

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение школа № 499  
Красногвардейского района Санкт-Петербурга

195112, Санкт-Петербург, ул. Весенняя, дом 10 Литер А  
тел. 417-31-09, 417-31-10

ПРИНЯТО  
Общим собранием работников  
Протокол №5  
от «05» июня 2024 г.



УТВЕРЖДЕНО  
Директор ГБОУ школы №499  
А.В. Жуков  
Приказ №40-о от «05» июня 2024 г.

**Адаптированная дополнительная общеразвивающая программа**

**«Мультипликация»**

Срок обучения – 1 год, 144 часа

Обучающиеся 1 варианта, 10 –12 класс

Добрынина Евгения Витальевна,  
педагог дополнительного образования

Санкт –Петербург

2024

## Пояснительная записка

Адаптированная дополнительная общеразвивающая программа «Мультипликация» (далее Программа) предназначена для учащихся школьного возраста с ОВЗ (ОУ), желающих приобрести начальные знания в области мультипликации. Имеет *техническую* направленность с элементами художественной.

Обеспечение реализации прав детей с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ) и детей-инвалидов на участие в программах дополнительного образования является одной из важнейших задач государственной образовательной политики.

Программа разработана в соответствии со следующими нормативно-правовыми актами:

Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»,

Федеральный закон Российской Федерации от 14.07. 2022 № 295-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации»,

Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. N 678-р),

Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 № 629),

Методические рекомендации по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей (письмо Министерства образования и науки РФ от 29 марта 2016 г. № ВК-641/09),

Уставом ГБОУ школы № 499.

**Уровень освоения программы** – общекультурный. В рамках освоения программы результат представляется в виде создания коллективом обучающихся трех мультипликационных фильмов в технологии покадровой анимации.

### **Актуальность, новизна, педагогическая целесообразность**

**Актуальность программы:** Получение образования детьми с ограниченными возможностями здоровья и детьми – инвалидами является одним из основных и неотъемлемых условий в успешной социализации, обеспечения их полноценного участия в жизни общества, эффективной самореализации в различных видах профессиональной и социальной деятельности. Расширение образовательных возможностей этой категории обучающихся является наиболее продуктивным фактором социализации детей –инвалидов и детей с ОВЗ в обществе.

Мультфильм – это одно из первых, с чем знакомится ребенок из области искусства, погружаясь в волшебный мир ярких впечатлений. Через мультфильмы дети познают окружающий мир, переживают и выражают свои эмоции, подражают героям и говорят их языком. Актуальность программы «Мультипликация» заключается в том, что она способствует погружению детей в мир искусства, приобщению к миру прекрасного

Актуальность программы также обусловлена ее технической значимостью. Учащиеся приобретают опыт работы с информационными объектами, учатся работать с фотоаппаратом, микрофоном, монтировать мультфильм на компьютере

С ростом научно – технического прогресса увеличивается поток необходимых базовых знаний, преподаваемых в школе. Для их лучшего усвоения применяются различные системы синтеза гуманитарных и технических наук. Акцент при этом необходимо делать на использование современных информационных технологий. Искусство кино позволяет формировать творческие способности детей посредством синтеза науки и искусства. Оно дает детям уникальное умение видеть красоту в

окружающем мире и необычное в обычном.

Дополнительная образовательная программа «Мультипликация» является адаптированной для обучающихся с интеллектуальными нарушениями. Программа знакомит учащихся с современными программными продуктами, развивает конструктивное созидательное мышление, воспитывает у школьников коммуникабельность посредством творческого общения детей в коллективе, а также при посещении различных мероприятий.

Получение детьми-инвалидами и детьми с ограниченными возможностями здоровья дополнительного образования способствует социальной защищенности на всех этапах социализации, повышению социального статуса, становлению гражданственности и способности активного участия в общественной жизни и в разрешении проблем, затрагивающих их интересы.

#### **Новизна (отличительные особенности) программы**

Содержание программы включает разнообразные виды художественной и технической деятельности, что дает возможность приобретения учащимися новых умений и навыков, расширения их круга интересов. Так как каждый обучающийся с интеллектуальной недостаточностью имеет свои особенности в усвоении материала, возможностях использования полученных навыков, то в процессе создания медиапродукта каждый обучающийся работает в своем темпе и имеет возможность для отдыха и переключения деятельности.

Создание мультфильма – это интересный и увлекательный процесс, включающий в себя разнообразные виды детской деятельности: художественное и декоративно – прикладное творчество (рисование, лепка, конструирование, аппликация, фотография, музыка), литературное творчество, техническое творчество (съемка, озвучка, монтаж мультфильмов), речевую, игровую, познавательную деятельность и др. В результате трудоемкой работы учащийся получает результат в форме законченного медиапродукта (мультфильма), который демонстрируется родителям, сверстникам.

**Педагогическая целесообразность** программы заключается в применении технологий, методов, приемов и форм обучения, адекватных возможностям и потребностям учащихся с ОВЗ. Это: технологии коллективного творческого дела, здоровьесберегающие технологии, игровые технологии и метод проектов.

Программа дает возможность создания ситуации успеха для детей с ограниченными возможностями здоровья через применение индивидуально-дифференцированного подхода в обучении, что позволяет обучающимся справиться с возможными трудностями при выполнении задания, повышает самостоятельность детей. В процессе реализации программы решаются задачи по комплексному развитию детей в современном визуальном и информационно насыщенном мире.

#### **Цель программы**

Развитие технических и творческих способностей обучающихся с интеллектуальными нарушениями посредством обучения базовым навыкам производства медиапродукта (мультфильма).

#### **Задачи программы**

##### **Обучающие:**

- обучить знанию основных терминов и понятий, используемых в мультипликации и медиапроизводстве;
- сформировать представление о технологии и этапах создания мультипликационных фильмов;
- сформировать начальные навыки производства мультипликационного фильма в технологии покадровой анимации;
- развивать базовые художественные навыки.

##### **Развивающие:**

- развивать положительную мотивацию к техническому творчеству;
- развивать цветное и композиционное видение, воображение;

- формировать умения анализировать и планировать свою деятельность;
- обогащать опыт деятельности с техническим оборудованием, используемым при создании мультипликационных фильмов.

***Воспитательные:***

- развивать способности к самовыражению в творческой деятельности;
- воспитывать личностные качества (аккуратность, самостоятельность, терпение, трудолюбие, усидчивость, умение довести дело до конца)
- приобщать обучающихся к коллективным формам творческой деятельности.

***Коррекционные:***

- корректировать трудности в сфере коммуникативного взаимодействия со сверстниками;
- актуализировать творческий потенциал личности, как фактора успешной социализации обучающихся.

**Планируемые результаты реализации программы:**

Оценка результатов освоения программы возможна с учетом особенностей психофизического развития и особых образовательных потребностей каждого обучающегося. Некоторые ожидаемые результаты могут появиться только в процессе длительного целенаправленного специального обучения.

***Предметные результаты:***

- овладеют знанием основных терминов и понятий, используемых в мультипликации и медиапроизводстве;
- сформируют представление о технологии и этапах создания мультипликационных фильмов;
- овладеют начальными навыками производства мультипликационного фильма в технологии покадровой анимации;
- разовьют базовые художественные навыки.

***Метапредметные результаты:***

- разовьют положительную мотивацию к техническому творчеству;
- разовьют цветовое и композиционное видение, воображение;
- сформируют умения анализировать и планировать свою деятельность;
- расширят опыт деятельности с техническим оборудованием, используемым при создании мультипликационных фильмов.

***Личностные результаты:***

- разовьют способности к самовыражению в творческой деятельности;
- разовьют личностные качества (самостоятельность, самодисциплину, терпение, трудолюбие, умение довести дело до конца);
- приобретут опыт взаимодействия в коллективной форме творческой деятельности.

***Коррекционные:***

- достигнут положительной динамики в преодолении трудностей в межличностной коммуникации со сверстниками;
- достигнут положительной динамики в раскрытии творческого потенциала личности, повышающего успешность социальной адаптации обучающегося.

**Организационно-педагогические условия реализации программы:**

**Язык реализации:** программа реализуется на русском языке.

**Форма обучения:** обучение по программе проводится в очной форме.

**Объем и срок освоения:** программа реализуется в течении учебного года, в объеме 144 академических часа.

**Условия набора и формирование групп:** в группу принимаются обучающиеся 15-23 лет с интеллектуальными нарушениями (с легкой степенью умственной отсталости). Обучение проводится при наличии медицинского заключения об отсутствии

противопоказаний по состоянию здоровья заниматься данным видом деятельности. Коллектив обучающихся формируется в соответствии с действующими на момент реализации программы нормативными документами.

**Формы организации деятельности учащихся на занятии:** Основной формой учебной и воспитательной работы является групповое занятие. Занятия сочетают в себе теоретическую и практическую части. К теоретической части относятся вводные беседы по теме занятия, основы теории и история мультипликации. Практическая часть — совместная работа обучающихся и педагога по разработке и созданию медиапродукта (мультфильма).

На занятиях происходит постоянная смена видов деятельности, предусмотрено проведение динамических пауз для снятия мышечных зажимов, профилактики переутомления обучающихся. Распределение тем занятий в содержании программы подчинено концентрическому принципу. Это позволяет ввести каждую тему постепенно, не перегружая обучающихся, и в конце периода обучения получить запланированный результат.

**Форма занятий:** Учебное занятие (практическое занятие), просмотр работ, мини-лекции, беседа, рассказ, практические задания, мастер-класс.

**Материально-техническое оснащение программы:**

Помещение, отводимое для занятий, должно отвечать санитарно-гигиеническим требованиям. Общее освещение кабинета должно быть обеспечено люминесцентными лампами в период, когда невозможно естественное освещение. Рабочие столы и стулья должны соответствовать ростовым нормам.

Для успешной реализации программы необходимы:

- Художественные материалы для учащихся (картон, бумага, пластилин, краски, кисти, карандаши, стеки, ножницы, клей, маркеры и т. д.)
- Природные материалы (листва, шишки, желуди и т.д.)
- Технические средства и оборудование (фото, видео и аудио оборудование, компьютер с выходом в интернет, проектор, экран, штатив и т.д.)

**Кадровое обеспечение программы:**

Образовательная деятельность обучающихся с ограниченными возможностями здоровья по адаптированной дополнительной общеразвивающей программе «Мультипликация» осуществляется специалистом в области коррекционной педагогики, или педагогическим работником, прошедшим соответствующую программу профессиональной переподготовки. Педагог, реализующий программу, должен владеть технологией создания анимационных фильмов с использованием специального оборудования.

**Учебный план  
к адаптированной дополнительной общеразвивающей программе  
«Мультипликация»**

№ п/ п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля и оценивания
		Теория	Практика	Всего	
1	Вводное занятие.	2	2	4	Установочная беседа, педагогическое наблюдение
2	<b>Раздел 1. Покадровая анимация с использованием бумажных кукол.</b>	<b>6</b>	<b>40</b>	<b>46</b>	
2.1	Поиски идеи, работа над проектом, разработка сценария.	2	4	6	Педагогическое наблюдение, практическое задание
2.2	Раскадровка анимации	1	3	4	Педагогическое наблюдение, практическое задание, устный опрос.
2.3	Работа над персонажами, фоном, художественное оформление.	1	15	16	Педагогическое наблюдение, практическое задание
2.4	Покадровая анимация.	1	10	11	Педагогическое наблюдение, практическое задание
2.5	Озвучка, монтаж, постпроизводство	1	6	7	Педагогическое наблюдение, практическое задание
2.6	Итоговое занятие модуля, просмотр результата	1	1	2	Устный опрос, саморефлексия обучающихся по алгоритму
3	<b>Раздел 2. Создание мультфильма с использованием природных материалов.</b>	<b>6</b>	<b>40</b>	<b>46</b>	
3.1	Поиски идеи, работа над проектом, разработка сценария.	2	4	5	Педагогическое наблюдение, практическое задание
3.2	Раскадровка анимации	1	3	4	Педагогическое наблюдение, практическое задание, устный опрос.
3.3	Работа над персонажами, фоном, художественное оформление.	1	15	16	Педагогическое наблюдение, практическое задание
3.4	Покадровая анимация.	1	10	11	Педагогическое наблюдение, практическое задание
3.5	Озвучка, монтаж, постпроизводство	1	6	7	Педагогическое наблюдение, практическое задание

3.6	Итоговое занятие модуля, просмотр результата	1	1	2	Устный опрос, саморефлексия обучающихся по алгоритму.
4	<b>Раздел 3. Покадровая анимация в смешанной технике.</b>	<b>6</b>	<b>40</b>	<b>46</b>	
4.1	Поиски идеи, работа над проектом, разработка сценария.	2	4	5	Педагогическое наблюдение, практическое задание.
4.2	Раскадровка анимации	1	3	4	Педагогическое наблюдение, практическое задание, устный опрос.
4.3	Работа над персонажами, фоном, художественное оформление.	1	15	16	Педагогическое наблюдение, практическое задание.
4.4	Покадровая анимация.	1	10	11	Педагогическое наблюдение, практическое задание.
4.5	Озвучка, монтаж, постпроизводство	1	6	7	Педагогическое наблюдение, практическое задание.
4.6	Итоговое занятие модуля, просмотр результата	1	1	2	Устный опрос, саморефлексия обучающихся по алгоритму.
5	Итоговое занятие. Праздник «Фильм, фильм, фильм!»	1	1	2	Итоговый просмотр и анализ мультфильмов, устный опрос, собеседование.
	<b>ВСЕГО</b>	<b>21</b>	<b>123</b>	<b>144</b>	

**Рабочая программа  
к адаптированной дополнительной общеразвивающей программе  
«Мультипликация»**

**Цель программы**

Развитие технических и творческих способностей обучающихся с интеллектуальными нарушениями посредством обучения базовым навыкам производства медиапродукта (мультфильма).

**Задачи программы**

**Обучающие:**

- обучить знанию основных терминов и понятий, используемых в мультипликации и медиапроизводстве;
- сформировать представление о технологии и этапах создания мультипликационных фильмов;
- сформировать начальные навыки производства мультипликационного фильма в технологии покадровой анимации;
- развивать базовые художественные навыки.

**Развивающие:**

- развивать положительную мотивацию к техническому творчеству;
- развивать цветное и композиционное видение, воображение;
- формировать умения анализировать и планировать свою деятельность;
- обогащать опыт деятельности с техническим оборудованием, используемым при создании мультипликационных фильмов.

**Воспитательные:**

- развивать способности к самовыражению в творческой деятельности;
- воспитывать личностные качества (аккуратность, самостоятельность, терпение, трудолюбие, усидчивость, умение довести дело до конца)
- приобщать обучающихся к коллективным формам творческой деятельности.

**Коррекционные:**

- корректировать трудности в сфере коммуникативного взаимодействия со сверстниками;
- актуализировать творческий потенциал личности, как фактора успешной социализации обучающихся.

**Планируемые результаты реализации программы:**

Оценка результатов освоения программы возможна с учетом особенностей психофизического развития и особых образовательных потребностей каждого обучающегося. Некоторые ожидаемые результаты могут появиться только в процессе длительного целенаправленного специального обучения.

**Предметные результаты:**

- овладеют знанием основных терминов и понятий, используемых в мультипликации и медиапроизводстве;
- сформируют представление о технологии и этапах создания мультипликационных фильмов;
- овладеют начальными навыками производства мультипликационного фильма в технологии покадровой анимации;
- разовьют базовые художественные навыки.



***Метапредметные результаты:***

- разовьют положительную мотивацию к техническому творчеству;
- разовьют цветное и композиционное видение, воображение;
- сформируют умения анализировать и планировать свою деятельность;
- расширят опыт деятельности с техническим оборудованием, используемым при создании мультипликационных фильмов.

***Личностные результаты:***

- разовьют способности к самовыражению в творческой деятельности;
- разовьют личностные качества (самостоятельность, самодисциплину, терпение, трудолюбие, умение довести дело до конца);
- приобретут опыт взаимодействия в коллективной форме творческой деятельности.

***Коррекционные:***

- достигнут положительной динамики в преодолении трудностей в межличностной коммуникации со сверстниками;
- достигнут положительной динамики в раскрытии творческого потенциала личности, повышающего успешность социальной адаптации обучающегося.

## Содержание программы

### 1. Вводное занятие.

*Теория:* Правила поведения на занятиях. Инструктаж по теме «Техника безопасности в работе с техническим оборудованием». Просмотр мультимедийной презентации: «История и традиции создания мультфильмов. Простые оптические игрушки». Рассказ о различных видах анимации.

Викторина «История создания мультфильмов».

*Формы контроля:* Установочная беседа (выявление творческих интересов обучающихся, их увлеченности), педагогическое наблюдение.

### 2. Раздел 1. Покадровая анимация с использованием бумажных кукол.

#### 2.1 Поиски идеи, работа над проектом, разработка сценария.

*Теория:* Просмотр мультфильмов, созданных в покадровой технике. Обсуждение темы будущего мультфильма, обсуждение сценария. Просмотр мультфильмов детских студий с последующим обсуждением интересных идей и решений.

*Практика:* разработка и написание возможных сценариев по алгоритму. (Приложение 1)

*Формы контроля:* Педагогическое наблюдение, практическое задание.

#### 2.2 Раскадровка анимации.

*Теория:* Просмотр кадров знаменитых мультфильмов. Мультимедийная презентация и мини-лекция «Теория анимационного производства. Теория покадровой постановки». Тематическая беседа «Эмоции и цвета» (цвет как средство выражения эмоций, настроения героев).

*Практика:* Прорисовка кадров будущего мультфильма по алгоритму (Приложение 2), работа над идеями, разработка цветового решения в зависимости от эмоционального содержания мультфильма.

*Формы контроля:* Педагогическое наблюдение, практическое задание, устный опрос.

#### 2.3 Работа над персонажами, фоном, художественное оформление.

*Теория:* Обсуждение персонажей и художественной наполняемости мультфильма, выбор художественных средств.

*Практика:* Просмотр мультфильмов по теме. Мастер-класс по созданию персонажа. Разработка и прорисовка персонажей для ближнего, среднего и дальнего планов, работа над эмоциональным диапазоном персонажей. Разработка фонов, разработка антуража.

*Формы контроля:* Педагогическое наблюдение, практическое задание

#### 2.4 Покадровая анимация.

*Теория:* Повторение техники безопасности при работе с техническим оборудованием (камера, штатив, световой короб и т.д.), Мультимедийная презентация «Теория покадровой съемки в программе StopMotion\ AnimaShooter»

*Практика:* Мастер-класс по покадровой съемке. Покадровая съемка мультфильма по алгоритму работы в программе.

*Формы контроля:* Педагогическое наблюдение, практическое задание.

#### 2.5 Озвучка, монтаж, постпроизводство.

*Теория:* Повторение техники безопасности при работе с техническим оборудованием (камера, микрофон и т.д.).

*Практика:* Прослушивание музыкальных композиций для фоновой заставки мультфильма, разработка звукового сценария. Работа над озвучиванием персонажей и звуковыми эффектами. Мастер-класс по постпроизводству.

*Формы контроля:* Педагогическое наблюдение, практическое задание.

## **2.6 Итоговое занятие модуля, просмотр результата.**

*Теория:* Обсуждение впечатлений о проделанной работе, беседа о результатах производства мультфильма. Обсуждение будущих планов.

*Практика:* Просмотр итоговой работы, работа над впечатлениями.

*Формы контроля:* Устный опрос, саморефлексия обучающихся по алгоритму

## **3. Раздел 2. Создание мультфильма с использованием природных материалов.**

### **3.1 Поиски идеи, работа над проектом, разработка сценария.**

*Теория:* Просмотр покадровых мультфильмов, в которых используются природные материалы. Обсуждение темы будущего мультфильма, обсуждение сценария.

*Практика:* Разработка и написание возможных сценариев с использованием алгоритма (Приложение 1).

*Формы контроля:* Педагогическое наблюдение, практическое задание

### **3.2 Раскадровка анимации.**

*Теория:* Мультимедийная презентация и мини-лекция об отличии работы мультипликаторов с объемными персонажами и покадровой анимации на плоскости.

*Практика:* Прорисовка кадров будущего мультфильма с использованием алгоритма (Приложение 2). Разработка идей мультфильма, обсуждение интересных просмотренных мультипликационных работ, жизненных ситуаций, подбор вариантов необычных поворотов сюжета, разработка цветового решения.

*Формы контроля:* Педагогическое наблюдение, практическое задание, устный опрос.

### **3.3 Работа над персонажами, фоном, художественное оформление.**

*Теория:* Обсуждение персонажей, художественной наполняемости мультфильма, обсуждение и подбор художественных материалов. Рассказ о особенности природных материалов и сложностей, с которыми можно столкнуться в работе.

*Практика:* Просмотр мультфильмов по теме, разработка и создание персонажей из природных материалов, работа над эмоциональным диапазоном персонажей. Разработка фонов, разработка антуража.

*Формы контроля:* Педагогическое наблюдение, практическое задание

### **3.4 Покадровая анимация.**

*Теория:* Повторение техники безопасности при работе с техническим оборудованием (камера, штатив, световой короб и т.д.), теория покадровой съемки в программе StopMotion\ AnimaShooter. Мини-лекция о работе с разнообразным световым оборудованием.

*Практика:* Мастер-класс по освещенности и связанных с ней особенностями визуального восприятия. Покадровая съемка мультфильма.

*Формы контроля:* Педагогическое наблюдение, практическое задание.

### **3.5 Озвучка, монтаж, постпроизводство.**

*Теория:* Повторение техники безопасности при работе с техническим оборудованием (камера, микрофон и т.д.), рассказ о работе в программах монтажа.

*Практика:* Прослушивание музыкальных композиций для фоновой заставки мультфильма, разработка звукового сценария. Работа над озвучиванием персонажей и звуковыми эффектами. Мастер-класс по постпроизводству.

*Формы контроля:* Педагогическое наблюдение, практическое задание.

## **3.6 Итоговое занятие модуля, просмотр результата.**

*Теория:* Обсуждение впечатлений о проделанной работе, беседа о результатах производства мультфильма. Обсуждение будущих планов.

*Практика:* Просмотр итоговой работы, обсуждение и обмен впечатлениями.

*Формы контроля:* Устный опрос, саморефлексия обучающихся по алгоритму

#### **4 Раздел 3. Покадровая анимация в смешанной технике.**

##### **4.1 Поиски идеи, работа над проектом, разработка сценария.**

*Теория:* Просмотр мультфильмов в различных техниках (пластилинография, песочная, бумажная, объемная и т.д.) Обсуждение темы будущего мультфильма, обсуждение сценария. Выбор материалов для работы.

*Практика:* Разработка и написание возможных сценариев по алгоритму (Приложение 1), работа над подбором материалов. Мастер-классы по работе в разных техниках.

*Формы контроля:* Педагогическое наблюдение, практическое задание

##### **4.2 Раскадровка анимации.**

*Теория:* Мультимедийная презентация и мини-лекция о работе аниматора. Просмотр эстетических кадров из знаменитых мультфильмов. Рассказ о промежуточных кадрах для «мягкой анимации».

*Практика:* Прорисовка кадров будущего мультфильма по алгоритму (Приложение 2). Мастер-класс по созданию мини-мультика с промежуточными кадрами. Разработка цветового решения.

*Формы контроля:* Педагогическое наблюдение, практическое задание, устный опрос

##### **4.3 Работа над персонажами, фоном, художественное оформление.**

*Теория:* Рассказ о различиях в характерах персонажей и отражении характера во внешности. Обсуждение персонажей и художественной наполняемости мультфильма.

*Практика:* Просмотр мультфильмов по теме. Выбор материалов и техники создания мультфильма. Разработка и создание персонажей для ближнего, среднего и дальнего планов, работа над эмоциональным диапазоном персонажей. Разработка фонов, разработка антуража.

*Формы контроля:* Педагогическое наблюдение, практическое задание

##### **4.4 Покадровая анимация.**

*Теория:* Повторение техники безопасности при работе с техническим оборудованием (камера, штатив, световой короб и т.д.), теория покадровой съемки в программе StopMotion\ AnimaShooter.

*Практика:* Покадровая съемка мультфильма.

*Формы контроля:* Педагогическое наблюдение, практическое задание.

##### **4.5 Озвучка, монтаж, постпроизводство.**

*Теория:* Повторение техники безопасности при работе с техническим оборудованием (камера, микрофон и т.д.). Теория работы в программах монтажа.

*Практика:* Прослушивание музыкальных композиций для фоновой заставки мультфильма, разработка звукового сценария. Работа над озвучиванием персонажей и звуковыми эффектами. Мастер-класс по постпроизводству.

*Формы контроля:* Педагогическое наблюдение, практическое задание.

##### **4.6 Итоговое занятие модуля, просмотр результата.**

*Теория:* Обсуждение впечатлений о проделанной работе, беседа о результатах производства мультфильма. Обсуждение будущих планов.

*Практика:* Просмотр итоговой работы, работа над впечатлениями.

*Формы контроля:* Устный опрос, саморефлексия обучающихся по алгоритму.

**5 Итоги года. Праздник «Фильм, фильм фильм!»**

*Теория:* Подведение итогов, обсуждение впечатлений.

*Практика:* Просмотр всех работ, знакомство с работами других любителей мультипликации. Викторина «Я теперь мультипликатор»

*Формы контроля:* Просмотр и анализ мультфильмов, устный опрос, собеседование.

## Оценочные и методические материалы

### Использование современных образовательных технологий

**Здоровьесберегающие технологии** используются в процессе реализации программы и нацелены на формирование интереса к поддержанию здорового образа жизни. В процессе работы педагог проводит беседы о важности соблюдения гигиены в работе с художественными материалами, о необходимости перерывов в работе с техническим оборудованием и о важности физических упражнений при сидячей работе. **Педагог в игровой форме прививает привычку использовать динамические паузы.**

При работе с детьми с интеллектуальными нарушениями одним из важных критериев постоянная смена деятельности и руководство педагога, в чем несомненно помогают **игровые технологии**. При работе важно мотивировать детей. Игровая форма обучения делает процесс обучения интерактивным, а не односторонним, то есть позволяет обучающемуся выступать в качестве полноправного субъекта обучения.

**Метод проектов** позволяет педагогу дать обучающимся возможность к самостоятельному планированию своей деятельности в рамках программы. Модульная система построения и постоянное циклическое повторение этапов позволяют к третьему модулю дать больше свободы обучающимся и позволить самим спроектировать итоги своей работы. Так как метод проектов имеет комплексный подход, он позволяет строить обучение исходя из интересов обучающихся и позволяет проявить самостоятельность в творческой и познавательной деятельности.

При работе над мультфильмами используются **технологии коллективного творческого дела (КТД)**, так как обучающиеся создают общий продукт, итог их коллективного труда. Коллективное творческое дело - КТД - коллективный поиск, планирование и творческая реализация поставленной цели. Технология КТД примечательна так же тем, что в ней важной составляющей является итог работы, а именно: награждение, похвала, участие в конкурсе и т.д. Для детей с интеллектуальными нарушениями одним из сложных моментов в обучении является мотивация, а такой подход, где есть постоянный и значимый результат – важный критерий для заинтересованности и активной работы.

Применение **информационно-коммуникативных технологий** позволяет в значительной мере облегчить процесса усвоения теоретических вопросов с учетом интеллектуальных особенностей обучающихся

#### **Методы обучения:**

- Словесный: беседа, рассказ, объяснение, побуждающий или подводящий диалог.
- Наглядный: показ фотографий, готовых мультфильмов.
- Практический: самостоятельное и под руководством педагога выполнение заданий по созданию мультфильмов.
  - Метод наблюдений.
  - Метод ассоциаций и метод анимации – оживление героев.
  - Метод создания благоприятного общения.
  - Метод контроля и самоконтроля.

#### **Перечень дидактических материалов:**

**Демонстрационные материалы:** кадры из знаменитых мультфильмов; эскизы, фоны, персонажи, стоп-кадры из фонда студии мультипликации; иллюстрированные художественные книги.

**ЭОР:** Тематические мультимедийные презентации по темам: «История и традиции создания мультфильмов. Простые оптические игрушки»; «Теория анимационного производства»; «Теория покадровой постановки»; «Теория покадровой съемки в программе

StopMotion/AnimaShooter»; «Отличие работы с объемными персонажами от анимации на плоскости»; «О работе аниматора».

Тематические мультимедийные викторины по темам: «История создания мультфильмов»; «Я теперь мультипликатор».

**Раздаточные материалы:** памятки по темам: «Правила организации рабочего места», «Техника безопасности в работе с техническим оборудованием», «Алгоритм разработки сценария», «Алгоритм работы над раскадровкой», «Этапы работы над покадровой анимацией».

### **Список использованной литературы**

1. Агаева И.Б. Обучение и воспитание детей с интеллектуальными нарушениями: учебно-методическое пособие/ И.Б. Агаева. – Красноярск: КГПУ им. В.П. Астафьева, 2015. – 114 с.
2. Анофриков П.И. Принципы работы детской студии мультипликации/ П.И. Анофриков – Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2011. – 43 с.
3. Запаренко В.С. Как рисовать мультики/ В.С. Запаренко – СПб.: Фордевинд, 2011. – 128 с.
4. Исаев Д.Н. Умственная отсталость у детей и подростков/ Д.Н. Исаев. – СПб.: Изд-во Речь 2006. – 298 с.
5. Красный Ю.Е., Курдюкова Л.И. Мультфильм руками детей. Книга для учителя/ Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М.: Просвещение, 2007. – 176 с.
6. Оханян Т. Цифровой нелинейный монтаж; Пер. с англ. М.Л. Житомирского под ред. А.В. Вернидуба. – М.: Мир, 2001. – 428 с.
7. Солин А. И., Пшеничная И. А. Задумать и нарисовать мультфильм/ А. И. Солин, И. А. Пшеничная – М.: Прометей, 2020. – 300 с.
8. Шипицина Л.М. Уроки общения для детей с нарушением интеллекта/ Л.М. Шипицины. – СПб.: Филиал изд-ва «Просвещение», 2006. – 302 с. 29.
9. Шипицына Л.М. «Необучаемый» ребенок в семье и обществе. Социализация детей с нарушением интеллекта/ Л.М. Шипицына. – 2-е изд., перераб и доп. – СПб.: Речь, 2005. – 477 с.

### **Список литературы для детей и родителей**

1. Альтендорфер А. Анимация кадр за кадром Переводчик: Татаринцов А., Готлиб О. В./ А. Альтендорфер – М.: ДМК-Пресс, 2020. - 164 с.
2. Иванова Ю. Мультфильмы. Секреты анимации/ Ю. Иванова – М.: Настя и Никита, 2017. – 24 с.
3. Почивалов А.В., Сергеева Ю.Е. Пластилиновый мультфильм своими руками. Как оживить фигурки и снять свой собственный мультик/ А.В. Почивалов, Ю.Е. Сергеева – М.: Эксмо, 2017. - 64 с.
4. Пунько Н.П., Дунаевская О.П. Секреты детской мультипликации: перекладка/ Н.П. Пунько, О.П. Дунаевская - М.: Линка-ПРЕСС, 2017. – 136 с.
5. Стародуб К. И. Игрушки и поделки из природных материалов. – Ростов н/Д «Владис», 2006 – 192 с.
6. Струве. Г.В. Театр, где играют дети [Текст] / Г.В. Струве. - М.: Дрофа, 2001. – 64 с.

### **Список интернет-источников**

1. Виртуальный Русский музей: [портал]. – Санкт-Петербург, 2016. – URL: <https://ruseumvr.ru> (дата обращения: 01.06.2024). – Текст. Изображение: электронные.
2. Все краски мира: что такое теория цвета и как она работает. / РБК Тренды (сетевое издание «РБК») – URL: <https://trends.rbc.ru/trends/social/63ac30309a7947b002800fc9> (дата обращения: 01.06.2024).
3. Google Arts & Culture [собрание высококачественных изображений произведений искусства] – URL: <https://artsandculture.google.com> (дата обращения: 01.06.2024). – Текст. Изображение: электронные.
4. «Детисайт». Психолого-педагогическое Интернет-издание. Содержит научные и практические материалы по вопросам детской психологии, педагогики, медицины. - URL: <http://www.detisite.ru> (дата обращения: 01.06.2024).
5. Портал педагогических работников. Публикации, видеоконференции, педагогические конкурсы. - URL: <http://www.zavuch.info> (дата обращения: 01.06.2024).



## ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Определение результативности освоения программного содержания обучающимися проводится на протяжении всего образовательного процесса.

### **Виды и формы контроля**

**Входной контроль:** Входной контроль проводится на первом занятии с целью выявления индивидуальных особенностей обучающихся, уровня развития их заинтересованности к выбранной деятельности.

Формы и методы: собеседование, наблюдение, выявление отношения к выбранной деятельности, определение стартового уровня развития художественных умений и навыков.

**Текущий контроль** осуществляется педагогом в течение учебного года в форме наблюдения за деятельностью обучающихся на занятиях, устных опросов, выполнении практических заданий. Оценка проделанной технической работы включает советы педагога, поддержку положительной мотивации и поощрение. Оценка творческой составляющей деятельности не производится. Также по окончании каждого раздела программы включается использование метода саморефлексии обучающихся.

**Итоговый контроль** проводится в конце обучения по программе в рамках итогового просмотра и анализ мультфильмов, созданных обучающимися. Обобщение данных педагогических наблюдений и анализа выполненных обучающимися практических заданий отражает уровень освоения программы, сформированность личностных качеств, метапредметных умений и навыков. Формы контроля: итоговый просмотр и анализ мультфильмов, устный опрос и собеседование с обучающимися, позволяющее выявить степень удовлетворенности обучением и дальнейшей заинтересованности в работе в объединении.

Оценка результативности освоения программного содержания обучающимися исключает какую-либо критику и сравнение и предполагает только дружеский профессиональный совет, поддержание успеха, поощрение творческой инициативы.

Все созданные мультфильмы могут быть отправлены на конкурсы различной направленности.

**Оценочный инструментарий**  
**(Карта диагностики предметных, метапредметных и личностных результатов)**

**Карта результатов освоения адаптированной дополнительной общеразвивающей программы «Мультипликация»**

№	Возраст, класс _____ № группы _____  Фамилия, имя учащегося	Показатели результативности освоения									Оценки в баллах
		<i>Личностные результаты</i>			<i>Метапредметные результаты</i>			<i>Предметные результаты</i>			
		Умение выражать свое отношение к результатам деятельности	Навыки коллективного творчества	Уровень мотивации к самовыражению	Развитие технических навыков	Умение самостоятельно работать по образцу	Умение планировать и анализировать свою деятельность	Базовые художественные навыки	Начальные навыки производства мультипликационного фильма в технологии покадровой анимации;	Представление о технологии и этапах создания мультипликационных фильмов	
1.											
2.											
3.											
4.											
5.											
6.											

Каждый выделенный показатель результативности освоения программы оценивается по 4-х балльной шкале.

### Характеристика уровней результативности освоения программы

Обучающиеся с интеллектуальными нарушениями на всех этапах работы, вне зависимости от уровня освоения программы нуждаются в постоянной поддержке и помощи педагога.

**1 балл - Низкий уровень.** Плохо ориентируется в этапах разработки мультфильма. С трудом действует по инструкции, нуждается в помощи на каждом этапе. В процессе творческого задания не проявляет инициативы и обращается к шаблонным идеям или идеям коллег. На этапе технической работы над мультипликацией требуется постоянная помощь и контроль педагога над каждым этапом модуля. При коллективной работе не включен в общую деятельность. Работа нуждается в корректировке. Творческие задания выполнены неаккуратно.

**2 балла- Средний уровень.** Проявляет интерес к новым видам творчества. При работе по инструкции нуждается в помощи только на сложных этапах. С удовольствием включается в коллективную работу, обсуждение. Проявляет инициативу. Нуждается в постоянной поддержке педагога на всех тапах деятельности, особенно в технической составляющей. В процессе творческого задания мыслит шаблонно, не проявляет креативности. Неуверенность в себе, неточности координации мелкой моторики затрудняют процесс работы над заданием.

**3 балла- Хороший уровень.** Имеет устойчивую мотивацию к занятиям. Интересуется, хорошо запоминает значение различных понятий, имеет базовые навыки работы различными материалами. В процессе творческого задания мыслит шаблонно, но с помощью педагога может найти интересное решение. При работе с техникой лишь в сложных и незнакомых моментах нуждается в поддержке педагога. При выполнении творческой работы периодически обращается за помощью к педагогу. Не достаточно уверен в правильности выполнения заданий. Коллективная работа выполняется успешно.

**4 балла - Высокий уровень.** Высокая мотивация и интерес к познавательной деятельности. При работе с техническим составляющим справляется самостоятельно. В процессе творческого задания нуждается в создании благоприятных условий, задание выполняет творчески, может придумать интересные идеи без подсказки. Ориентируется в базовых понятиях и терминах медиапроизводства. Имеет базовые навыки работы с различными материалами. Стремится учувствовать во всех конкурсах. При работе в коллективе может занять лидерскую позицию.

#### Собеседование (саморефлексия обучающихся)

Педагог с обучающимися проводит блиц-собеседование по итогам прохождения каждого модуля и в конце года. В ходе собеседования педагог задает обучающимся несколько вопросов, позволяющих определить удовлетворенность от собственной деятельности на занятиях и обстановкой взаимодействия в группе.

#### Алгоритм для анализа выполненных работ (саморефлексия обучающегося)

Обучающемуся предлагается оценить результат выполнения задания по выделенным критериям и заполнить таблицу с баллами от 1 до 10.

№	Оцениваемые параметры	Баллы от 1-10									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1.	Легко ли тебе было выполнять задания?										
2.	Хорошо ли у тебя получалось делать персонажей?										
3.	Насколько легко тебе было писать сценарий?										
4.	Насколько ты был самостоятельным при выполнении задания?										

5.	Интересно ли тебе было делать этот мультфильм?	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
6.	Насколько тебе было легко работать в команде?	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
7.	Насколько ты доволен своей работой?	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

#### **Дополнительные оценочные материалы**

<b>Наименование методики/автор</b>	<b>Диагностические задачи</b>
Методика выявления уровня адаптации ребенка в коллективе, автор И.А. Шевченко	С помощью методики Игоря Анатольевича Шевченко мы сможем с помощью опросника, который состоит из 24 утверждений, описывающих состояние личности в различных ситуациях, исходя из которых, можно сделать вывод об уровне адаптации подростков к социальному окружению, процессу обучения и к своей личности на данный момент.
Эмоционально-волевая сфера – «Рисунок человека», авторы Гудинаф Ф., Маховер К.	Рисунок человека наделяют различными значениями. Некоторые считают изображение человеческой фигуры проекцией образа тела, другие отражением я-концепции. Его принимают за проекцию отношений ребенка к значимой личности из его окружения, проекцию образа его идеального «Я», выражение привычных действий. Он может быть выражением того, как человек воспринимает внешние обстоятельства, как он относится вообще к жизни и обществу или сочетанием перечисленного.
Диагностика личностной креативности, автор Е. Е. Туник	Диагностика личной креативности по методике Елены Евгеньевны Туник предназначена для определения четырех особенностей творческого человека: любознательности, воображения, сложности и склонности к риску.

### Алгоритм разработки сценария

На этапе разработки сценария закладывается идея и концепция будущего мультфильма. В процессе обсуждения обучающиеся учатся полноценно участвовать в коллективной работе, получают опыт дебатов, понимают концепцию авторского видения, ведь именно момент генерации собственной, незаимствованной идеи является сложным для детей с интеллектуальными нарушениями. Для облегчения работы над сценарием предлагается использовать алгоритм, поэтапно следуя которому обучающиеся смогут написать сценарий. На этапе разработки сценария педагог предлагает одну или две темы, в рамках которых предлагается работать. Задание по генерации идеи мультфильма индивидуальное. Каждому предлагается придумать как можно больше идей и записать их.

<p><b>Генерация идей.</b> Придумай как можно больше идей. Про что ты бы хотел сделать мультик? Чем больше, тем лучше!</p>	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
---	---

После этапа генерации идеи педагог объединяет все идеи в один список и дальше идут два важных этапа, которые разрабатываются всем коллективом – **фильтрация и селекция**. На этапе фильтрации каждая идея обсуждается, подвергается критике. Самые интересные, повторяющиеся и необычные оставляем, остальное убираем. На этапе селекции все оставшиеся идеи (не более 5) обсуждаются и путём голосования выбирается самая интересная.

После этого, на основе выбранной идеи, предлагается высказать **основную мысль (логлайн)** будущего мультфильма, в одном предложении. На данном этапе задача педагога помогать и направлять, возможно подсказать нужное направление развития сюжета. Для этого предлагается каждому обучающемуся написать или высказать следующее:

Основная мысль будущего мультфильма	Чему он может нас научить?
<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>

После того, как главная идея утверждена и проработана, можно приступать к построению рассказа.

Для упрощения работы предлагается воспользоваться схемой:

Главная идея:	(прописываем идею, которая была утверждена)
Начало (кто, где, когда, что сделал)	
Завязка действия (с чего все началось)	
Развитие действия	
Кульминация (самые важные моменты)	
Спад действия	
Развязка (чем все закончилось)	
Концовка	

Для упрощения работы над разработкой сценария можно предложить обучающимся примеры:

1. Начало (например, жил-был дождик, цветочек, солнышко и т.д.)
2. Завязка (как-то раз, однажды пошел он или решил сделать и т.д.)
3. Развитие действия (повстречал кого-то, нашел что-то. Преодоление испытаний)
4. Кульминация (третье испытание, после которого он или она превращается в кого-то или что-то)
5. Спад действия (кто-то что-то делает, чтобы наш герой обрел свой первоначальный вид)
6. Развязка (с той поры или с тех пор)
7. Концовка (и стали они жить по-прежнему или не стал он больше никуда уходить и т.д.)

После написания сценариев каждый обучающийся рассказывает свою идею, читает получившийся «рассказ». И, после этого, такую же таблицу заполняет педагог, в процессе обсуждения с коллективом записывая сценарий и разрабатывая концепцию на основе идей детей. На основе этого, итогового сценария будет разрабатываться раскадровка.

### **Алгоритм работы над раскадровкой**

После того, как главный сюжет был разработан необходимо сделать раскадровку. Раскадровка – рисунки, в которых отображается сюжет. Обычно раскадровку рисуют в форме комикса, когда каждая картинка закономерно переходит в следующую.

Работа над раскадровкой может быть индивидуальной, тогда в завершении работы все раскадровки обсуждаются и на их основе создаётся итоговая. Либо раскадровка сразу создаётся всем коллективом при совместном обсуждении.

При наличии оборудования, а также если возможности детей позволяют, разрабатывать раскадровку можно в программе «Storyboarder» (<https://wonderunit.com/storyboarder/>).

Для классического варианта работы возможно воспользоваться сеткой кадров. Сначала предлагается нарисовать упрощённую раскадровку, состоящую из 12 кадров. После этого каждый из этапов сценария прорисовать на своём листе раскадровке, состоящим из 12 кадров. На каждом столе должна быть распечатка с окончательным сценарием, основными идеями. В процессе работы над раскадровкой так же будет проходить начальная работа над персонажами, антуражем и фоном.

Упрощённая раскадровка

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12



Начало/Завязка действия/ Развитие действия/Кульминация/ Спад действия/Развязка/Концовка			
1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12