Создание 3 д ручкой сцен по сценарию		
60		теория			МБУДО ДДТ Каб 115	
		практика		Работа по сценарию		
61		теория			МБУДО ДДТ Каб 115	
		практика	2	Создание 3д ручкой главных героев по сценарию		
		практика	2	Создание		

63	теория	--		Создание	МБУДО ДДТ Каб 115	
	практика	2				
64	теория	--		Создание	МБУДО ДДТ Каб 115	
	практика	2				
65	теория	--		Фотосъемка	МБУДО ДДТ Каб 115	
	практика	2				
66	теория	--		Фотосъемка	МБУДО ДДТ Каб 115	
	практика	2				
67	теория	--		Монтаж	МБУДО ДДТ Каб 115	
	практика	2				
68	теория	--		Монтаж. Итоговый контроль	МБУДО ДДТ Каб 115	
	практика	2				
69	теория	--		Звук	МБУДО ДДТ Каб 115	
	практика	2				
70	теория	--		Титры. Сохранение	МБУДО ДДТ Каб 115	
	практика	2				
71	теория			Представление и защита выполненных 3D-проектов	МБУДО ДДТ Каб 115	
	практика	2				
72	теория	2		Итоговое занятие. Подведение итогов за год. Просмотр лучших мультфильмов	МБУДО ДДТ Каб 115	
	практика	2				
ИТОГО		144				