

УПРАВЛЕНИЕ СОЦИАЛЬНОГО РАЗВИТИЯ
АДМИНИСТРАЦИИ ЩУЧАНСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО ОКРУГА
КУРГАНСКОЙ ОБЛАСТИ

Муниципальное бюджетное учреждение
дополнительного образования «Дом детства и юношества»

Рассмотрено
на методическом совете

« 13 » 09 2023
Протокол № 1



Утверждаю

М.П. директор ДДО

В.Ю. Лагойда

« 09 » 2023

Приказ № 29

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«ЛЕГОмульТ»

Уровень освоения программы: ознакомительный

Возраст учащихся: 7-12 лет

Срок реализации 1 год

Автор-составитель:

Волкова Елена Геннадьевна,
педагог дополнительного образования

Щучье 2023

СОДЕРЖАНИЕ

ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ	3
Раздел 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ	4
1.1 Пояснительная записка	4
1.2 Цель и задачи программы. Планируемые результаты.	9
1.3 Рабочая программа	11
1.3.1 Учебный план	11
1.3.2 Содержание программы	12
1.3.3 Тематическое планирование	15
Раздел 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ	17
2.1 Календарный учебный график	17
2.2 Формы итоговой/промежуточной аттестаций/контроль	17
2.3 Материально-техническое обеспечение	17
2.4 Информационное обеспечение	18
2.5 Кадровое обеспечение	19
2.6 Методические материалы	19
2.7 Оценочные материалы	20
2.8 Список литературы	22
2.8.1 Нормативно-правовые документы	22
2.8.2 Литература для педагога	23
2.8.3 Литература для учащихся и родителей	23
2.8.4 Интернет-ресурсы	23
Приложение	

ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ

Ф.И.О. автора-составителя	Волкова Елена Геннадьевна
Учреждение	Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования «Дом детства и юношества»
Наименование программы	«ЛЕГОмульТ»
Объединение	«ЛЕГОмульТ»
Тип программы	Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа
Направленность	Техническая
Образовательная область	Конструирование, компьютерные технологии
Вид программы	Модифицированная
Возраст учащихся	7- 12 лет
Срок реализации	1 год
Объем часов	72 часа
Уровень освоения программы	Ознакомительный
Цель программы	Развитие творческих способностей обучающихся через создания мультипликационных фильмов в технике ЛЕГО – анимации
Задачи программы	<p><u>Обучающие</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • познакомить с историей и основными видами мультипликации • обучить основам мультипликации (замысел и драматургия, правила съемки и монтажа, звуковое оформление мультфильма) • обучить основам создания мультипликационных фильмов в технике ЛЕГО – анимации • познакомить с различными программными продуктами для создания мультфильма <p><u>Развивающие</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать интерес к мультипликации и желание самостоятельно создавать небольшие мультфильмы • развивать художественно-эстетический вкус, изобретательность и творческие способности • сформировать навыки самостоятельной

	<p>творческой и исследовательской деятельности, стремление к постоянному саморазвитию</p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать логическое и абстрактное мышление, пространственное воображение, эмоционально-волевую сферу <p><u>Воспитательные</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • воспитывать интерес к мультипликации и другим экранным видам искусства как к средству познания и духовному обогащению • воспитывать трудолюбие, способность к преодолению трудностей, целеустремленность и настойчивость в достижении результата • формировать общую культуру, основы эстетического мировоззрения • воспитывать позитивное и оптимистическое отношение к жизни • формировать коммуникативные способности во взаимоотношениях
С какого года реализуется программа	2023

Раздел 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1. Пояснительная записка

Краткосрочная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «ЛЕГОмульти» (далее – программа) составлена на основе личного опыта работы автора-составителя программы с использованием авторских программ: Тяпкиной С. А. «Мультипликация», Алиева Р.И. «Мульти - Пульти», Мартенс Т.Н. «Лего-анимация», Каршаковой Л. Б. «Лего-анимация» в соответствии с нормативными документами в сфере образования:

- Федеральным Законом от 29.12.2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» с изменениями

- Приказом Министерства Просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 N 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»

- Постановлением об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» от 28 сентября 2020 года № 28

Направленность программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «ЛЕГОмульти» имеет техническую направленность и предназначена для получения обучающимися дополнительного образования в области конструирования компьютерных технологий
Актуальность программы	<p>ЛЕГО-конструирование – одно из любимых занятий детей. Они с удовольствием собирают различные модели по готовым схемам, а затем придумывают свои из деталей конструктора. Играя с ЛЕГО, дети придумывают захватывающие истории, фантазируют, что способствует их всестороннему развитию.</p> <p>Идея соединить ЛЕГО-конструирование и мультипликацию не нова, но для нашего учреждения она является новаторской и находит живой отклик у детей и взрослых. Актуальность программы связана с востребованностью этого направления деятельности у детей и родителей (что подтверждают результаты анкетирования «Объединения технической направленности», проводимого среди обучающихся и родителей)</p> <p>Программа «ЛЕГОмульти» носит инновационный характер и ориентирована как на развитие познавательных, творческих способностей, так и на органичное включение информационных технологий в деятельность ребенка</p>
Отличительная	Отличительной особенностью программы является то,

<p>особенность программы</p>	<p>что она позволяет детям младшего и среднего школьного возраста в доступной форме раскрыть возможности мультипликации, научить практическим умениям по созданию анимационного фильма, попробовать себя в роли сценариста, режиссера, аниматора, монтажера и актера.</p> <p>Интегрирование различных видов деятельности (рисование, лепка, конструирование, работа с фото-, видео- и аудиоаппаратурой, компьютерной техникой, специальным программным обеспечением) дает возможность овладеть новыми навыками и расширить круг интересов детей.</p> <p>Мультипликация – это групповой творческий процесс. В ходе обучения дети учатся работать в команде.</p> <p>Так как программа краткосрочная, она более подробно позволяет познакомиться с ЛЕГО-анимацией, но наряду с этим дает возможность узнать и о других видах мультипликации и анимации, побуждая к развитию приобретенных навыков.</p> <p>Принципы, лежащие в основе программы:</p> <ul style="list-style-type: none"> - научности (обоснованность, наличие методологической базы и теоретической основы). - демократичности и гуманизма (взаимодействие педагога и ученика в социуме, реализация собственных творческих потребностей); - доступности (простота, соответствие возрастным и индивидуальным особенностям дошкольников и школьников); - наглядности (иллюстративность, наличие дидактических материалов). “Чем более органов наших чувств принимает участие в восприятии какого-нибудь впечатления или группы впечатлений, тем прочнее ложатся эти впечатления в нашу механическую, нервную память, вернее сохраняются ею и легче потом вспоминаются” (К.Д. Ушинский); - “от простого к сложному” (научившись элементарным навыкам работы, ребенок применяет свои знания в выполнении сложных творческих работ)
<p>Адресат программы</p>	<p>Программа рассчитана на детей 7-12 лет. В эти годы у детей растет познавательная активность, развивается восприятие, наглядное мышление, появляются зачатки логического мышления.</p> <p>Состав групп – разновозрастной. Наличие в одной группе детей разного возраста и разного уровня подготовки определяет выбор дифференцированного подхода и</p>

	<p>использование на занятиях различных форм индивидуального сопровождения, групповой, микрогрупповой работы и взаимообучения.</p> <p>Рекомендуемый состав группы – от 12 до 15 человек.</p> <p>Набор в объединение осуществляется по желанию детей и заявлению родителей.</p>
Срок реализации (освоения) программы	<p>Реализация программы ведется на ознакомительном уровне.</p> <p>Программа «ЛЕГОмульти» рассчитана на 1 учебный год обучения – 36 учебных недель</p>
Объем программы	<p>На освоение программы отводится 72 учебных часа. Занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 академических часа</p>
Формы обучения, особенности организации образовательного процесса	<p>В организации образовательного процесса используются традиционные, комбинированные и практические занятия; игры, конкурсы и другие формы работы</p> <p>Формы проведения занятий:</p> <ul style="list-style-type: none"> • индивидуальные занятия (обучение монтажу мультфильма); • коллективные (написание сценария, создание героев, декораций, съемка и т.д.). <p>Формы организации занятий:</p> <ul style="list-style-type: none"> • занятие-практикум, с просмотром мультфильмов (современных и советских); • занятия-практикумы (литературное творчество, изобразительное искусство, анимация, основы режиссуры и т.д.); • проблемные беседы; • занятие –демонстрация творческих работ. <p>Методы:</p> <ul style="list-style-type: none"> • словесный (устное изложение, беседа, рассказ, лекция и т.д.) • наглядный (показ мультимедийных материалов, иллюстраций, образцов, показ (выполнение) педагогом, работа по образцу и др.) • практический (выполнение работ по инструкционным картам, алгоритмам, схемам и др.) <p>Методы, в основе которых лежит уровень деятельности детей:</p> <ul style="list-style-type: none"> • объяснительно-иллюстративный • репродуктивный

	<ul style="list-style-type: none"> • частично-поисковый • исследовательский <p>Методы, в основе которых лежит форма организации деятельности учащихся на занятиях:</p> <ul style="list-style-type: none"> • фронтальный • индивидуально-фронтальный–чередование индивидуальных и фронтальных форм работы • групповой • индивидуальный <p>Длительность занятия: два академических часа (по 45 минут) с перерывом 10 минут. Занятия проводятся в очной форме</p> <p>В случае необходимости программа также может быть реализована в <i>дистанционном формате</i>, обучение подразумевает использование такого режима, при котором обучающиеся осваивают курс дистанционно на онлайн ресурсах (просмотр видеороликов на Youtube-канале, в ВК, контроль знаний при помощи Google– платформы, Яндекс-форм).</p> <p>Длительность дистанционного занятия с применением электронных устройств рассчитывается согласно санитарным правилам СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации № 28 от 28 сентября 2020 года) и составляет:</p> <ul style="list-style-type: none"> - для детей 1–2 классов – 20 минут - 3–4 классов — 25 минут - 5–9 классов — 30 минут <p>В дистанционном режиме проводятся занятия во время карантина, при отсутствии обучающихся на занятии (по причине болезни, отъезда и др.), при подготовке учащихся к различным конкурсам.</p> <p>Допуск к занятиям проводится только после обязательного проведения инструктажа по технике безопасности с обучающимися</p>
<p>Возможность реализации индивидуального образовательного маршрута (ИОМ)</p>	<p>Для детей могут быть разработаны индивидуальные образовательные маршруты.</p> <p>Индивидуальный образовательный маршрут обучающегося проектируется при:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ наличии заказа родителей обучающегося, самого обучающегося ▪ организации исследовательской и проектной

	<p>деятельности обучающегося</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ организации мастер-классов, творческих мастерских, социальных практик ▪ работе с обучающимися ОВЗ ▪ работе с одаренными и способными детьми.
Наличие детей–инвалидов и детей с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ)	<p>Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «ЛЕГОмульти» доступна для различных категорий обучающихся, в том числе для детей с ОВЗ, имеющих незначительные нарушения физического и психического здоровья, не требующих создания дополнительных специальных условий</p>
Наличие талантливых детей в объединении	<p>Для талантливого ребенка составляется индивидуальный образовательный маршрут (ИОМ) на основе его интересов и образовательного запроса</p>
Уровни сложности содержания программы	<p>Уровень сложности содержания программы - ознакомительный</p>

1.2. Цель и задачи программы. Планируемые результаты

Цель программы	<p>Развитие творческих способностей обучающихся через создания мультипликационных фильмов в технике ЛЕГО – анимации</p>
Задачи	<p><u>Обучающие</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • познакомить с историей и основными видами мультипликации • обучить основам мультипликации (замысел и драматургия, правила съемки и монтажа, звуковое оформление мультфильма) • обучить основам создания мультипликационных фильмов в технике ЛЕГО – анимации • познакомить с различными программными продуктами для создания мультфильма <p><u>Развивающие</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать интерес к мультипликации и желание самостоятельно создавать небольшие мультфильмы • развивать художественно-эстетический вкус, изобретательность и творческие способности • сформировать навыки самостоятельной творческой и исследовательской деятельности, стремление к постоянному саморазвитию • развивать логическое и абстрактное мышление, пространственное воображение, эмоционально-

	<p>волевою сферу</p> <p><u>Воспитательные</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • воспитывать интерес к мультипликации и другим экранным видам искусства как к средству познания и духовному обогащению • воспитывать трудолюбие, способность к преодолению трудностей, целеустремленность и настойчивость в достижении результата • формировать общую культуру, основы эстетического мировоззрения • воспитывать позитивное и оптимистическое отношение к жизни • формировать коммуникативные способности во взаимоотношениях
<p>Планируемые результаты</p>	<p><u>Образовательные результаты(предметные)</u></p> <p>В результате обучения по ДООП «ЛЕГОмульти» обучающиеся будут знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • основные моменты истории мультипликации • технологию создания мультфильмов в технике ЛЕГО – анимации (разработка сценария, создание декораций, процесса движения персонажей, проведение съёмки, монтаж, озвучивание) • основы техники безопасности • программные продукты для создания мультфильма <p>обучающиеся будут уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> • создавать простейшие мультфильмы в технике ЛЕГО–анимации (придумывать сценарий, конструировать героев и создавать декорации, проводить съемку, монтаж, озвучивание) • выполнять монтаж в программе MovieMaker • работать в графическом редакторе Paint <p><u>Личностные результаты</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • готовность и способность учащихся к саморазвитию • уважительно относиться к чужому мнению • верить в свои возможности, чувствовать уверенность в себе • умение сотрудничать с взрослыми и сверстниками в творческой деятельности • личная ответственность за свои поступки • мотивация творческой деятельности, работа на результат • обеспечение безопасности труда <p><u>Метапредметные результаты</u></p>

	<ul style="list-style-type: none"> • способность определять и формулировать цель деятельности, выявлять и формулировать учебную проблему совместно с педагогом • готовность слушать собеседника и высказывать свое мнение • контролировать и оценивать процесс и результат деятельности • соблюдать требования безопасности труда и правила пользования ручными инструментами • работать по составленному совместно с педагогом плану, используя схемы, рисунки • сравнивать изучаемые материалы по их свойствам, анализировать конструкции предлагаемых изделий, делать простейшие обобщения; группировать предметы по их общему признаку
--	--

1.3. Рабочая программа

1.3.1. Учебный план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы промежуточной аттестации / контроля
		Всего	Теория	Практика	
Вводное занятие		2	2	0	Беседа, наблюдение
Модуль 1. Путешествие в мир мультипликации		12	4	8	
1.1.	История мультипликации. Секреты мультипликации	2	2	0	Опрос
1.2	Техники создания мультфильмов	10	2	8	Практическое задание
Модуль 2. Как рождается мультфильм?		10	5	5	
2.1	Основные этапы создания мультфильма	2	2	0	Опрос

2.2	Устройства съёмки и звукозаписи	2	1	1	Практическое задание
2.3	Видеомонтаж	6	2	4	Практическое задание
Модуль 3. Мой первый мультфильм		46	1	45	
3.1	Работа над сюжетом и сценарием	8	0	8	Самостоятельная работа
3.2	Создание персонажей из конструктора ЛЕГО, оформление декораций	8	0	8	Педагогическое наблюдение. Самостоятельная работа
3.3	Выбор композиции, постановка камеры, освещения. Съёмка	18	1	17	Педагогическое наблюдение. Самостоятельная работа
3.4	Видеомонтаж и озвучивание	8	0	8	Педагогическое наблюдение. Самостоятельная работа
3.5	Сборка мультфильма и его вывод	4	0	4	Педагогическое наблюдение. Самостоятельная работа Самоанализ
Модуль 4. Итоговая аттестация		2	0	2	
4.1	Мультфестиваль	2	0	2	Конкурс творческих проектов
	Итого	72	12	60	

1.3.2. Содержание программы

Вводное занятие. Техника безопасности. –2 ч.

Теория: (2 ч.) Инструктаж по технике безопасности. Режим занятий. Знакомство с направлениями программы и планом работы.

Формы контроля: Беседа, наблюдение.

Модуль 1. Путешествие в мир мультипликации – 12 часов

1.1.История мультипликации. Секреты мультипликации– 2 ч.

Теория: (2 ч.) Знакомство с понятиями «мультипликация» и «анимация». Знакомство с историей отечественной и зарубежной мультипликации. Секреты мультипликации. Знакомство с профессиями в мультипликации (сценарист, режиссер, художник-мультипликатор, монтажер, актер, оператор, звукорежиссер, и др.).

Формы контроля: Опрос

1.2. Техника создания мультфильмов - 10 ч.

Теория: (2 ч.) «Живые картинки». Различные техники создания мультфильмов: рисованная, кукольная, пластилиновая, песочная, и пр.

Практика: (8 ч.) «Веселые картинки» – пробуем оживить картинку различными способами.

Формы контроля: *Практическое задание*

Модуль 2. Как рождается мультфильм?- 10 часов

2.1. Основные этапы создания мультфильма – 2 ч.

Теория:(2 ч.) Основные этапы и порядок организации процесса. Разработка сюжета, сценария, ключевые сцены, переходы, создание персонажей для съемки, сцены, основы композиции, съемка кадров, планирование диалогов и речи, озвучивание, титры, длительность кадров, монтаж

Формы контроля: Опрос

2.2.Устройства для съёмки и звукозаписи. – 2 ч.

Теория (1 ч.): Цифровые устройства для съёмки, установка и настройка. Штатив. Основные правила съёмки. Устройства звукозаписи.

Практика: (1 ч.) Работа с фотокамерой, штативом, микрофоном

Формы контроля: *Практическое задание*

2.3.Видеомонтаж– 6 ч.

Теория: (2 ч.) Элементы программы видеомонтажа, перенос кадров, сохранение, элементы проекта. Видео и звуковые потоки, просмотр кадров, установка длительности кадров

Практика: (4 ч.) Работа в программе видеомонтажа

Формы контроля :*Практическое задание*

Модуль 3. Мой первый мультфильм -46 часов

3.1. Работа над сюжетом и сценарием – 8 ч.

Практика: (8 ч.)

Выбор сюжета. Разработка сценария, ключевые сцены, переходы. Распределение ролей.

Формы контроля: Самостоятельная работа.

3.2. Создание персонажей из конструктора ЛЕГО, оформление декораций – 8ч.

Практика:(8 ч.) Сборка персонажей из конструктора ЛЕГО в соответствии со сценарием. Изготовление фона и декораций, соотношение размеров объектов. Определение статичных и подвижных частей персонажей. Подбор вспомогательных материалов.

Формы контроля: Педагогическое наблюдение. Самостоятельная работа.

3.3. Выбор композиции, постановка камеры, освещения. Съёмка –18 ч.

Теория:(1 ч.) Композиция, передний и задний план, техника стоп-моушен.

Практика:(17 ч.) Разработка композиционного плана, передний и задний план, перемещение персонажей в кадре. Варианты освещение, выделение светом. Работа с фотоаппаратом, штативом – съёмка. Сохранение кадров мультфильма

Формы контроля: Педагогическое наблюдение. Самостоятельная работа

3.4. Видеомонтаж и озвучивание –8 ч.

Практика:(8 ч.) Выстраивание отснятых кадров. Поиск и запись звуковых файлов, музыкального сопровождения, шумов и т.д. Просмотр и корректировка видеоряда, сохранение.

Формы контроля: Педагогическое наблюдение. Самостоятельная работа

3.5.Сборка мультфильма и его вывод– 4 ч.

Практика:(4 ч.) Соединение видео, аудиоматериала, в т. ч. титров и названия на компьютере в видеоряд с помощью программы видеомонтажа. Просмотр, корректировка видеоряда, вывод фильма, сохранение.

Формы контроля: Педагогическое наблюдение. Самостоятельная работа. Самоанализ.

Модуль 4.Итоговая аттестация - 2 ч.

Практика:(2 ч.) Мультфестиваль. Демонстрация творческих работ.

Формы контроля: Конкурс творческих проектов

1.3.3. Тематическое планирование

№ п/п	Даты проведения		Количество часов	Тема занятия	Форма занятия	Формы аттестации / контроля
	план	факт				
1			2	Вводное занятие	Беседа	Беседа, наблюдение
Модуль 1. Путешествие в мир мультипликации						
2			2	<i>История мультипликации. Секреты мультипликации</i>	Беседа	Опрос
3			10	<i>Техники создания мультфильмов</i>	Занятие- практикум	<i>Практическое задание</i>
Модуль 2. Как рождается мультфильм?						
4			2	Основные этапы создания мультфильма	Проблемная беседа	Опрос
5			2	<i>Устройства съемки и звукозаписи</i>	Занятие- практикум	<i>Практическое задание</i>
6			6	<i>Видеомонтаж</i>	Занятие- практикум	<i>Практическое задание</i>
Модуль 3. Мой первый мультфильм						

7-8			8	Работа над сюжетом и сценарием	Проблемная беседа Занятие-практикум	Самостоятельная работа
9-10			8	Создание персонажей из конструктора ЛЕГО, оформление декораций	Занятие-практикум	Педагогическое наблюдение. Самостоятельная работа
11-19			18	Выбор композиции, постановка камеры, освещения. Съёмка	Занятие-практикум	Педагогическое наблюдение. Самостоятельная работа
20-21			8	Видеомонтаж и озвучивание	Занятие-практикум	Педагогическое наблюдение. Самостоятельная работа
22-23			4	<i>Сборка мультфильма и его вывод</i>	Занятие-практикум	Педагогическое наблюдение. Самостоятельная работа Самоанализ
Модуль 4. Итоговая аттестация						
24			2	Мультфестиваль	Демонстрация творческих работ	Конкурс творческих проектов

Раздел 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1. Календарный учебный график

Количество учебных недель	36 недель	
Всего часов по программе	теория	практика
72	12	60
Промежуточная аттестация	май	

2.2. Формы текущего контроля/ промежуточной аттестации

№	Контроль	Форма проведения контроля	Сроки
1	Вводный	<ul style="list-style-type: none">• собеседование• наблюдение	Сентябрь
2	Текущий	<ul style="list-style-type: none">• опрос• наблюдение• самоанализ• самостоятельная работа• практическое задание	Сентябрь-май
3	Промежуточная аттестация	<ul style="list-style-type: none">• конкурс творческих проектов	Май

Формы подведения итогов реализации Программы

По окончании обучения проводится итоговая аттестация обучающихся - представление мультфильмов на фестивале

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов

- грамота (диплом, свидетельство)
- портфолио

2.3. Материально – техническое обеспечение

Для реализации Программы требуется следующее материально – техническое обеспечение:

- светлое помещение с хорошим естественным и искусственным освещением
- столы - 8-10 шт
- стулья – 16 шт
- компьютеры – 1 шт
- ноутбук – 3 шт
- мультимедийный проектор для демонстрации практических примеров и визуального обсуждения творческих проектов – 1 шт
- экран – 1 шт

- компьютерные программы Windows Movie Maker, PowerPoint, Microsoft Word
- мультстанок для кукольной анимации (или цифровая фотокамера или web-камера) – 3 шт
- пульт дистанционного управления фотокамерой – 3 шт
- штатив – 3 шт
- набор конструкторов «LEGO CITY»
- микрофон для записи голоса – 3 шт
- лампы на струбцине – 3 шт
- художественные и иные материалы для создания героев и декораций (бумага, картон, краски, кисти, карандаши, фломастеры, пластилин, клей, ножницы)
- подборка музыкальных произведений и звуков (для звукового оформления мультфильма)

2.4. Информационное обеспечение

Электронные образовательные ресурсы

- Лусс Татьяна - Формирование навыков конструктивно-игровой деятельности у детей с помощью ЛЕГО. https://212d.ru/site_ds/files/79chita/document/ЭЛЕКТРОННАЯ%20БИБЛИОТЕКА/luss.pdf
- http://www.progimn1781.narod.ru/experience/lego/lessons/1_class/
- http://www.progimn1781.narod.ru/experience/lego/lessons/3_class/
- <https://ulin.ru/whatshow.htm>
- <https://vse-kursy.com/read/427-uroki-po-sozdaniyu-multfilmov.html>
- Как создавать мультики Lego
https://www.youtube.com/watch?v=dqvjtGgYcKI&ab_channel=LegoКонстантинSmileman

Методическая и специальная литература

- Анофриков П.И. Принципы работы детской студии мультипликации. – Новосибирск, 2011 г.
- Бабиченко Д.Н. "Искусство мультипликации". – М. "Искусство", 1964
- Иткин В.В. Карманная книга мульт-жюриста. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. – Новосибирск, 2006 г
- МультРемесло: методический сборник / НРОО «ГМБ»; сост. О. В. Гребенкина. – Новосибирск: НРОО «ГМБ», 2022.
- Сафонов М. Вообразительное искусство. Как написать сценарий мультфильма. – СПб.: Сеанс, 2017 г.
- Тихонова Е.Р. Рекомендации по работе с детьми в студии мультипликации. – Новосибирск, 2011 г.

Аудио-видео коллекция

- Аудио-коллекция звуков и шумов для видеомонтажа
- Сборник советских мультфильмов для детей
- Сборник классической музыки
- Фоновая музыка для мультфильмов

Презентации

- *История мультипликации*
- *Техники создания мультфильмов*
- Основные этапы создания мультфильма

2.5. Кадровое обеспечение

Педагог, реализующий дополнительную общеобразовательную (общеразвивающую) программу «ЛЕГОмульти», должен соответствовать требованиям Профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых», утвержденного приказом Министерства труда и социальной защиты РФ от 5 мая 2018 г. № 298н:

- имеющий среднее профессиональное или высшее профессиональное образование
- владеющий необходимой квалификацией, методикой обучения
- знающий психологию детей дошкольного возраста, их возрастные особенности, педагогические методы и приемы работы с учащимися
- выполняющий работу в соответствии с трудовыми функциями:
 - организация деятельности обучающихся, направленной на освоение дополнительной общеобразовательной программы
 - обеспечение взаимодействия с родителями (законными представителями) учащихся, осваивающих дополнительную общеобразовательную программу, при решении задач обучения и воспитания
 - педагогический контроль и оценка освоения дополнительной общеобразовательной программы
 - разработка программно-методического обеспечения реализации дополнительной общеобразовательной программы
 - организация досуговой деятельности

2.6. Методические материалы

В процессе обучения используются различные методы подачи информации. Выбор метода зависит от содержания занятий, уровня подготовки и опыта учащихся. Освоение материала происходит по «восходящей спирали», то есть периодическое возвращение к определенным темам на более высоком и сложном уровне. Все задания соответствуют по сложности возрасту учащихся.

Программа предусматривает использование различных *педагогических технологий*, применяемых в системе дополнительного образования: *игровые проектного обучения, обучения в сотрудничестве, здоровьесберегающие, информационные (или ИКТ)*.

Для наиболее успешного выполнения учебно-воспитательных задач программа предусматривает различные формы:

- *теоретические*: беседы дискуссии, просмотр иллюстративного материала и мультипликационных фильмов
- *практические*: поиск замысла будущего мультфильма, который должен соответствовать возрасту учащегося; написание сценария; разработка и изготовление персонажей, декораций; освоение инновационных технологий (компьютерная графика, приемы фото- и видеосъемки); техническая работа, связанная с изготовлением фильма (просмотр фото-, видеоматериала, монтаж); звуковое оформление фильма; совместный просмотр сюжета или фильма, его обсуждение и анализ, определение дальнейших перспектив работы.

Список мультипликационных фильмов для просмотра:

- Стюарт Блэктон «Юмористические фазы смешных лиц», 1906 г.
- Стюарт Блэктон «Отель с призраками», 1907 г.
- Владислав Старевич «Прекрасная Люканида, или Война усачей с рогаками», 1909г.
- «Тараканище», 1963г., режиссер Владимир Полковников
- «Винни-Пух», 1969 г., режиссер Фёдор Хитрук
- «Снежная королева», 1957 г.
- «По щучьему велению», 1970 г.
- «Ёжик в тумане», «Сказка сказок», режиссёр Юрий Норштейн
- «Доктор Айболит», режиссер Давид Черкасский, 1984г.
- «Пластилиновая ворона», «Падал прошлогодний снег» Александра Татарского, 1981г.
- «Жил-был пес», Режиссер Эдуард Назаров, 1982г.
- «Паровозик из Ромашкова», режиссер Владимир Дегтярев, 1967г.
- «Мешок яблок». Режиссер, Витольд Бордзиловский, 1974г.
- «Тайна третьей планеты», режиссер Роман Кочанов, 1982г.
- «Приключения капитана Врунгеля», режиссер Давид Черкасский, 1976-1979г.
- «Lego сити. Золотой рудник», 2018 г.

2.7. Оценочные материалы

Важным моментом работы по ДООП «ЛЕГОмульт» является отслеживание результатов

Контроль позволяет определять степень эффективности обучения, проанализировать результаты, внести коррективы в учебный процесс,

позволяет всем субъектам образовательного процесса увидеть результаты своего труда, создает благоприятный психологический климат в коллективе.

Для изучения результативности реализации ДООП предлагается систематическое отслеживание результатов деятельности ребенка через:

- диагностическую карту «Общеучебные умения и навыки обучающихся по образовательной программе «ЛЕГОмульти» (Приложение 1)
- методику "Дорисовывание фигур" (Приложение 2)
- диагностическую карту «Критерии оценки достижения планируемых результатов» (Приложение 3)

2.8. Список литературы и источников

2.8.1. Нормативно – правовые документы

1. Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273 «Об образовании в Российской Федерации» (далее – ФЗ)
2. Указ Президента РФ от 7 мая 2012г. № 599 «О мерах по реализации государственной политики в области образования и науки»
3. СанПиН 2.4.3648–20 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей», утв. постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28
4. СанПиН 1.2.3685 – 21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания» с 1 марта 2021 года до 1 марта 2027 года
5. Стратегия развития воспитания в РФ до 2025 года (Распоряжение Правительства РФ от 29 мая 2015 г, № 196-р)
6. Стратегическая инициатива «Новая модель системы дополнительного образования», одобренная Президентом РФ 27 мая 2015г
7. Приоритетный проект «Доступное дополнительное образования для детей» (утвержденный Президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и приоритетным проектам (от 30 ноября 2016г №11)
8. Концепция развития дополнительного образования до 2030 года (Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 № 678-р)
9. Письмо Министерства образования и науки РФ от 18 ноября 2015г. № 09-3242 «О направлении информации»
10. Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022г. № 629 г. «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»
11. Национальный проект «Образование» (утв. Президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и национальным проектам (протокол от 24 декабря 2018 г. №16)
12. Профессиональный стандарт «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» (Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации №298н от 5 мая 2018 года)
13. Целевая модель развития региональной системы дополнительного образования детей (Приказ Министерства просвещения РФ от 3 сентября 2019 года, № 467)
14. Структурная модель дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы (Приложение к письму Департамента

образования и науки Курганской области от 26.10.2021 г. № ИСХ.08 – 05794/21)

15. Устав МБУДО «Дом детства и юношества»

16. Положение о разработке и утверждении дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ (Приказ № 32 от 07.09.2020г)

2.8.2. Литература для педагога

1. Голомбински К., Хаген Р. Добавь воздуха! Основы визуального дизайна для графики, веб и мультимедиа - СПб.: Питер, 2013
2. Окунев Г.С. Основы киномонтажа. Учебно-методическое пособие — СПб.: Питер, 1998
3. ПрестонБлэр Blair Presto «Cartoon Animation», 1994
4. Приёмы киномонтажа по Эйзенштейну, 1929.
5. Уорд Питер. Композиция кадра в кино и на телевидении — М.: ГИТР, 2005

2.8.3. Литература для учащихся и родителей

1. Алан Бедфорд «Большая книга LEGO»: перевод с англ. Игоря Лейко. - Издательство «Манн, Иванов и Фербер» Москва, 2014
2. Альтендорфер А. Анимация кадр за кадром /пер. с нем. А. Ю. Татарина, О. В. Готлиб. – М.: ДМК Пресс, 2020. - 164 с.: ил.
3. Волченко Ю. (ред.) "LEGO снимаем мультики Пошаговое руководство 36 LEGO элементов декорации для съемок". - Эксмодетство, 2019.
4. Мовшовиц Д. От идеи до злодея. Учимся создавать истории вместе с Pixar. - ООО «Издательство «Эксмо», 2019. – 128 с..

2.8.4. Интернет-ресурсы

- https://212d.ru/site_ds/files/79chita/document/ЭЛЕКТРОННАЯ%20БИБЛ ИОТЕКА/luss.pdf
- http://www.progimn1781.narod.ru/experience/lego/lessons/1_class/
- http://www.progimn1781.narod.ru/experience/lego/lessons/3_class/
- <https://ulin.ru/whatshow.htm>
- Бесплатная библиотека звуков для видеомонтажа <https://vsezvuki.com/>

**Диагностическая карта
«Общеучебные умения и навыки обучающихся по общеобразовательной программе «ЛЕГОмульт»**

№	Критерии ФИ ребенка	Учебно-интеллектуальные умения и навыки			Коммуникативные умения и навыки			Организационные умения и навыки			Итого	Уровень
		Умение подбирать и анализировать специальную литературу	Умение пользоваться компьютерными источниками информации	Умение писать рефераты, проводить самостоятельные учебные исследования	Умение слышать и слушать педагога	Умение выступать перед аудиторией	Умение работать в группе, вести дискуссии	Умение организовать свое рабочее место	Умение аккуратно выполнять работу	Соблюдение правил ТБ		
	Итого											

Высокий – 3, средний – 2, низкий - 1

Методика "Дорисовывание фигур"

Цель: изучение оригинальности решения задач на воображение

Оборудование: набор из двадцати карточек с нарисованными на них фигурами: контурное изображение частей предметов, например, ствол с одной веткой, кружок-голова с двумя ушами и т.д., простые геометрические фигуры (круг, квадрат, треугольник и т.д.), цветные карандаши, бумага.

Порядок исследования. Ребенку необходимо дорисовать каждую их фигур так, чтобы получилась красивая картинка.

Обработка и анализ результатов. Количественная оценка степени оригинальности производится подсчетом количества изображений, которые не повторялись у ребенка и не повторялись ни у кого из детей группы. Одинаковыми считаются те рисунки, в которых разные эталонные фигуры превращались в один и тот же элемент рисунка. Подсчитанный коэффициент оригинальности соотносят с одним из шести типов решения задачи на воображение.

Нулевой тип. Характеризуется тем, что ребенок еще не принимает задачу на построение образа воображения с использованием заданного элемента. Он не дорисовывает его, а рисует рядом что-то свое (свободное фантазирование).

1 тип - ребенок дорисовывает фигуру на карточке так, что получается изображение отдельного объекта, но изображение контурное, схематичное, лишённое деталей.

2 тип - также изображается отдельный объект, но с разнообразными деталями.

3 тип - изображая отдельный объект, ребенок уже включает его в какой-нибудь воображаемый сюжет.

4 тип - ребенок изображает несколько объектов по воображаемому сюжету.

5 тип - заданная фигура используется качественно по-новому

Диагностическая карта

«Критерии оценки достижения планируемых результатов»

Освоение ДООП «ЛЕГОмульт» оценивается по трем уровням: высокому, среднему и низкому

<i>Высокий уровень освоения ДООП (3 балла)</i>	обучающиеся демонстрируют высокую ответственность и заинтересованность в учебно-творческой деятельности, отлично знают теоретические основы ЛЕГО-анимации и могут применять их на практике самостоятельно
<i>Средний уровень освоения ДООП (2 балла)</i>	обучающиеся демонстрируют ответственность и заинтересованность в учебно-творческой деятельности, частично знают теорию ЛЕГО-анимации и могут применять её на практике с помощью педагога
<i>Низкий уровень освоения ДООП</i>	обучающиеся демонстрируют низкий уровень овладения материалом, не заинтересованы в учебно-творческой деятельности

(1 балл)	
----------	--