

Аннотация к ДООП

«Весенняя школа анимации».

Составитель: Дубовская А.В., методист.

Направленность программы: художественная направленность.

Уровень усвоения: продвинутый.

Форма обучения: очная.

Продолжительность реализации программы: 12 дней.

Объем реализации программы: 70 часов.

Адресат программы: обучающиеся в возрасте 13-17 лет.

Актуальность программы обусловлена необходимостью популяризации анимационной индустрии у подростков в качестве сферы их возможной профессиональной реализации.

События смены «Весенняя школа анимации» предоставляют детям возможность создать собственные мультипликационные фильмы, получить опыт проектной командной работы, почувствовать собственные возможности в творческой самореализации, сформировать мотивацию к самообразованию в области анимации, дальнейшему профессиональному самоопределению.

Цель: выявление талантов в области анимации среди детей старшего школьного возраста.

Задачи:

предметные:

- познакомить обучающихся с профессиями в мультипликационном производстве, историей развития мультипликации в мире, РФ и Хабаровском крае;
- развивать компетентности обучающихся в области анимации;
- отрабатывать навыков создания анимационных проектов.

метапредметные:

- развивать эстетическое восприятие анимационного искусства;
- способствовать профессиональному самоопределению в области анимации;
- способствовать проявлению и развитию личностного творчества, инициативности, самостоятельности, активности обучающихся;
- развивать навыки совместной проектной деятельности.

личностные:

- повышать уровень мотивации к самопознанию, саморазвитию и самореализации через получение социокультурного опыта в различных видах деятельности

Ожидаемые результаты:

предметные:

- обучающиеся познакомились с профессиями в мультипликационном производстве, историей развития мультипликации в мире, РФ и Хабаровском крае;
- развиты компетентности обучающихся в области анимации; - отработаны навыки создания анимационных проектов.

метапредметные:

- развито эстетическое восприятие анимационного искусства;
- обучающиеся сформировали интерес к профессиональному определению в области мультипликации;
- у обучающихся выявлены и развиты личностное творчество, инициативность, самостоятельность, активность;
- развиты навыки совместной проектной деятельности.

личностные:

- повышен уровень мотивации к самопознанию, саморазвитию и самореализации через получение социокультурного опыта в различных видах деятельности.

Форма контроля:

Результативность реализованной программы определяется при помощи системы мониторинга, осуществляемого в ходе первичной, промежуточной и итоговой диагностик.

Методы отслеживания результативности программы:

- сбор информации и анализ данных через: анкеты, опросы, отзывы детей, родителей, педагогов о качестве программы;
- рефлексия обучающимися коммуникативного поведения, самооценка, взаимооценка;
- наблюдение;

- анализ создания обучающимися мультипликационных фильмов (рабочие материалы к фильмам, эскизы, итоговые работы, посты в социальных сетях и др.);
- исследование удовлетворенности детей условиями и качеством предоставляемых услуг в КГБНОУ КДЦ «Созвездие» (психологическая служба);
- обобщение, подведение итогов реализации программы.

Министерство образования и науки Хабаровского края
Краевое государственное бюджетное нетиповое образовательное учреждение
«Краевой детский центр «Созвездие»



**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
краевой профильной смены
«Весенняя школа анимации»
(художественная направленность)**

Возраст обучающихся: 10-17 лет,
Срок реализации программы:
10.04.2022 – 21.04.2022, 12 дней
Автор программ:
Дубовская А.В.
Место реализации:
Хабаровский край, р-н им. Лазо
п. Переяславка, дружина «Созвездие»

Хабаровск, 2022

1. Информационная карта программы

Полное название программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа краевой профильной смены «Весенняя школа анимации»
Направленность программы	Художественная
Аннотация к программе	<p>В рамках КПС проходит Финальный этап Краевого конкурса по анимации для детей «Картун ДВиж», победители которого будут рекомендованы к участию в Национальном чемпионате Арт.Мастерс, компетенция Художник-аниматор, категория - Юниоры.</p> <p>Программа включает в себя развитие компетентности обучающихся в области анимации, освоение анимационных программ (Vegas Pro, MoHo) и аналоговых техник анимации, изучение основных принципов анимации (тайминг, чередовании движения и пауз внутри сцены и в ритме), создание творческих проектов для участия в национальном чемпионате Арт.Мастерс 2022. Программа реализуется в сетевой форме совместно с Хабаровской краевой общественной организацией «Развития анимационного искусства в Хабаровском крае» в рамках проекта, поддержанного Президентским фондом культурных инициатив.</p>
Цель и задачи программы	<p>Цель: выявление талантов в области анимации среди детей старшего школьного возраста.</p> <p>Задачи программы:</p> <p>Предметные:</p> <ul style="list-style-type: none"> - познакомить обучающихся с профессиями в мультипликационном производстве, историей развития мультипликации в мире, РФ и Хабаровском крае; - развивать компетентности обучающихся в области анимации; - отрабатывать навыков создания анимационных проектов. <p>Метапредметные:</p> <ul style="list-style-type: none"> - развивать эстетическое восприятие анимационного искусства; - способствовать профессиональному самоопределению в области анимации; - способствовать проявлению и развитию личностного творчества, инициативности, самостоятельности, активности обучающихся; - развивать навыки совместной проектной деятельности. <p>Личностные:</p> <ul style="list-style-type: none"> - повышать уровень мотивации к самопознанию, саморазвитию и самореализации через получение социокультурного опыта в различных видах деятельности.

Предполагаемый результат	<p>За время реализации программы у участников смены произойдут следующие изменения:</p> <p>Предметные:</p> <ul style="list-style-type: none"> - обучающиеся познакомились с профессиями в мультипликационном производстве, историей развития мультипликации в мире, РФ и Хабаровском крае; - развиты компетентности обучающихся в области анимации; - отработаны навыки создания анимационных проектов. <p>Метапредметные:</p> <ul style="list-style-type: none"> - развито эстетическое восприятие анимационного искусства; - обучающиеся сформировали интерес к профессиональному определению в области мультипликации; - у обучающихся выявлены и развиты личностное творчество, инициативность, самостоятельность, активность; - развиты навыки совместной проектной деятельности. <p>Личностные:</p> <ul style="list-style-type: none"> - повышен уровень мотивации к самопознанию, саморазвитию и самореализации через получение социокультурного опыта в различных видах деятельности.
Целевая аудитория	Дети 13-17 лет со всех территорий Хабаровского края – победители Краевого конкурса по анимации для детей «Картун ДВиж»
Количество участников	30 человек
Сроки проведения	10.04.2022-21.04.2022
Тип учреждения	Краевое государственное бюджетное нетиповое образовательное учреждение «Краевой детский центр «Созвездие».
Продолжительность	12 дней
Место проведения	Хабаровский край, район им. Лазо, р.п. Переяславка дружина «Созвездие»
Адрес исполнителя	680026 г. Хабаровск, ул. Тихоокеанская, 75 Краевое государственное бюджетное нетиповое образовательное учреждение «Краевой детский центр «Созвездие».
Опыт реализации программы	Реализуется впервые, 2022г.
Руководитель смены	Дубовская Александра Владимировна
Автор-составитель программы	Дубовская Александра Владимировна, методист отдела разработки и реализации проектов КГБНОУ КДЦ «Созвездие»

Партнеры программы	Хабаровская краевая общественная организация «Развития анимационного искусства в Хабаровском крае»; Общество с ограниченной ответственностью «Анимационная студия «Мечталёт» (ООО «АС «Мечталёт») ГТРК "Дальневосточная"
---------------------------	--

КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

2.1. Пояснительная записка

При разработке программы авторы брали за основу следующие документы:

– Федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ (ред. от 30.04.2021) "Об образовании в Российской Федерации";

– Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 N 28 "Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи";

– Национальный стандарт Российской Федерации ГОСТ Р 52887-2018 "Услуги детям в организациях отдыха и оздоровления", утвержденный приказом Росстандарта от 31 июля 2018 г. N 444-ст.;

– Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 N 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года»;

– Приказ Минпросвещения России от 09.11.2018 N 196 (ред. от 30.09.2020) "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам";

– Приказ Минобрнауки России от 13.07.2017 N 656 "Об утверждении примерных положений об организациях отдыха детей и их оздоровления";

– Приказ Минтруда России от 25.12.2018 N 840н (ред. от 11.02.2019) "Об утверждении профессионального стандарта "Специалист, участвующий в организации деятельности детского коллектива (вожатый)";

– Приказ Минтруда России от 05.05.2018 N 298н "Об утверждении профессионального стандарта "Педагог дополнительного образования детей и взрослых" (Зарегистрировано в Минюсте России 28.08.2018 N 52016)

– Методические рекомендации:

<Письмо>Минобрнауки РФ от 31.03.2011 N 06-614 "О направлении рекомендаций" (вместе с "Рекомендациями по порядку проведения смен в учреждениях отдыха и оздоровления детей и подростков");

<Письмо>Минобрнауки России от 01.04.2014 N 09-613 "О направлении методических рекомендаций" (вместе с "Рекомендациями по примерному содержанию образовательных программ, реализуемых в организациях, осуществляющих отдых и оздоровление детей").

Актуальность программы

В рамках КПС «Весенняя школа анимации» проходит Финальный этап Краевого конкурса по анимации для детей «Картун ДВиж», победители

которого будут рекомендованы к участию в Национальном чемпионате Арт.Мастерс, компетенция Художник-аниматор, категория Юниоры.

Программа включает в себя развитие компетентности обучающихся в области анимации, освоение анимационных программ (Vegas Pro, MoHo) и аналоговых техник анимации, изучение основных принципов анимации (тайминг, чередовании движения и пауз внутри сцены и в ритме), создание творческих проектов для участия в национальном чемпионате Арт.Мастерс 2022. Программа реализуется в сетевой форме совместно с Хабаровской краевой общественной организацией «Развития анимационного искусства в Хабаровском крае» в рамках проекта, поддержанного Президентским фондом культурных инициатив.

Актуальность программы обусловлена необходимостью популяризации анимационной индустрии у подростков в качестве сферы их возможной профессиональной реализации. События смены «Весенняя школа анимации» предоставляют детям возможность создать собственные мультипликационные фильмы, получить опыт проектной командной работы, почувствовать собственные возможности в творческой самореализации, сформировать мотивацию к самообразованию в области анимации, дальнейшему профессиональному самоопределению.

Консультантами при разработке программы выступили специалисты студии анимации «Мечталет», г. Хабаровск. Кроме того, студия готова принимать непосредственное участие в реализации программы, проводить мастер-классы, выступления, презентации и выступить в качестве экспертов при оценке итоговых работ детей.

Направленность программы: художественная

Особенности организации образовательного процесса

Программа реализуется в рамках краевой профильной смены «Весенняя школа анимации».

Основной технологией реализации образовательной программы детского лагеря является технология коллективной творческой деятельности. Образовательный потенциал коллективного творческого дела состоит в том, что оно представляет собой модель последовательности действий, которая успешно осваивается обучающимися за смену, может быть перенесена впоследствии в иные среды и, что важно, самостоятельно использована при подготовке любого учебного проекта в своей школе. Для достижения цели группа проходит стадии: поиска идеи, оформления ее в замысел и предварительной постановки задач; коллективного планирования; коллективной подготовки (работа микрогрупп по 5-7 человек); проведения КТД; подведения итогов (групповой анализ – рефлексия), последствие. При коллективной подготовке продукта деятельности проявляются различные социально-психологические феномены, такие как сотрудничество, лидерство, инициативность, продвижение идеи и презентация себя, эмпатия, креативность, проба социальных ролей и др. Образовательный процесс при этом происходит в естественных условиях жизнедеятельности.

Таким образом, дети получают опыт планирования собственной деятельности, целеполагания, прогнозирования, самоорганизации, последующего оценивания и анализа достигнутых результатов выполнения задач, требующих группового решения.

В коллективной творческой деятельности формируется временное детское объединение, которое имеет свою логику развития и выполняет следующие функции: воспитательная, оздоровительная (сохранение, профилактика и совершенствование здоровья ребенка), коммуникационная (трансляция культурных образцов отношений и общения в различных видах деятельности), социализирующая (приобретение социального опыта посредством общения, совместной деятельности, проживания в особо организованном социуме), развивающая.

Новизна программы: программа реализуется впервые, способствует профессиональному самоопределению и социализации обучающихся Хабаровского края в возрасте от 13 до 17 лет.

Сроки реализации программы: 12 дней (10 апреля – 21 апреля 2021 года).

Целевая аудитория:

Дети 13-17 лет со всех территорий Хабаровского края – победители Краевого конкурса по анимации для детей «Картун ДВиж».

Форма обучения: очная.

Уровень программы: продвинутый. Освоение программного материала данного уровня предполагает получение обучающимися околопрофессиональных и профессиональных знаний в области анимации.

2.2. Цель и задачи программы

Цель: выявление талантов в области анимации среди детей старшего школьного возраста.

Задачи программы:

Предметные:

- познакомить обучающихся с профессиями в мультипликационном производстве, историей развития мультипликации в мире, РФ и Хабаровском крае;

- развивать компетентности обучающихся в области анимации;

- отрабатывать навыков создания анимационных проектов.

Метапредметные:

- развивать эстетическое восприятие анимационного искусства;

- способствовать профессиональному самоопределению в области анимации;

- способствовать проявлению и развитию личностного творчества, инициативности, самостоятельности, активности обучающихся;

- развивать навыки совместной проектной деятельности.

Личностные:

- повышать уровень мотивации к самопознанию, саморазвитию и самореализации через получение социокультурного опыта в различных видах деятельности.

2.3 Педагогические принципы

Программа строится на следующих принципах:

Принцип совместной деятельности. Этот принцип требует реализации посредством вовлечения в познавательную деятельность нескольких участников. Он требует выбора и характеристики ролей, определения их полномочий, интересов и средств деятельности. При этом выявляются и моделируются наиболее характерные виды профессионального взаимодействия «должностных» лиц;

Принцип проблемности содержания имитационной модели и процесса её развёртывания в игровой деятельности.

Личностно-ориентированный принцип - принцип признания личности развивающегося человека высшей социальной ценностью.

Принцип многообразия видов, форм и содержания деятельности, рассчитанных на доминирующие способности, интерес и потребности (интеллектуально-познавательные, художественно-творческие, организаторско-лидерские). Формы деятельности: выступления на вечерних мероприятиях, разработка творческих проектов – все это является одновременно и привлекательным для участников, имеет четко выраженный результат, содержит эффект новизны, позволяет проявить творчество и самостоятельность, способствует самоутверждению личности.

Принцип свободы и творчества в выборе: познавательной деятельности, клубного пространства, путей, темпа продвижения по маршруту в освоении выбранной деятельности; форм и способов организации жизни в коллективе, добровольности участия в досугово-развлекательных мероприятиях; формы участия в физкультурно-оздоровительных программах (зарядка, эстафеты, игровой спорт, плавание и др.).

3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

3.1 Учебный план

№№ п/п	Название модуля	Всего часов
1.	Инвариантная часть	
1	Образовательный блок	44
2.	Вариативная часть	
2	Физическое развитие, спорт «Лабораториум»	12
3.	Интегрированная программа	
3	Интегрированная программа «Увлекательное	14

	краеведение: открытия в цифрах и фактах»	
	Итого:	70
Итого: Максимальная нагрузка на 1 человека за смену- 70 часов		

3.2 Содержание учебного плана

Образовательный компонент смены представлен программой образовательного блока, который включает в себя серию профориентационных проб, завершающихся созданием анимационных проектов.

Название Раздела/Темы	Всего	Теория	Практика	Форма контроля
Инвариантная часть				
1. Образовательный блок	44	11	33	Выполнение анимационных упражнений индивидуально, создание групповых анимационных проектов, демонстрация итогов работы перед жюри и другими участниками смены
1.1 Анимация. Техники	4	1	3	
1.2 Базовые принципы анимации.	4		4	
1.3 Драматургия анимационного кино	4	0,5	3,5	
1.4 Персонаж	6	1	5	
1.5 Принципы монтажа. Раскадровка	2	0,5	1,5	
1.6 Художественное решение в анимационном кино	2	0,5	1,5	
1.7 Озвучание	2	0,5	1,5	
1.8 Продакшн	10		10	
1.9 КиноЛекторий	7	7		
Презентация работ	3		3	
Вариативная часть				
Физическое развитие, спорт	8			
«Лабораториум»	4			
Интегрированная программа				
Интегрированная программа «Увлекательное краеведение: открытия в цифрах и фактах»	14			
Итого по программе:	70 часов			

Раздел 1. **Образовательный блок**

Тема 1.1. **Анимация. Техники.**

Теория: Вводное занятие. Знакомство. Деление на группы. Объявление заданий. Понятие анимации. История рисованной анимации. Кто такой

аниматор? Не каждый аниматор может быть художником и не каждый художник - аниматором. Кто самый главный друг аниматора? Что такое компоновки и экспозиционный лист? Фазовка, прорисовка, заливка. Что такое штифт? Как рисовать на кальке? Что такое стоп-моушен? Где находится точка съемки? Техники стоп-моушен. Перекладка. В какой технике работает Ю.Б.Норштейн? Кукольная анимация. Анимация сыпучих материалов. Пластилиновая анимация. Живопись по стеклу. Игольчатый экран. Объектная анимация. Пиксиляция. Особенности съемочного процесса. Частота кадров в секунду. Развитие стоп-моушен анимации.

Практика: Сделать флипбук. Разработать небольшую сцену.

Тема 1.2. Базовые принципы анимации.

Практика: Ускорение и замедление движения. Траектория движения. Остаточное движение. Деформация объекта. Принцип сжатия и растяжения на примере с мячом. Типичные траектории. Подготовка движения. Атмосфера в кадре. Базовые принципы анимации. Создание оптической игрушки.

Тема 1.3. Драматургия

Теория: Чем отличается сценарий от литературного произведения? Сценарии не пишутся, они конструируются. Главный проводник между автором и зрителем - герой. Каким должен быть он и его вселенная? Чем характеристика героя отличается от его характера? Зачем нужна тайна? Любая история рождается из события. Какова структура любой истории? События должны менять историю. "Что-то пошло не так!" - главная драматургическая формула. Что такое арка героя?

Практика: Мозговой штурм. Что нужно, чтобы придумать хорошую историю? Упражнения от Редьярда Киплинга. Как работает фантазия. Рождение ассоциаций. Как соединить не соединяемые вещи. Как работает человеческий мозг. Придумать необычного интересного героя и выстроить с ним историю как минимум из двух событий: завязка и кульминация. Создание «быстрого сценария» - рандомная сетка.

Тема 1.4. Персонаж

Теория: Кто придумывает литературный образ персонажа. Каким бывает персонаж. Как он создается и как разговаривает. Отрицательные, положительные и обаятельные персонажи. Женские и мужские образы в кино.

Какой герой внешне и какой внутри. Наблюдение. Воображение. Поза, движение и мимика. Характерность. Малая цепочка поведения. Лаконичность и отбор. Какие бывают чувства и эмоции? Актерский тренинг: - тарбарский язык - этюд с бытовым предметом - озвучить предмет.

Практика: Создание персонажа: внутренний и визуальный образ. Анимация походки созданного персонажа. Упражнение на создание персонажа: 5 одинаковых людей, эмоции персонажа, линейка персонажа, морфинг и тп.

Тема 1.5. Принципы монтажа. Раскадровка.

Теория: Что такое монтаж в анимации? Ощущение целого. Когда мы снимаем фильм, мы пытаемся сформулировать мысль и внятно донести ее до зрителя. Монтаж вид языка, при помощи которого мы говорим со зрителем. Что такое раскадровка? Пластика кадра. Ритм фильма. Работа со структурой и временем фильма. Свойства кадра. Принципы соединения кадров. Вертикальный монтаж. Внутрикадровый монтаж. Аниматик.

Практика: Практика создания раскадровки (основной проект). Знакомимся с техникой ротоскопирования. Упражнение по заданным или снятым самостоятельно референсам. Утверждение раскадровки. Создание аниматика (без звуков). Согласование диалогов (если требуется).

Тема 1.6. Художественное решение.

Теория: Что делает художник-постановщик в анимационном кино? Персонаж. Что такое поиграть перекладкой? Зачем разбирать персонажа на части? Позы и мимика. Образ и детали персонажа. Когда дефект можно принимать за эффект? Поиск материала. Что такое фоны? Чем больше действия, тем меньше должно быть деталей в кадре. В густых фонах спасает движение. Цвет и законы его восприятия. Что такое цветовая партитура фильма? Думать с карандашом в руках.

Практика: Основы колористики, работа над цветовым решением по основному проекту. Работа над фонами/персонажами.

Тема 1.7. Озвучание.

Теория: Озвучка. Как озвучивать мультфильмы? Тело человека - музыкальный инструмент. Как придумывать звуки. Главные музыкальные инструменты. Работа с голосом. Инструменты звукозаписи. Библиотеки и программы, в которых обрабатывается звук. Подбор звуков, музыки, титров. Озвучание (черновое). Аниматик с черновыми звуками.

Практика: Озвучание.

Тема 1.8. Продакшн.

Производство (съемки). Работа над фонами/персонажами.

Тема 1.9. КиноЛекторий.

Теория: Что такое авторская анимация? Типы авторской мультипликации. Мода на откровения. Мотивация авторов. Что вызывает зрительскую реакцию. Авторская документальная анимация. Большой зрительский опыт. Анимация - это детское искусство? Детям нельзя смотреть то, что не понятно? Коммерческая и авторская анимация. Как начать понимать авторскую анимацию? Прокат авторской анимации через фестивали. Анимация не может быть без ошибки. Как работает критик? Профессия анимационный критик очень редкая во всем мире. Искусство меняет представление человека о самом себе и об окружающем его мире.

Воспитательные мероприятия

В соответствии с целью и задачами образовательной программы воспитательные мероприятия направлены на приобретение обучающимися социокультурного опыта, который станет базисом для их дальнейшего развития. Обучающиеся приобретают в течение смены опыт общения,

позитивной самопрезентации, решения проблем в сотрудничестве, принятия ответственности, самоорганизации и самодисциплины, участия в различных видах и формах деятельности, что впоследствии может стать основой не только для формирования активной жизненной позиции, но и развития ряда важных личностных качеств и навыков, востребованных в современном обществе. Особое внимание в программе уделяется развитию способности к рефлексии, умению анализировать свои поступки, соотносить их с мнением группы.

Физкультурно-спортивная деятельность: Формирование потребности в регулярном физическом самосовершенствовании. Пропаганда здорового образа жизни, воспитание ответственного отношения к собственному здоровью и здоровью окружающих

Формы проведения: Ежедневная Утренняя зарядка; Большая эстафета; Турнир по мини-футболу, Турнир по волейболу.

Творческая, игровая деятельность: Приобретение обучающимися опыта сценического выступления и публичной презентации результатов творческой деятельности. Формирование у обучающихся основ зрительской культуры. Формирование компетенции сотрудничества в совместном решении творческих задач.

Формы проведения: «Здравствуй, студент» - театрализованное представление отрядов, Вечернее мероприятие «Танцевальный баттл», Вечернее мероприятие «Звездный вожатый», Вечернее мероприятие «Shazam», Вечернее мероприятие «Шоу Маска».

Деятельность свободного общения: Приобретение опыта анализа, оценки и контроля своих действий в процессе достижения результата, выбора способов действий в рамках предложенных условий и требований, выбора способов корректировки своих действий в соответствии с изменяющейся ситуацией.

Формы проведения: Огоньки (знакомств/ оргпериода/ тематический/ итоговый/ прощальный).

Воспитательная деятельность по развитию эмоционально-волевой сферы. Реализуется в форме игровых и соревновательных мероприятий между отрядами и внутри отряда. (Веревочный курс, Вечернее мероприятие «Исток-Talk», ФотоКросс «Пиксиляция», Интеллектуальная игра «РИСК», ФОК-Боярд).

Профориентация. Пресс-конференция с продюсером студии «Мечталёт».

3.3. Логика развития смены

Период смены	Содержание	Ключевые мероприятия
ПОДГОТОВИТЕЛЬНЫЙ ПЕРИОД	– Проведение отборочного этапа Краевого конкурса по анимации для детей и	Заключение договоров с партнерами, специалистами; Отборочный этап

	<p>подростков «Картун ДВиж» 21.02-21.03.2022г.</p> <ul style="list-style-type: none"> – планирование смены: корректировка программы, плана работы, разработка основных общелагерных дел; – разработка конкурсных заданий на финальный этап Конкурса; – реклама, приглашение специалистов в жюри финального этапа Конкурса; – подготовка педагогического и командного состава; – размещение анонса Смены на сайте учреждения; – составление списков участников смены; – подготовка лагеря к приему детей; - закупка специального оборудования для съемок мультфильмов, оборудование кабинетов 	<p>Краевого конкурса по анимации для детей и подростков «Картун ДВиж» 21.02-21.03.2022 г.</p> <p>анонсирование смены в новостных сюжетах СМИ;</p>
<p>ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ ПЕРИОД (1-3 день)</p>	<ul style="list-style-type: none"> – размещение, знакомство и адаптация участников смены; – инструктаж по технике безопасности, пожарной безопасности; – ознакомление с темой смены, первичное анкетирование; – проведение хозяйственных и стартовых сборов; – выборы в ОСУ; – игры на знакомство и 	<p>Веревочный курс Открытие Проектов Огонек знакомств Вечернее мероприятие «Исток-Talk» Выборы ОСУ Погружение в ОД/название Отряда Творческая лаборатория «Отрядное пространство» «Здравствуй, студент» театрализованное</p>

	<p>сплочение отрядов; – знакомство с творческими мастерскими и их руководителями; – торжественное открытие смены</p>	<p>представление отрядов</p>
<p>ОСНОВНОЙ ПЕРИОД (4-9 дни)</p>	<p>– работа по плану смены; – ежедневное проведение занятий Образовательному блоку; – работа локаций; – проведение спортивных игр и состязаний; – проведение огоньков; – проведение конкурсных мероприятий «Картун ДВиж»; – размещение информации о ходе смены в Соц.сетях учреждения; – отслеживание эмоционального, физического состояния детей, корректировка деятельности на основе диагностики эмоционального состояния</p>	<p>Проведение Киноклуба; Большая эстафета; Вечернее мероприятие «Танцевальный баттл»; Интеллектуальная игра «РИСК»; ФотоКросс «Пиксиляция»; ФОК-Боярд; Вечернее мероприятие «Звездный вожатый» Вечернее мероприятие «Shazam»;</p>
<p>ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЙ ПЕРИОД (12-14 день)</p>	<p>– Усиление контроля за жизнью и здоровьем детей; – Обеспечение выполнения программы смены; – Подведение итогов работы основных направлений – Проведение итоговых соревнований;</p>	<p>– Вечернее мероприятие «Шоу Маска» – Пресс-конференция с представителями студии «Мечталёт» – Акция «Спасибо»; – Торжественное Закрытие, презентация</p>

	<ul style="list-style-type: none"> – Подведение итогов пребывания детей на смене; – Закрепление достигнутого ребенком результата, мотивация к продолжению развития в выбранном направлении; – Изменения отношений детей в отряде за смену; - Проведение прощального огонька. 	<ul style="list-style-type: none"> проектов; – Прощальный огонек Акция «Нас здесь не было»
«Последствие»	<ul style="list-style-type: none"> - презентация детских мультипликационных работ общественности 	<ul style="list-style-type: none"> – фестивали мультфильмов в Хабаровске; – Показы проектов на летних сменах Хабаровского края; – Участие победителей конкурса «Картун ДВиж» в национальном чемпионате творческих профессий «АртМастерс» в номинации Художник-аниматор, категория Юниоры; Новостные сюжеты на телеканалах Хабаровского края.

4. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

За время реализации программы у участников смены произойдут следующие изменения:

Предметные:

- обучающиеся познакомились с профессиями в мультипликационном производстве, историей развития мультипликации в мире, РФ и Хабаровском крае;

- развиты компетентности обучающихся в области анимации;

- отработаны навыки создания анимационных проектов.

Метапредметные:

- развито эстетическое восприятие анимационного искусства;

- обучающиеся сформировали интерес к профессиональному определению в области мультипликации;
- у обучающихся выявлены и развиты личностное творчество, инициативность, самостоятельность, активность;
- развиты навыки совместной проектной деятельности.

Личностные:

- повышен уровень мотивации к самопознанию, саморазвитию и самореализации через получение социокультурного опыта в различных видах деятельности.

Формы подведения итогов реализации образовательной программы

Результативность реализованной программы определяется при помощи системы мониторинга, осуществляемого в ходе первичной, промежуточной и итоговой диагностик.

Методы отслеживания результативности программы:

1. Сбор информации и анализ данных через: анкеты, опросы, отзывы детей, родителей, педагогов о качестве программы.
2. Рефлексия обучающимися коммуникативного поведения, самооценка, взаимооценка.
3. Наблюдение.
4. Анализ создания обучающимися мультипликационных фильмов (рабочие материалы к фильмам, эскизы, итоговые работы, посты в социальных сетях и др.).
5. Исследование удовлетворенности детей условиями и качеством предоставляемых услуг в КГБНОУ КДЦ «Созвездие» (психологическая служба).
6. Обобщение, подведение итогов реализации программы.

Анализ и оценка результатов программы краевой профильной смены реализуется с помощью следующих диагностических методик:

1. «Анкета ожиданий»;
2. анкета «Оценки образовательного блока»;
3. тест «Дерево с человечками»;
4. тест «Эмоциональная самооценка» А. Захарова;
5. «Итоговая анкета»;
6. Оценка жюри Краевого конкурса по анимации для детей и подростков «Картун ДВиж»;
7. отзывы участников смены (подростки, вожатые, педагоги, администрация) в газете, выпущенной обучающимися Медиа центра.

5. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

5.1 Система мотивации и стимулирования участников смены.

Система награждения краевой профильной смены «Весенняя школа анимации» имеет две основы:

а) традиционная:

- награждение по итогам смены самых активных участников;
- награждение лучшего отряда;

Традиционное награждение проводится в итоговый день программы в торжественной обстановке, где дополнительно к дипломам и письмам вручаются призы с логотипом КГБОУ ДО КДЦ «Созвездие» смены.

б) специальная:

Подведение итогов Краевого конкурса по анимации для детей «Картун ДВиж»:

1. Практическое задание включает не менее 2 (двух) модулей, последний из которых содержит в том числе демонстрацию.

2. Максимально возможное количество баллов не может превышать 100 (ста) баллов, в том числе: модуль 1 — 50 (пятьдесят) баллов, модуль 2 — 50 (пятьдесят) баллов.

3. Победителем Конкурса признается Участник, набравший наибольшее итоговое количество баллов на Финальном этапе.

5.2. Материально-техническое обеспечение.

В КГБНОУ КДЦ «Созвездие» созданы все условия для обеспечения образовательной деятельности оснащёнными зданиями, строениями, сооружениями, помещениями и территориями. Перечень оснащенных зданий, строений, сооружений, помещений (учебных, учебно-лабораторных, объектов для проведения практических занятий, административных, подсобных, помещений для занятия физической культурой и спортом, иных), территорий с указанием площади полностью соответствуют всем требованиям Роспотребнадзора РФ и МЧС.

Для проведения образовательного блока (на одну группу – 12 чел.) в технике перекладка на мультипликационном станке:

1. Кабинет (не менее 25 м2)	1 шт.
2. Проектор, экран	1 комплект
3. Мультистанок для съемки мультфильмов в техниках перекладки	1 шт
4. Переходник usb (с фотоаппарата на ноутбук) не менее 125 см	1 шт
5. Фотоаппарат Canon (EF-S 18-55mm f/3.5-5.6 IS STM)	1 шт
6. Manfrotto 396B-3 двойной шарнирный кронштейн с площадкой	1 шт
7. Зажим Manfrotto 035 Superclamp	1 шт
8. 15.6" Ноутбук Acer Aspire F5-573G-509X	1 шт
9. Круговые световые лампы	1 шт
10. Световые планшеты	12 шт.
11. Сетевые фильтры (не менее 5 выходов)	2 шт.

12. USB разветвители	Суммарно на 12 входов
13. Программа DragonFrame для съёмок	1 шт.
14. Программа Movavi Video Editor или Adobe Premier Pro для монтажа	1 шт.
15. Принтер ч/б	1 шт.
16. Принтер цветной фото	1 шт.
17. Пластилин (24 цв.)	4уп.
18. Масляная пастель (24 цв.)	2уп.
19. Карандаш простой, стир. резинка, точилка	12 комплектов
20. Краски гуашь (12 цв.)	4уп.
21. Гуашь белая (500мл.)	1 шт.
22. Кисти (набор плоских от 06 до 20мм)	5 уп.
23. Ножницы	12 шт.
24. Бумага белая А2, плотность не менее 200 мкг	40 листов
25. Бумага белая офисная А4	2 уп.
26. Бумага цветная офисная (10 цв.)	1 уп.
27. Картон цветной, фольгированный, бархатный	3 уп.
28. Клеевые подушечки (UHU PataFix)	1 уп.
29. Скотч малярный (шириной не менее 4 см)	4 шт.
30. Обложки пластиковые для переплета, А4, 150 мкм, прозрачные	100 шт.
31. Маркеры для белой доски (4 цв.)	2 уп.
32. Маркеры черные перманентные	12 шт.

в технике перекладка на компьютере:

1. Кабинет (не менее 25 м2)	1 шт.
2. Проектор, экран	1 комплект
3. Стол съемочный (офисный 60*120см)	1 шт
4. Ноутбук Acer Nitro 5 SSD 512/17.3"/Black	13 шт
5. Графический планшет-монитор HUION KAMVAS Pro 13 Black (16"x9", USB)	13 шт
6. Сетевые фильтры (не менее 5 выходов)	2 шт.
7. USB разветвители	Суммарно на 12 входов
8. Программа MoHo (для создания анимации)	13 шт.
9. Программа Movavi Video Editor или Adobe Premier Pro для монтажа	13 шт.
10. Принтер ч/б	1 шт.
11. Принтер цветной фото	1 шт.
12. Бумага белая офисная А4	2 уп.
13. Маркеры для белой доски (4 цв.)	2 уп.

14. Маркеры черные перманентные	13 шт.
15. Флипчарт или маркерная доска	1шт.
16. Планшет с зажимом А4	13 шт.
17. Ручка черная гелевая и карандаш простой	13 компл.

Для проведения вечерних мероприятий/ киноклуба/ пресс-конференции:

- киноконцертный зал;
- световая, звуковая, видео аппаратура;
- костюмы сценические;

Для проведения спортивных мероприятий:

- универсальный спортивный зал/стадион;
- бассейн;
- спортивный инвентарь для проведения спортивных игр, эстафет;

5.3. Кадровое обеспечение.

Кадровое обеспечение программы составляют:

1. руководитель краевой профильной смены (1 человек);
2. воспитатель педагогического отряда (2 дневных воспитателя, 1 ночной воспитатель);
3. консультант* (3 человека);
4. художественный руководитель смены (1 человек);
5. педагоги-психологи сектора психолого-педагогической работы (1 человек);
6. юридическо-правовая служба (1 человек);
7. фотограф (1 человек);
8. видеограф (1 человек);
9. тренер-преподаватель (1 человек).

Подбор консультантов осуществляется исходя из опыта работы в качестве художников-мультипликаторов, а также личностных психологических и коммуникативных качеств, культурного и эстетического развития, стрессоустойчивости. Погружение консультантов в специфику смены и должностной функционал начинается за 2-3 месяца до ее начала.

Функционал консультантов
проведение мастер-классов по режиссуре, драматургии, монтажу, анимационного фильма
проведение мастер-классов по созданию анимационного фильма в технике перекладка на мультипликационном станке
проведение мастер-классов по созданию анимационного фильма в технике перекладка на компьютере.

«Погружение» вожатых в специфику и содержание программы проводится за несколько дней до начала смены: им доводится до сведения система самоуправления, специфика работы педагогического и съёмочного

процесса. До смены формируются вожатские пары. Все вожатские пары обеспечиваются комплектом документации, подробно описывающей образовательный, съёмочный и режимный аспекты смены.

5.4 Партнёрский компонент смены

Партнер	Сфера взаимодействия
Общество с ограниченной ответственностью «Анимационная студия «Мечталёт» (ООО «АС «Мечталёт»)	Художники-аниматоры в качестве консультантов для проведения основных мероприятий программы; Проведение пресс-конференции; Информационная поддержка; Экспертиза детских мультипликационных работ; - Сувенирная наградная продукция
Хабаровская краевая общественная организация «Развития анимационного искусства в Хабаровском крае»	Информационная поддержка; Подбор педагогов мультипликации для реализации программы; - Предоставление оборудования для реализации программы

5.5. Комплексно-методическое обеспечение программы

По информационному, дидактическому, методическому и техническому обеспечению программы используются следующие материалы:

Информационное обеспечение:

- буклетная продукция с информацией о смене;
- размещение информации о подготовке и реализации смены на официальном сайте КДЦ Созвездие;
- размещение информации о подготовке и реализации смены в официальных группах КДЦ Созвездие в социальных сетях;
- разработка логотипа смены и размещение его на печатной и наградной продукции;
- новостной сюжет о предстоящей смене в СМИ;
- сюжет о ходе смены на телеканале ООО "СЭТ Медиа" (Телеканал «бТВ»);
- размещение информационных стендов на территории КДЦ Созвездие (презентация и расписание программ образовательного блока, фотоматериалов, презентация специалистов программы смены);

Дидактическое обеспечение:

видеоматериалы:

- ролики Центра;
- дайджесты текущих моментов смены;
- заставка смены;
- итоговый ролик смены;
- видеотека образовательных материалов;

- видеотека фильмов для показа на Киноклубе;
- *аудиоматериалы*:
- музыкальная фонотека по тематике смены;
- фонотека для озвучания фильмов;
- *печатные материалы*:
- постеры, плакаты российских фестивалей мультфильмов;
- наглядные пособия (принципы создания персонажа, раскадровки к мультфильмам);
- настольные игры (Имаджинариум (Союзмультфильм), Доббль, Мемо, Алиас).

Методическое обеспечение:

- сетевые ресурсы (Интернет, CD-программы);
- методическая литература;
- учебная и научно-популярная литература по тематике программы;
- сценарии мероприятий.

Печатная, наградная продукция:

- Журналы педагогов дополнительного образования – 2 шт.;
 - Педагогические дневники вожатых – 2 шт.;
 - Маршрутные листы, инструкции (Веревочный курс, фотокросс и пр.)
- 1 комплекта;
- Благодарности 7 шт;
 - Сертификаты участников смены – 30 шт;
 - Дипломы лучших по итогам смены – 3 шт;
 - Дипломы победителей краевого конкурса по анимации для детей «Картун ДВиж» - 3 шт.

4) техническое обеспечение:

- спортивный инвентарь;
- спортивное оборудование;
- мультимедийный проектор;
- фото и видеотехника;
- компьютерный класс;
- кабинеты школы;
- конференц-зал
- дискозал;
- оргтехника;
- светомузыкальная аппаратура.

2.2. 5.6 Возможные риски и способы их преодоления

Низкое проявление интереса у подростка к предлагаемым видам деятельности - выявление интересов ребенка, проведение индивидуальной разъяснительной беседы, поиск возможностей включения ребенка в специфическую деятельность, выстраивание индивидуального маршрута.

Неприятие подростка коллективом, заниженная самооценка и неуверенность в себе - упражнения на командообразование, поиск возможности его включения ребенка в специфическую деятельность, выстраивание индивидуального маршрута.

Спад интереса подростка к игровому сюжету смены – выяснение причины снижения интереса, создать неожиданный поворот сюжета, корректировка план-сетки смены.

6. СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ И ИНТЕРНЕТ-ИСТОЧНИКОВ:

Используемые и рекомендуемые информационные источники:

1. Велинский Д. В. Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки. Методическое пособие. - Новосибирск: [б.н.], 2010 г..
2. Гиппиус С. В. Гимнастика чувств. - Москва: АСТ, 1967 г..
3. Грецов А. Г. Лучшие упражнения для развития креативности. - Санкт-Петербург : СПбНИИ физической культуры, 2006 г..
4. Иванов И. П. Энциклопедия коллективных творческих дел. - М. : Педагогика, 1989..
5. Иткин В. В. Карманная книга мульт-журриста. Учебник неругачих обсуждений. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. - Новосибирск : [б.н.], 2006 г..
6. Клюев Е. В. Сказки на всякий случай. - Москва: Слово, 2003 г..
7. Красный Ю. Е. и Курдюкова Л. И. Мультфильм руками детей: Книга для учителя. Учебное издание. - Москва: Просвещение, 1990 г..
8. Макки Роберт История на миллион долларов: Мастер-класс для сценаристов, писателей и не только. - 2012.
9. Родари Джанни Грамматика фантазий. - Москва: Самокат, 2017 г..
10. Сафронов М. В. Вообразительное искусство. Как написать сценарий мультфильма. - [б.м.] : Сеанс, 2018 г..
11. Смолянов Г. Г. Анатомия и создание образа персонажа в анимационном фильме: учебное пособие. - Москва: ВГИК, 2005 г..
12. Солин А. И. и Пшеничная И. А. Задумать и нарисовать мультфильм. Учебное пособие. - Москва: Прометей, 2020 г..
13. Тихонова Е. Р. Детская студия мультипликации: рекомендации по работе с детьми. Методическое пособие. - Новосибирск: [б.н.], 2010 г..
14. Труби Джон Анатомия истории. 22 шага к созданию успешного сценария. - 2016.
15. Хитрук Ф. С. Профессия – аниматор. - Москва: Клуб 36'6, 2007 г..

Интернет ресурсы:

1. <https://creativity.vetas.ru/methods/#> (методы развития креативности)
2. <https://smartcalend.ru/qr-test> (развитие креативности)

3. https://smartcalend.ru/softskills_eq (эмоциональный интеллект)
4. <https://arzamas.academy/special/kids> (библиотека анимационных фильмов для детей)
5. <https://t.me/biganimationschool> (Канал Большой школы анимации, подборка фильмов)
6. <https://multanima.ru/?rating=0> (каталог анимационных фильмов)

Фильмы:

Фильмы Федора Хитрука, Юрия Норштейна, Александра Татарского и студии «Пилот», Леонида Носырева, Гарри Бардина, Назарова, Алдашина, Александра Петрова, Владислава Старевича, Иванова-Вано, Константина Бронзита, Котеночкина, Уолта Диснея («Фантазия»), Лизы Скворцовой («Колыбельные мира»).

**Календарный учебный график
Образовательный блок Краевой профильной смены «Весенняя школа
анимации»**

Дата	Тема	Кол. часов
11.04.	История рисованной анимации	2
11.04	Техники. Стоп-моушен анимация	2
11.04	КиноЛекторий	1
12.04	Художественное решение в анимационном кино	2
12.04	Мозговой штурм	2
13.04	Принципы монтажа. Раскадровка	2
13.04	Базовые принципы анимации	2
13.04	КиноЛекторий	1
14.04	Драматургия анимационного кино	2
14.04	Анимация: биомеханика	2
14.04	КиноЛекторий	1
15.04	Персонаж	2
15.04	Анимация: актерская игра	2
16.04	Окружение персонажа, фоны	2
16.04	Съемки	2
16.04	КиноЛекторий	1
17.04	Он-лайн встреча с Режиссером	2
17.04	Съемки	2
17.04	КиноЛекторий	1
18.04	Озвучание	2
18.04	Съемки	2
19.04	Съемки	4
20.04	Презентация работ	3
	ИТОГО	44 часа

**План воспитательной работы
Краевой профильной смены «Весенняя школа анимации»**

дата	Мероприятие	Количество часов
10.04.	Открытие Проектов	1
10.04.	Веревочный курс	2
11.04.	Вечернее мероприятие «Исток-Talk»	2
12.04.	«Здравствуй, студент» театрализованное представление отрядов	2
13.04.	Большая эстафета	1
14.04.	Вечернее мероприятие «Танцевальный баттл»	2
15.04.	Интеллектуальная игра «РИСК»	2
15.04.	ФотоКросс «Пиксиляция»	2
16.04.	ФОК-Боярд	2
17.04.	Вечернее мероприятие «Звездный вожатый»	2
18.04.	Вечернее мероприятие «Shazam»	2
19.04.	Вечернее мероприятие «Шоу Маска»	2
20.04.	Пресс-конференция с представителями студии «Мечталёт»	1
В течение смены	Огоньки (знакомств/ оргпериода/ тематический/ итоговый/ прощальный)	5
В течение смены	Утренняя зарядка	4
	ИТОГО	32