

**Муниципальное бюджетное  
учреждение дополнительного образования  
«Центр развития творчества «Уголёк»»**

РАССМОТРЕНА  
на заседании методического  
совета

ПРИНЯТА  
на заседании педагогического  
совета

УТВЕРЖДАЮ

Директор  
МБУ ДО  
«Центр развития  
творчества  
«Уголёк»

Протокол № 2  
от 30.05.2022

Протокол № 2  
от 30.05.2022



А.В.Музыльев

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
«Анимируй с РДШ»**

**Возраст учащихся: 8 – 15 лет**

**Срок реализации программы: 2 года**

**Разработчики:**

Климова Анна Сергеевна,  
Исанова Гульнара Илдусовна,  
Фролова Алена Львовна  
Овечкина Олеся  
Александровна.  
педагоги дополнительного образования  
МБУ ДО ЦРТ «Уголёк»

Новокузнецк  
2022 г.

## КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ДООП

### Пояснительная записка

**Направленность программы:** техническая.

**Уровень освоения программы:** базовый.

### Нормативное обеспечение:

- Конституция Российской Федерации.
- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» № 273-ФЗ от 29 декабря 2012 года с последующими изменениями и дополнениями.
- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 года № 678-р «О Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года».
- Приказ Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 года № 678-р «О Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года».
- Приказ Министерства просвещения РФ от 30 сентября 2020 г. № 533 «О внесении изменений в Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 г. № 196».
- Приказ Министерства просвещения РФ от 3 сентября 2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей» (Зарегистрировано в Минюсте РФ 06.12.2019 № 56722).
- Санитарные правила СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020г. № 28);
- Приказ Министерства просвещения РФ от 2 декабря 2019 г. № 649 «Об утверждении Целевой модели цифровой образовательной среды».
- Письмо Министерства просвещения РФ от 19.03.2020 № ГД-39/04 «О направлении методических рекомендаций» («Методические рекомендации по реализации образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования, образовательных программ среднего профессионального образования и дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий»).
- Концепция духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России.
- «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года» (распоряжение Правительства РФ от 29 мая 2015 г. № 996-р)».
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (Приложение к письму Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242).
- Устав муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования ЦРТ «Уголёк».
- Иные локальные нормативные акты МБУ ДО ЦРТ «Уголёк».

### Актуальность программы

21 век – век компьютерных технологий, повышая роль медиаобразования в образовательной деятельности, мы даем возможность ребенку осваивать и использовать современные технологии. Сегодня дети не мыслят себя без компьютера, проводя много часов в социальных сетях и Интернете, но мало кто из них владеет компьютерной техникой и современными технологиями так, чтобы это действительно могло стать полезным для жизни, творчества и, возможно, для выбора дальнейшей профессии.

Данная программа позволяет включить в образование информационно-коммуникационные технологии с наибольшей пользой и с наименьшими рисками, так как детская мультипликация, как уникальный вид творчества делает возможным: сохранение детской непосредственной креативности и формирование на ее основе истинных творческих способностей и талантов; формирование критического мышления; развитие эмоционального интеллекта; приобретение интегративных компетенций через освоение различных видов творческой активности: художественного, литературного, технического творчества, IT технологий; опыт создания собственных творческих продуктов, в том числе через участие в проектной деятельности.

Российское движение школьников – РДШ – общественно-государственная детско-юношеская организация, деятельность которой целиком сосредоточена на развитии и воспитании школьников. С 2017 года РДШ активно реализуется в школах г. Новокузнецка, но чаще всего ее представителями являются старшие школьники, реже – подростки. При этом, знакомство с РДШ необходимо начинать уже в младшем школьном возрасте.

Программа «Анимируй с РДШ» предлагает вовлечение учащихся в общественно-полезную деятельность и деятельность РДШ через приобщение к созданию тематических мультфильмов и видеороликов. Обучение будет направлено в том числе и на включение детей в проекты РДШ.

Актуальность программы также определяется тем, что ее благополучателями станут и младшие школьники, которые станут зрителями отснятых мультфильмов.

Программа ориентирована на запросы детей, родителей, педагогов, социума.

#### **Отличительная особенность.**

Данная программа комбинирует в себе освоение IT-технологий в совокупности с актуальным содержательным аспектом. Изученные программы и курсы по развитию РДШ и по детской анимации, образовательный курс «Анимация онлайн (Анимируй с РДШ)», представляют разные аспекты деятельности, которые в данной программе представлены в совокупности. Кроме того, в основу положена и программа разработчика «Наставники РДШ-ат»: включение в содержание программы «Анимируй с РДШ» социальных практик, делает программу практикоориентированной, предоставляя учащимся перейти из роли «благополучателя» в разряд «благодателей», что является неоценимой социальной практикой.

Программа разработана на основе Устава РДШ, с учетом исследования запросов школьников г. Новокузнецка и изучения методических рекомендаций РосДетцентра по отдельным направлениям деятельности РДШ, при составлении программы изучены различные предложения других разработчиков, но в основу положены личные знания и опыт разработчика данной программы, неоднократного участника событий РДШ федерального уровня.

Программа разработана во второй редакции, внесены коррективы в содержание, пересмотрены воспитательные задачи, добавлен план воспитательной работы.

В третьей редакции программа переработана с учетом изменившихся нормативных документов, а также изменилось количество учебных недель и часов на реализацию, в связи с внесением летнего периода. Внесены изменения в план воспитательной работы.

#### **Адресат программы.**

Программа адресована детям 8-15 лет. Количественный состав группы 6-8 человек. Число учащихся обусловлено техническими особенностями используемого оборудования.

Набор детей в объединение осуществляется по принципу добровольности, без отбора и предъявления требований к наличию у них специальных умений. Выпускники данного объединения, имеют право посещать занятия, вне списочного состава объединения, в качестве консультантов.

**Объем и срок освоения программы** – 2 года, 176 – в первый, 264 – во второй год,

всего - 440 учебных часов.

### **Форма обучения.**

Основной формой обучения по программе является занятие. Образовательный процесс по программе организуется, в основном, – в очной, а также в – очно- заочной форме. Очно-заочная форма предусматривается при выполнении учащимися некоторых видов самостоятельной, учебно-исследовательской и проектной работы. Занятия проводятся по группам. В случае отсутствия детей на занятии в отдельных случаях используется дистанционная форма обучения для восполнения пробела в изучаемом материале.

**Режим занятий** – 1 год обучения 2 раза в неделю по 2 академических часа, 2 год обучения 2 раза в неделю по 3 академических часа. 1 час занятий равен 45 минутам, перерыв между занятиями не предусмотрен, так как на занятии используются активные формы обучения, в том числе часть занятий проводится в виде мероприятий, что обуславливает необходимость целостности процесса.

**Цель** – способствовать личностному росту учащихся через организацию их совместной творческой и исследовательской деятельности по созданию аудиовизуальных произведений экранного искусства по направлениям деятельности Российского движения школьников.

### **Задачи:**

- познакомить учащихся с направлениями, под направлениями и основными проектами Российского движения школьников
- познакомить учащихся с основами мультипликации, технологическим процессом создания мультфильма в плоскостных техниках;
- научить придумывать короткие сюжеты для создания мультипликационных зарисовок, выстраивать сюжетную линию и составлять раскадровки;
- познакомить с техническими инструментами и программным обеспечением для анимационной деятельности (приложения, программы и т.д.);
- познакомить учащихся с процессами разработки и изготовления кукол, фонов и декораций на основе раскадровки;
- расширять социальные практики учащихся через организацию взаимодействия с социальными партнерами. формировать интерес к общественной деятельности, учить включаться в социально- значимую деятельность. Развивать умение думать, исследовать, общаться, взаимодействовать, доводить дело до конца и т.д.
- Воспитывать нравственных качеств детей по отношению к окружающим (доброжелательность, чувство товарищества, толерантность и т.д.), трудолюбия, бережливости, жизненнооптимизма, способности к преодолению трудностей.

### **Содержание ДООП «Анимируй с РДШ» Учебно-тематический план 1 года обучения**

№	Наименование разделов и тем программы	Кол-во часов		
		Всего	Теория	Практика
<b>Вводное занятие</b>		<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>
<b>I. Теория и практика РДШ</b>		<b>22</b>	<b>6</b>	<b>16</b>
1	Понятийный аппарат	12	3	9
2	Участие в ДЕД	10	3	7
<b>II. Технология анимационной деятельности</b>		<b>90</b>	<b>24</b>	<b>66</b>
1	Сценарий и раскадровка	20	5	15
2	Создание персонажей и декораций	25	5	20
3	Съемка	15	4	11
4	Озвучивание	10	3	7

5	Монтаж	10	3	7
6	Техники плоскостной анимации	10	4	6
<b>III. Социальные практики</b>		<b>27</b>	<b>0</b>	<b>27</b>
1	Тренинг на сплочение и коммуникацию	15	0	15
2	Гостевые выходы	12	0	12
<b>IV. Каникулярный модуль «Мульт-каникулы»</b>		<b>32</b>	<b>0</b>	<b>32</b>
1	Веселые каникулы	20	0	20
2	Играем и веселимся	12	0	12
<b>Итоговое занятие</b>		<b>3</b>	<b>0</b>	<b>3</b>
<b>Всего:</b>		<b>176</b>	<b>31</b>	<b>145</b>

## Содержание 1 год обучения

### Вводное занятие.

**Теория:** Беседа по режиму занятий, правилам поведения. Правила техники безопасности, пожарной безопасности. Основные правила дорожного движения. План экстренной эвакуации. Основные организационные элементы каждого занятия по программе. Правила подготовки и уборки помещения до и после занятий. Определение места хранения инструментов и материалов. Организация режима проветривания кабинета во время занятий. Цель и задачи программы «Анимируй с РДШ».

**Практика:** Игры на знакомство. Творческое задание на придумывание названия нашей команды. Выявление базового уровня знаний учащихся по направлениям деятельности РДШ. Работа с понятийным аппаратом. Игра «Путешествие в Артек».

### Раздел I. Теория и практика РДШ

#### 1. Понятийный аппарат

**Теория:** История развития детского движения в России. РДШ в России. Знакомство с Уставом РДШ. Работа с понятийным аппаратом. Цели, задачи, содержание направления. Поднаправления. Основные проекты. Инфоресурсы РДШ. Корпоративный Университет РДШ. Дни единых действий. Организация участия в ДЕД. Ресурсы направления. Сайт РДШ, Группы ВК по направлениям, по проектам. Навигация по сайтам и страницам. Организация освещения событий ВК. Правила написания постов.

**Практика:** Игра «Путешествие в Артек». Видеокурс «Анимируй с РДШ. Экологическая игротека. Просмотр мультфильмов по направленностям РДШ и знаменательным датам.

#### 2. Участие в ДЕД

**Практика:** Участие во всероссийской акции «С Днем рождения РДШ», ДЕД: День космонавтики, 23 февраля, День Победы. Просмотр видеороликов РДШ. Анонсирование событий, разработка и наполнение контента группы Центра по деятельности объединения. Написание постов. Разработка и размещение афиш.

### Раздел II. Технология анимационной деятельности

#### 1. Сценарий и раскадровка

**Теория:** Алгоритм составления сценария. Сюжетная линия. Особенности раскадровки.

**Практика:** Обсуждение сценариев мульт-историй. Составление сюжетной линии знакомых истории. Учиться составлению схем-рисунков к истории и их расположению, соответствующее последовательности событий в истории. Этапы истории. Начало (жили-были). Развитие событий. Кульминация. Завершение. Конец. Создание макета истории. Применение макета для известных сказочных историй. Упражнения, развивающие воображение и способность к сочинительству.

#### 2. Создание персонажей и декораций

**Теория:** Особенности работы с разными художественными материалами и инструментами. Правила подбора инструментов и материалов для создания персонажей и декораций в разных анимационных техниках. Разнообразие форм предметного мира и передача и на плоскости, и в пространстве. Сходство и контраст форм. Простые и геометрические формы. Основы симметрии.

**Практика:** Создание образов анимационных персонажей. Создание фантазийных

образов (волшебное животное, средство, персонаж). Использование нетрадиционных способов изобразительной деятельности для создания персонажей и декораций к мультфильму. Детали и их значение. Способы создания выразительности образов персонажей при помощи деталей. Использование различных материалов при создании декораций и их сочетание. Создание образов персонажей в различных эмоциональных состояниях.

### **3. Съёмка**

**Теория:** Знакомство с оборудованием для анимационной деятельности. Техника безопасности при работе с оборудованием. Камера, микрофон, компьютер с клавиатурой, работа с мышкой при выполнении функции оператора. Формирование представлений и навыков работы в программе, осуществляющей покадровую съёмку, показ как вести съёмку, отслеживая движение анимируемых объектов через экран монитора.

**Практика:** учиться располагать персонажей и создавать движение анимируемых объектов в пространстве сцены. Изучение различных способов изменения и перемещения и преобразования анимационных объектов: появление, исчезновение, перемещение, уменьшение, увеличение и др. Учиться создавать короткие этюды (20-30 секунд) на движение. Учиться выполнять функцию оператора за компьютером при фиксации кадров. Учиться выполнять покадровую съёмку мультфильмов.

### **4. Озвучивание**

**Теория:** Правила работы с микрофоном: использование громкости, темпа, интонации, пауз как инструментов передачи художественного образа. Знакомство с программами звукозаписи, демонстрация их возможностей. Правила использования музыкального фона и звуковых спецэффектов.

**Практика:** учиться озвучивать мультфильмы различными способами. Подбор звукооряда, музыкальных фонов.

### **5. Монтаж**

**Теория:** Правила работы с ПК. Знакомство с возможностями программы видеомонтажа «Movavi». **Практика:** Формирование умений работы с программой видеомонтажа «Movavi», осуществление монтажа видео, аудиоматериала, создание заставок и титров.

### **6. Техники плоскостной анимации**

**Теория:** Отличительные особенности работы в техниках: «перекладка», «песочная анимация», «скрайбинг», «теневая анимация».

**Практика:** Упражнения на анимирование образов в различных техниках.

## **Раздел IV. Социальные практики**

### **1. Тренинги на сплочение и коммуникацию**

**Практика:** Тренинг «Мы вместе» На знакомство и командообразование. Тренинг «Здравствуй, незнакомец» по общению с малознакомыми людьми.

### **2. Гостевые выходы**

**Практика:** Гостевые выходы в другие объединения. Просмотры и обсуждение мультфильмов.

### **Итоговое занятие**

**Практика:** Подведение итогов достижений за весь период обучения проводится на итоговом занятии. Форма его проведения выбирается учащимися совместно с педагогом, исходя из особенностей конкретной группы учащихся или отдельных учеников. Возможно, это творческое представление личностных достижений каждого учащегося (чему научился, где это поможет).

## **Каникулярный модуль «Мульт-каникулы»**

### **1. Веселые каникулы.**

**Практика:** рисование на тему «Ура! Каникулы!». Согласование текста «речёвки - приветствия» РДШатам для поднятия настроения в начале занятий в группе. Обсуждение сценария мультфильма «Разминка с Аниме». Выбор персонажа и декораций. Составление схем-рисунков. Репетиция с примеркой звука. Съёмка анимации «Разминка с Аниме» техникой «перекладка». Подбор музыкального фона. Монтаж мультфильма. Проведение зарядки, под созданную «Разминку с Аниме». Создание плоской бумажной анимации на

свободную тему. Создание элементов танцевальных движений для разучивания танца РДШ «Широкая душа» при помощи анимации. Презентация мульт-урока в других группах РДШ.

## 2. Играем и веселимся.

**Практика:** *Игра «Удочка».* Правила игры: участники располагаются по кругу. В центре находится водящий — педагог, в руках держит веревочку, на конце которой привязан небольшой мешочек с песком. Водящий вращает веревочку по кругу над самой землей. Дети подпрыгивают таким образом, чтобы веревочка не задела их ноги. Те участники, которым веревочка задела по ногам, выбывают из игры.

*Игра «Паук и мухи».* Правила игры: в одном из углов зала кружком обозначается паутина, в которой находится паук — водящий. Все остальные ребята — мухи. Все мухи «летают» по залу, жужжат. По сигналу ведущего «Паук!» мухи замирают. Паук выходит из укрытия и внимательно осматривает всех мух. Тех, которые пошевелились, он отводит в свою паутину. После двух-трех повторений, подсчитывается количество пойманных мух.

*Подвижная игра «Ноги от земли».* Правила игры: водящий вместе с другими ребятами ходит по залу. Как только воспитатель произнесет: «Лови!», все участники разбегаются, стараясь взобраться на любое возвышение, где можно поднять ноги над землей. Осалить можно только тех, у кого ноги на земле. По окончании игры подсчитывается количество проигравших и выбирается новый водящий.

*Игра «Пустое место».* Правила игры: участники образуют круг, а водящий располагается за кругом. Дотрагиваясь до плеча одного из игроков, он тем самым вызывает его на соревнования. После этого водящий и тот участник, которого он выбрал, бегут вдоль круга в противоположных направлениях. Тот из них, кто первым займет пустое место, оставленное выбранным игроком, остается в кругу. Оставшийся без места становится водящим.

*Подвижная игра «Третий лишний».* Правила игры: Участники прогуливаются по кругу парами, взявшись за руки. Расстояние между парами 1,5 — 2 метра. Двое водящих, один из которых убегает, другой догоняет. Убегающий игрок в любой момент может встать впереди любой пары. В этом случае, задний игрок пары, перед которой он встал, становится тем, кого догоняют. Если все же игрока удалось догнать и осалить, то водящие меняются ролями.

Настольные игры для перерывов:

Экономические. В них игроки могут построить, а затем развить собственную систему производства, реализации, доставки или потребления товаров. Они познакомят с миром экономики, помогут развить навыки логистики, логическое мышление, аналитические способности, интуицию. Хороши такие настольные игры для компании.

Башня (Дженга). Представляет собой конструкцию, сложенную из небольших брусочков, которая вначале растет вверх, затем рушится и опять растет. Разбирая башню «кирпичик за кирпичиком», игроки тренируют ловкость рук, чувство равновесия, смекалку.

Викторины и словесные игры.

Игры с карточками, фишками и кубиками. Играя с удовольствием, ребята также стимулируют собственные творческие и интеллектуальные способности.

### Учебно-тематический план 2 год

№	Наименование разделов и тем программы	Кол-во часов		
		Всего	Теория	Практика
Вводное занятие		3	1	2
<b>I. Теория и практика РДШ</b>		<b>33</b>	<b>12</b>	<b>21</b>
1	Понятийный аппарат	24	12	12
2	Участие в ДЕД	9	0	9
<b>II. Технология анимационной деятельности</b>		<b>150</b>	<b>41</b>	<b>109</b>
1	Сценарий и раскадровка	27	7	20

2	Создание персонажей и декораций	24	4	20
3	Съемка	27	4	23
4	Озвучивание	18	6	12
5	Монтаж	30	10	20
6	Техники плоскостной анимации	24	10	14
<b>III. Социальные практики</b>		<b>27</b>	<b>0</b>	<b>27</b>
1	Тренинг на сплочение и коммуникацию	12	0	12
2	Гостевые выходы	15	0	15
<b>IV. Каникулярный модуль «Мульт-каникулы»</b>		<b>48</b>	<b>0</b>	<b>48</b>
1	Веселые каникулы	28	0	28
2	Играем и веселимся	20	0	20
<b>Итоговое занятие</b>		<b>3</b>	<b>0</b>	<b>3</b>
<b>Всего:</b>		<b>264</b>	<b>54</b>	<b>210</b>

## Содержание 2 года обучения

### Вводное занятие.

**Теория:** Беседа по режиму занятий, правилам поведения. Повторение Правила техники безопасности, пожарной безопасности. Основные правила дорожного движения. План экстренной эвакуации. Основные организационные элементы каждого занятия по программе. Правила подготовки и уборки помещения до и после занятий. Определение места хранения инструментов и материалов. Организация режима проветривания кабинета во время занятий. Цель и задачи программы «Анимируй с РДШ».

**Практика:** Игры на знакомство. Творческое задание на придумывание названия нашей команды. Выявление базового уровня знаний учащихся по направлениям деятельности РДШ. Работа с понятийным аппаратом. Игра «Путешествие в Артек». Упражнение Джеффа «РДШ и Я»

## Раздел I. Теория и практика РДШ

### 1. Понятийный аппарат

**Теория:** История развития детского движения в России. РДШ в России. Работа с понятийным аппаратом. Цели, задачи, содержание направления. Поднаправления. Основные проекты. Инфоресурсы РДШ. Дни единых действий. Организация участия в ДЕД. Ресурсы направления. Сайт РДШ, Группы ВК по направлениям, по проектам. Навигация по сайтами страницам. Организация освещения событий ВК. Правила написания постов.

**Практика:** Игра «Путешествие в Артек». Видеокурс «Анимируй с РДШ». Экологическая игротека. Просмотр мультфильмов по направленностям РДШ и знаменательным датам.

### 2. Участие в ДЕД

**Практика:** Участие во всероссийской акции «С Днем рождения РДШ», ДЕД: День космонавтики, 23 февраля, День Победы. Просмотр видеороликов РДШ. Анонсирование событий, разработка и наполнение контента группы Центра по деятельности объединения. Написание постов. Разработка и размещение афиш.

## Раздел II. Технология анимационной деятельности

### 1. Сценарий и раскадровка

**Теория:** Составления сценария. Сюжетная линия. Особенности раскадровки.

**Практика:** Обсуждение сценариев мульт-историй. Составление сюжетной линии знакомых истории. Составление схем-рисунков к истории и их расположение, соответствующее последовательности событий в истории. Этапы истории. Начало (жили-были). Развитие событий. Кульминация. Завершение. Конец. Создание макета истории. Применение макета для известных сказочных историй. Примеры кульминации событий истории по фрагментам мультфильмов. Упражнения, развивающие воображение и способность к сочинительству. Самостоятельное создание сюжета истории с помощью сценарных карточек. Самостоятельное составление «раскадровок» - серия схем-рисунков, которые будут показывать все, что будет происходить в кадре от начала до конца истории. Каждый рисунок соединяется с текстом и словами персонажей в соответствии с последовательностью

событий.

## **2. Создание персонажей и декораций**

**Теория:** Работа с разными художественными материалами и инструментами. Подбор инструментов и материалов для создания персонажей и декораций в разных анимационных техниках. Разнообразие форм предметного мира и передача на плоскости и в пространстве. Сходство и контраст форм. Простые и геометрические формы. Симметрии.

**Практика:** Создание этюдов в технике «Оживающий фон». Создание образов анимационных персонажей. Создание фантазийных образов (волшебное животное, средство, персонаж, мир-наоборот, мир на других планетах). Использование нетрадиционных способов изобразительной деятельности для создания персонажей и декораций к мультфильму. Детали и их значение. Способы создания выразительности образов персонажей при помощи деталей. Использование различных материалов при создании декораций и их сочетание. Создание образов персонажей в различных эмоциональных состояниях.

## **3. Съемка**

**Теория:** Техника безопасности при работе с оборудованием. Камера, микрофон, компьютер с клавиатурой, работа с мышкой при выполнении функции оператора. Формирование представлений и навыков работы в программе, осуществляющей покадровую съемку, умение вести съемку, отслеживая движение анимируемых объектов через экран монитора.

**Практика:** Умение располагать персонажей и создавать движение анимируемых объектов в пространстве сцены. Умение пользоваться различными способами изменения, перемещения и преобразования анимационных объектов: появление, исчезновение, перемещение, уменьшение, увеличение и др. Создание коротких этюдов (20-30 секунд) на движение. Умение выполнять функцию оператора за компьютером при фиксации кадров. Покадровая съемка мультфильмов.

## **4. Озвучивание**

**Теория:** Повторение правил работы с микрофоном: использование громкости, темпа, интонации, пауз как инструментов передачи художественного образа. Повторение правил использования музыкального фона и звуковых спецэффектов.

**Практика:** Озвучивание мультфильмов различными способами. Подбор звукоряда, музыкальных фонов.

## **5. Монтаж**

**Теория:** Повторение правил работы с ПК. Возможности программы видеомонтажа «Movavi».

**Практика:** Умение работы с программой видеомонтажа «Movavi», осуществление монтажа видео-, аудиоматериала, создание заставок и титров. Монтаж мультфильмов.

## **6. Техники плоскостной анимации**

**Теория:** Работы в техниках: «перекладка», «песочная анимация», «скрайбинг», «теневая анимация».

**Практика:** Упражнения на анимирование образов в различных техниках. Экспериментирование с подбором инструментов и материалов для создания персонажей, и декораций.

# **Раздел III. Социальные практики**

## **1. Тренинги на сплочение и коммуникацию**

**Практика:** Игротека «Хранители Земли». 10 способов успокоиться перед публичным выступлением. Подготовка к гостевым выходам.

## **2. Гостевые выходы**

**Практика:** Гостевые выходы в другие объединения. Просмотры и обсуждение мультфильмов. Проведение тематических игротек по сюжетам просмотренных мультфильмов.

## **Итоговое занятие**

**Практика:** Подведение итогов достижений за весь период обучения проводится на итоговом занятии. Форма его проведения выбирается учащимися совместно с педагогом, исходя из особенностей конкретной группы учащихся или отдельных учеников. Возможно, это творческое представление личностных достижений каждого учащегося (чему научился, где это поможет), а также демонстрация совокупных результатов участия группы в событиях РДШ

с раскрытием роли по привлечению и вовлечению в РДШ более младших учащихся.

#### IV. Каникулярный модуль «Мульт-каникулы»

##### 1. Веселые каникулы.

**Практика:** рисование на тему «Ура! Каникулы!». Согласование текста «речёвки - приветствия» РДШатам для поднятия настроения в начале занятий в группе. Обсуждение сценария мультфильма «Разминка с Аниме». Выбор персонажа и декораций. Составление схем-рисунков. Репетиция с примеркой звука. Съёмка анимации «Разминка с Аниме» техникой «перекладка». Подбор музыкального фона. Монтаж мультфильма. Проведение зарядки, под созданную «Разминку с Аниме». Создание плоской бумажной анимации на свободную тему. Создание элементов танцевальных движений для разучивания танца РДШ «Широкая душа» при помощи анимации. Презентация мульт-урока в других группах РДШ.

##### 2. Играем и веселимся.

**Практика:** *Игра «Удочка».* Правила игры: участники располагаются по кругу. В центре находится водящий — педагог, в руках держит веревочку, на конце которой привязан небольшой мешочек с песком. Водящий вращает веревочку по кругу над самой землей. Дети подпрыгивают таким образом, чтобы веревочка не задела их ноги. Те участники, которым веревочка задела по ногам, выбывают из игры.

*Игра «Паук и мухи».* Правила игры: в одном из углов зала кружком обозначается паутина, в которой находится паук — водящий. Все остальные ребята — мухи. Все мухи «летают» по залу, жужжат. По сигналу ведущего «Паук!» мухи замирают. Паук выходит из укрытия и внимательно осматривает всех мух. Тех, которые пошевелились, он отводит в свою паутину. После двух-трех повторений, подсчитывается количество пойманных мух.

*Подвижная игра «Ноги от земли».* Правила игры: водящий вместе с другими ребятами ходит по залу. Как только воспитатель произнесет: «Лови!», все участники разбегаются, стараясь взобраться на любое возвышение, где можно поднять ноги над землей. Осалить можно только тех, у кого ноги на земле. По окончании игры подсчитывается количество проигравших и выбирается новый водящий.

*Игра «Пустое место».* Правила игры: участники образуют круг, а водящий располагается за кругом. Дотрагиваясь до плеча одного из игроков, он тем самым вызывает его на соревнования. После этого водящий и тот участник, которого он выбрал, бегут вдоль круга в противоположных направлениях. Тот из них, кто первым займет пустое место, оставленное выбранным игроком, остается в кругу. Оставшийся без места становится водящим.

*Подвижная игра «Третий лишний».* Правила игры: Участники прогуливаются по кругу парами, взявшись за руки. Расстояние между парами 1,5 — 2 метра. Двое водящих, один из которых убегает, другой догоняет. Убегающий игрок в любой момент может встать впереди любой пары. В этом случае, задний игрок пары, перед которой он встал, становится тем, кого догоняют. Если все же игрока удалось догнать и осалить, то водящие меняются ролями.

Настольные игры для перерывов:

Экономические. В них игроки могут построить, а затем развить собственную систему производства, реализации, доставки или потребления товаров. Они познакомят с миром экономики, помогут развить навыки логистики, логическое мышление, аналитические способности, интуицию. Хороши такие настольные игры для компании.

Башня (Дженга). Представляет собой конструкцию, сложенную из небольших брусочков, которая вначале растет вверх, затем рушится и опять растет. Разбирая башню «кирпичик за кирпичиком», игроки тренируют ловкость рук, чувство равновесия, смекалку.

Викторины и словесные игры.

Игры с карточками, фишками и кубиками. Играя с удовольствием, ребята также стимулируют собственные творческие и интеллектуальные способности.

**Планируемые результаты:**

- Учащиеся ориентируются в направлениях, поднаправлениях и основных проектах Российского движения школьников
- Учащиеся освоили основы мультипликации, знают технологический процесс создания мультфильмов в изученных плоскостных техниках;
- Учащиеся могут в группе придумать короткий сюжет для создания мультипликационных зарисовок, выстроить по нему сюжетную линию и составить раскадровку;
- Учащиеся знакомы с техническими инструментами и программным обеспечением для анимационной деятельности (приложения, программы и т.д.);
- Учащиеся могут самостоятельно изготовить персонажей, фоны и декорации для мультфильма на основе раскадровки;
- Учащиеся имеют опыт участия в социальных практиках и организацию взаимодействия с социальными партнерами, проявляют интерес к общественной деятельности, включаются в социально-значимую деятельность.
- Учащиеся демонстрируют умение думать, исследовать, общаться, взаимодействовать, доводить дело до конца и т.д., разрабатывая и реализуя социально-значимые проекты и участвуя в общественно- полезной деятельности
- Учащиеся во время занятий и мероприятий демонстрируют доброжелательность, чувство товарищества, толерантность и т.д., трудолюбие, бережливость, жизненный оптимизм, способность к преодолению трудностей, пропагандируют это среди своих товарищей.

## КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

### Календарный учебный график

Год обучения	Объем учебных часов	Всего учебных недель	Количество учебных дней	Режим работы
1	176	44	88	2 раза в неделю по 2 академических часа
2	264	44	88	2 раза в неделю по 3 академических часа (возможно 3 раза в неделю по 2 ак. часа)

#### Условия реализации программы.

Занятия по программе проходят в кабинете, оснащенном специальным оборудованием, затемненным от прямых солнечных лучей. Стены кабинета выкрашены водоэмульсионными, пожаропрочными красителями, потолок побелен, на полу линолеум.

#### Техническое оснащение, материалы, инструменты, средства:

Мебель и специальное оборудование и оргтехника: Кейс и полка для хранения материалов и инструментов; рабочие столы; стулья; ноутбук, канцелярия, доска. Создание мультфильмов происходит при помощи специализированного оборудования для анимационной деятельности:

- Мультстол с фото-видеокамерой для перекладки.

- Песочница со штативом для песочной анимации.

- Компьютер с большим монитором (диагональ от 19 см), системные требования: Windows 10, 8.1, 8 (x32/x64), процессор с частотой минимум 1,8 ГГц, оперативная память минимум 2Гб. (рекомендуем 4-6 Гб). Проектор и настенный экран или ТВ для демонстрации мультфильмов.

При создании мультфильмов используется специализированное программное обеспечение для анимационной деятельности. Программа для осуществления покадровой съемки AnimaShooter, и программа для монтажа аудио- и видеоматериалов Movavi.

**Формы аттестации/контроля:** Презентация личностных достижений учащихся и коллективных достижений группы на итоговом занятии.

**Оценочные материалы:** листы наблюдений.

**Методическое обеспечение:**

Образовательный процесс по программе организуется, в основном, – в очной, а также в –очно-заочной форме. Очно-заочная форма предусматривается при выполнении учащимися некоторых видов самостоятельной, учебно-исследовательской и проектной работы. Занятия проводятся по группам. В рамках программы предусматриваются аудиторные и внеаудиторные (самостоятельные, экскурсионные, социальные практики с выходом к партнерам) занятия.

Возможные формы организации занятий: акция, конкурс, круглый стол, аукцион, мастер-класс, викторина, «мозговой штурм», наблюдение, студия, творческая встреча, открытое занятие, творческая мастерская, творческий отчет, дискуссия, тренинг, занятие-игра, праздник, защита проектов, игра деловая, игра сюжетно-ролевая, представление, игра-путешествие, презентация, экскурсия, экспедиция, консультация, репетиция, ярмарка, викторина, встреча с интересными людьми, творческая командировка, защита проекта, круглый стол, деловая игра, конкурс, мастер-класс, презентация, тренинг, социальная практика и др. Возможные формы организации деятельности учащихся на занятии: групповая, индивидуальная, работа в парах, мини-группах. Занятие по типу может быть: комбинированным, теоретическим, практическим, диагностическим, контрольным, тренировочным, вводным, итоговым и др. На занятиях применяются активные методы и приемы обучения.

Итогом успешного усвоения программного материала и полной реализации дополнительной общеобразовательной программы является представление результатов группы и личностных достижений учащихся на итоговом занятии.

**План воспитательной работы**

	Дела, события, мероприятия	Место проведения	Дата проведения	Ответственные
<b>Модуль «Общие дела» (на уровне творческого объединения, объекта, Центра, с учетом ДЕД РДШ)</b>				
1	Создание видеоролика ко Дню народного единства	Кабинет рисования (Разведчиков, 74)	Октябрь	Фролова А.Л.
2	Создание видеороликов, посвященных Дню Матери	Выставочный зал, (Новаторов, 15) Кабинет рисования (Разведчиков, 74)	Ноябрь	Исанова Г.И. Фролова А.Л.
3	Создание видеоролика, посвященного Новому году (новогоднее поздравление)	Кабинет ИЗО (Новаторов, 15)	Декабрь	Овечкина О.А.
4	Создание видеоролика, посвященного 23 февраля	Выставочный зал, (Новаторов, 15) Кабинет ИЗО (Новаторов, 15) Кабинет рисования (Разведчиков, 74)	Февраль	Исанова Г.И. Овечкина О.А. Фролова А.Л.
5	Создание видеоролика к 8 марта	Кабинет рисования (Разведчиков, 74)	Февраль-март	Фролова А.Л.

6	День Победы, просмотр видеороликов, беседа	Выставочный зал, (Новаторов, 15) Кабинет ИЗО (Новаторов, 15)	Май	Исанова Г.И. Овечкина О.А.
<b>Модуль «Работа с родителями»</b>				
1	Родительское собрание. Знакомство с родителями.	Выставочный зал, (Новаторов, 15) Кабинет ИЗО (Новаторов, 15)	Сентябрь	Исанова Г.И. Овечкина О.А. Фролова А.Л.
2	Консультация для родителей по участию детей в конкурсных мероприятиях, формированию заявок	WhatsApp, Viber	По индивидуальному графику	Исанова Г.И. Овечкина О.А. Фролова А.Л.

#### Список литературы

1. Школа рисования. Рисуем мультики. Ребятам о зверятах : [Для мл. шк. возраста] / Горохова О.Б. – Санкт-Петербург. : Нева, 2001. - 94с. : цв. ил. ; 29 см. – ISBN 5-7654-1507-5. – Текст : непосредственный
2. Российское движение школьников : официальный сайт. – Москва. – Обновляется в течение суток. – URL: <https://xn--d1axz.xn--plai> (дата обращения: 19.06.2022). – Текст. Изображение: электронные.
3. Корпоративный университет Российского движения школьников : официальный сайт. – Москва. – Обновляется в течение суток. – URL: <https://rdsh.education>. (дата обращения: 30.06.2021). – Текст. Изображение. Устная речь : электронные.
4. Мульт-школа.ру : официальный сайт. – Москва. – Обновляется в течение суток. – URL: <https://mult-shkola.ru/o-nas> (дата обращения: 19.06.2022). – Текст. Изображение. Устная речь: электронные.

Лист наблюдения по планируемым результатам

Для 1 и 2 года обучения

№	Показатели результативности	Высокий уровень	Средний уровень	Низкий уровень
1	Учащиеся ориентируются в направлениях, поднаправлениях и основных проектах Российского движения школьников	Учащийся знаком и ориентируется в направлениях и поднаправлениях РДШ	Учащийся знаком но не совсем, еще немного путается и теряется в направлениях и поднаправлениях РДШ	Учащийся не знает и не ориентируется в направлениях и поднаправлениях РДШ
2	Учащиеся освоили основы мультипликации, знают технологический процесс создания мультфильмов в изученных плоскостных техниках	Учащийся знает и понимает основы мультипликации, а также может применить все эти знания на практике	Учащийся знает и понимает основы мультипликации, но еще не совсем хорошо	Учащийся не знает и не умеет применять полученные знания на практике
3	Учащиеся могут в группе придумать короткий сюжет для создания мультипликационных зарисовок, выстроить по нему сюжетную линию и составить раскадровку	Учащийся активно работает в группе, помогает своим товарищам придумать короткий сюжет быстро и легко, составляет правильно раскадровку	Учащийся активно работает в группе, помогает своим товарищам придумать короткий сюжет, при составлении раскадровки немного путается	Учащийся не работает в группе, не умеет составлять раскадровку
4	Учащиеся знакомы с техническими инструментами и программным обеспечением для анимационной деятельности (приложения, программы и т.д.);  Учащиеся могут самостоятельно изготовить персонажей, фоны и декорации для мультфильма на основе раскадровки;	Учащийся знаком со всеми техническими инструментами и программным обеспечением, может самостоятельно изготовить любые декорации для мультфильма на основе раскадровки	Учащийся знаком почти со всеми техническими инструментами и программным обеспечением, с помощью может изготовить любые декорации для мультфильма на основе раскадровки	Учащийся не знаком с техническими инструментами и программным обеспечением, не сможет самостоятельно изготовить декорации для мультфильма на основе раскадровки
5	Учащиеся имеют опыт участия в социальных практиках и организацию взаимодействия с социальными партнерами, проявляют интерес к общественной деятельности, включаются в социально-	Учащийся ведет себя активно, включается в работу любой сложности, проявляет интерес к общественной деятельности, включается в	Учащийся ведет себя активно, может себя проявить, но не всегда, включается в работу любой сложности,	Учащийся ведет себя не активно, не проявляет себя, не включается в совместную работу с товарищами, не проявляет интерес

<p>значимую деятельность; Учащиеся демонстрируют умение думать, исследовать, общаться, взаимодействовать, доводить дело до конца и т.д., разрабатывая и реализуя социально-значимые проекты и участвуя в общественно-полезной деятельности;</p> <p>Учащиеся во время занятий и мероприятий демонстрируют доброжелательность, чувство товарищества, толерантность и т.д., трудолюбие, бережливость, жизненный оптимизм, способность к преодолению трудностей, пропагандируют это среди своих товарищей.</p>	<p>социально-значимую деятельность, хорошо взаимодействует со сверстниками.</p>	<p>проявляет интерес к общественной деятельности, не всегда включается в социально-значимую деятельность, хорошо взаимодействует со сверстниками.</p>	<p>к общественной деятельности.</p>
--	---	---	-------------------------------------