

**Департамент образования администрации г. Иркутска  
Муниципальное автономное образовательное учреждение дополнительного  
образования города Иркутска «Дворец детского и юношеского творчества»**

РЕКОМЕНДОВАНА  
решением методического совета  
МАОУ ДО г. Иркутска.  
«Дворец творчества»  
протокол № 1 от 07.09.2021

УТВЕРЖДЕНА  
приказом по МАОУ ДО г. Иркутска  
«Дворец творчества»  
от 07.09.2021 № 121/1-ОД

А.М. Кутимский

**Дополнительная общеразвивающая программа  
«Создаем мультфильмы из конструктора Lego»**

**Адресат программы:** дети 6-17 лет

**Срок реализации:** 1 год

**Направленность:** техническая

**Составитель программы:**

Седых Надежда Романовна,  
педагог дополнительного образования  
первой квалификационной категории

## Содержание

1. Пояснительная записка .....	3
1.1. Информационные материалы о программе.....	3
1.2. Направленность (профиль) программы.....	3
1.3. Значимость (актуальность), педагогическая целесообразность программы. ....	3
1.4. Отличительные особенности программы.....	4
1.5. Цель и задачи программы .....	4
1.6. Адресат программы .....	4
1.7. Срок освоения программы .....	5
1.8. Форма обучения .....	5
1.9. Режим занятий.....	5
1.10. Особенности организации образовательной деятельности .....	5
2. Комплекс основных характеристик образования .....	6
2.1. Объем программы .....	6
2.2. Содержание программы .....	6
2.3. Планируемые результаты освоения программы.....	8
3. Комплекс организационно-педагогических условий .....	9
3.1. Учебный план.....	9
3.2. Календарный учебный график .....	10
3.3. Форма аттестации. Оценочные материалы .....	11
3.4. Методические материалы .....	11
3.5. Иные компоненты.....	13
3.5.1. Условия реализации программы .....	13
3.5.2. Список литературы .....	14
3.5.3. Приложения (на электронном носителе).....	14
3.5.4. Календарно-тематический план (на электронном носителе) .....	14

## **1. Пояснительная записка**

### **1.1. Информационные материалы о программе**

Дополнительная общеразвивающая программа «Создаем мультфильмы из конструктора Lego» (далее – программа) составлена на основе личного опыта работы составителя программы с использованием авторской программы 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 Минпросвещения России от 09.11.2018 N 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи», зарегистрированное в Министерстве юстиции Российской Федерации 18.12.2020 № 61573.

### **1.2. Направленность (профиль) программы**

Техническая.

### **1.3. Значимость (актуальность), педагогическая целесообразность программы.**

Современные условия – это время информационных технологий. Поэтому дети растут в среде, в которой компьютер - привычная и обыденная вещь, как электрическое освещение, автомобили, телевизоры или сотовые телефоны. Современные дети проявляют интерес к цифровой технике и ищут применение своих знаний и навыков в современных компьютерных технологиях. Исходя из запросов учащихся и их родителей (законных представителей) и была разработана данная программа.

Педагогическая целесообразность программы обусловлена практической значимостью, развитием конструкторских способностей и умением работать с мультимедийными программами. Осваивая новые виды деятельности, при создании мультипликационного фильма, учащиеся нацелены на конкретный результат, достаточно четко представляют для чего они конструируют. Каждый учащийся любого уровня подготовки и способностей в процессе обучения чувствует себя важным звеном общей цепи, от которого зависит исполнение коллективной работы в целом. В процессе работы у учащихся развиваются любознательность, активность, самостоятельность, ответственность, взаимопонимание, навыки продуктивного сотрудничества, повышения самооценки через осознание «я умею, я могу». Данная программа направлена на обучение детей современным технологиям при создании анимационного фильма с использованием компьютера.

Создавая анимационный фильм учащиеся проявляют свою индивидуальность и авторскую личность при создании из собранных элементов конструктора анимационный фильм. Данная деятельность развивает желание у детей к познанию нового и неизведанного им самим, т.е. к самообразованию. Кроме этого у детей развиваются навыки самостоятельного мышления, так как приходится принимать самостоятельные решения, результаты которых он видит сразу. В процессе занятий идет работа над развитием воображения, мелкой моторики (ручной ловкости), творческих способностей, развитие диалогической и монологической речи, расширение словарного запаса.

Таким образом, содержание программы актуально и педагогически целесообразно.

#### **1.4. Отличительные особенности программы**

Отличительная особенность программы заключается в том, что содержание программы предполагает работу над коллективными проектами на занятиях. Учащиеся самостоятельно пишут сценарий для анимационного фильма, делают декорации, используют куклы для анимации. Поэтому в программе предусмотрено распределение часов на разработку предварительного сценария и подготовку художественного оформления. Для создания декораций мультфильма дети учатся работать с предложенными инструкциями, схемами, делать постройку по замыслу, заданным условиям, образцу.

Такая организация деятельности не предусматривает разделения трудовых и творческих процессов, разделения детей на художников и исполнителей. Анимационный фильм – это коллективный продукт.

#### **1.5. Цель и задачи программы**

**Цель:** формирование и развитие умений и навыков конструирования и создания анимационного фильма.

##### **Задачи**

##### **Образовательные:**

##### *1. Познакомить:*

- терминами и понятиями, связанными с созданием анимационных фильмов;
- с основами легио-анимации, с техникой анимации стоп-моушен;
- видеомонтажом и работой с камерой.

##### *2. Обучить умениям и навыкам:*

- создавать сценарий для анимационного фильма;
- разрабатывать раскадровку по сценарию;
- осуществлять съёмки анимации в технике стоп-моушен;
- делать монтаж фильма;
- работать с видеоредакторами и редакторами для создания спецэффектов анимационного фильма;
- создавать титры.

##### **Развивающие:**

##### *Развивать:*

- образное, художественное мышление;
- умение грамотно выразить свой замысел в раскадровке;
- актёрское мастерство.

##### **Воспитательные:**

##### *Способствовать:*

- самостоятельности, ответственности, инициативности;
- коммуникативной компетенции.

#### **1.6. Адресат программы**

Программа рассчитана на детей 7-17 лет. Набор в группы формируется в соответствии с возрастом учащихся: 7-10 лет, 11-17 лет.

Содержание программы позволяет учитывать возрастные и психологические особенности детей.

В младшем школьном возрасте активно развивается нервная система, увеличивается интенсивность работы многих внутренних органов. В нервной системе процессы возбуждения преобладают над процессами торможения, эмоциональны и непоседливы. Младшие школьники лучше, быстрее запоминают и прочнее сохраняют в памяти конкретные сведения, события, лица, предметы, факты, чем определения,

описания, объяснения. Младшие школьники склонны к механическому запоминанию без осознания смысловых связей внутри запоминаемого материала.

Важным психическим новообразованием подросткового возраста является развитие произвольности всех психических процессов. Подросток уже вполне самостоятельно может организовывать свое внимание, память, мышление, воображение. Быстро развивается смысловая логическая память, понятийное мышление. При этом появляется способность к гипотетико-дедуктивным рассуждениям, то есть способность к построению логических рассуждений на основе выдвинутых гипотез, к умственным экспериментам и к мысленному решению задач на основе каких-то предположений. Мышление приобретает рефлексивный характер. Все эти новые качества психических процессов получают свое дальнейшее развитие в старшем школьном возрасте.

У детей среднего школьного возраста на первый план выступает общение со сверстниками, их оценки и ценности. В отношениях с подростками необходимо, прежде всего, проявлять максимум терпения и понимания. Подросток уже вполне самостоятельно может организовывать свое внимание, память, мышление, воображение. Средний школьный возраст — самый благоприятный для творческого развития. В этом возрасте учащимся нравится решать проблемные ситуации, находить сходство и различие, определять причину и следствие

В старшем школьном возрасте устанавливается довольно прочная связь между профессиональными и учебными интересами старших школьников интересуют не только вопросы теории, но самый ход анализа, способы доказательства.

Учитывая вышеназванные психологические и возрастные особенности детей будет осуществляться формирование групп и работа на занятии.

### **1.7. Срок освоения программы**

Программа рассчитана на 1 год, 36 недель, 72 часа.

### **1.8. Форма обучения**

Очная.

### **1.9. Режим занятий**

Занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 часа (2 часа в неделю, 72 часа на период обучения). Академический час 45 минут. Перерыв между занятиями 10 минут.

### **1.10. Особенности организации образовательной деятельности**

Образовательная деятельность организована в традиционной форме. Возможно проведение учебных занятий с использованием дистанционных технологий. Занятия проводятся в групповой форме с учётом возрастных и индивидуальных особенностей. При работе с детьми в учебных группах используются различные методы: словесный, метод актерского обучения, а также игровой метод. Метод строго регламентированного задания - выполнение по заданию преподавателя анимационных роликов.

Групповая форма работы предусматривает определение ответственности, выбор режиссера, аниматора, оператора по сборке ролика. Выбор рационального способа создания ролика.

Самостоятельное продумывание и создание авторской раскадровки. Защита собственного проекта.

Для создания развивающей образовательной среды на учебных занятиях используются **интерактивные методы обучения**: взаимообучение, практические занятия, а также **современные образовательные технологии**: личностно-ориентированная, игровая, технология сотрудничества, информационно-коммуникативные. Методическое обоснование программы представлено в п.3.4 программы.

Учебные занятия могут проводиться с использованием дистанционных образовательных технологий – реализация отдельных разделов, тем учебного плана с применением информационно-коммуникационных сетей при опосредованном взаимодействии с учащимися. Использование дистанционных образовательных технологий является дополнением к основному виду образовательной деятельности.

В ходе реализации программы проводится входной и текущий контроль, итоговая аттестация. В начале реализации программы проводится входной контроль. Подробно контроль и аттестация представлены в п.3.3 программы, оценочные материалы в Приложении 1 п.3.5.3. Формы контроля по разделу, темам представлены в календарно-тематическом плане в п.3.5.4 программы.

## 2. Комплекс основных характеристик образования

### 2.1. Объем программы

Программа рассчитана на 72 часа.

### 2.2. Содержание программы

№ п/п	Содержание тем	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего
<b>Раздел 1. Основы легио-анимации.</b>				
1.1	Вводное занятие.	1	1	2
Теория: История мировой анимации Первые анимационные приборы. Первые зарубежные и российские аниматоры и студии. Возникновение компьютерной графики. История легио конструирования и легио-анимации. Практика: Знакомство с техническими средствами.				
1.2	Покадровая съемка. Правила работы на съемочной площадке.	1	1	2
Теория: Установка и обсуждение правил работы на съемочной площадке. Правила покадровой съемки. Практика: создание плаката с правилами.				
1.3	Основные процессы и термины анимации	1	-	1
Теория: Терминомория: литературный сценарий, режиссерский сценарий, раскадровка, анлейаут, анимирование, монтаж, озвучивание и др. термины.				
1.4	Основные принципы и техника создания кукольной анимации.	1	-	1
Теория: Технология кукольной анимации (Stopmotion). Подготовка материалов для съемок на основе конструктора легио.				
1.5	Последовательность производственных процессов в анимации.	1	-	1
Теория: этапы развития анимационного производства				
1.6	Особенности съемок анимации в технике стоп-моушен.	-	1	1
Практика: Просмотр мультфильмов в технике стоп-моушен.				
1.7	Базовые методы компьютерной обработки изображений	1	-	1
Теория: знакомство с видеоредакторами и редакторами специального назначения для создания спецэффектов в кинопроизводстве и в анимации.				
1.8	Этюды на эффекты вращающегося кубика, мигание	-	1	1
Практика: выполнение этюдов на эффекты вращающегося кубика, мигание				
1.9	Что такое мультфильм?	1	-	1
Теория: Беседа на тему «Что такое мультфильм?»				

1.10	Оборудование для съемки мультфильма	-	1	1
Теория: Обзор оборудования, применяемого на профессиональных студиях мультипликации. Практика: Знакомство с оборудованием				
1.11	Этюды на отработку плавности движения.	-	2	2
Практика: Выполнение этюдов на отработку плавности движения.				
1.12	Этюды на отработку скорости движения	-	2	2
Практика: Выполнение этюдов на отработку скорости движения.				
1.13	Этюды на отработку походки лего-персонажа на 4 кадра	-	1	1
Практика: Выполнение этюдов на отработку походки лего-персонажа на 4 кадра.				
1.14	Профессии в анимации	1	-	1
Теория: Беседа на тему: «Профессии в анимации»				
1.15	Этюды на отработку походки лего-персонажа на 8 кадров	-	2	2
Практика: Выполнение этюдов на отработку походки лего-персонажа на 8 кадров.				
1.16	Бег лего-персонажа	-	2	2
Выполнение этюдов на отработку бега лего-персонажа				
1.17	Простое взаимодействие лего-персонажей.	-	2	2
Выполнение этюдов на отработку взаимодействия лего-персонажей.				
1.18	Как придумать персонаж	1	1	2
Теория: Характер персонажей Практика: Просмотр и анализ мультфильмов				
1.19	Этюды с простым сюжетом, включающий в себя появление лего-декорации, движение лего-персонажа и транспорта с разной скоростью	-	2	2
Практика: выполнение этюдов с простым сюжетом, включающий в себя появление лего-декорации, движение лего-персонажа и транспорта с разной скоростью				
1.20	Этапы съемки мультфильма	1	-	1
Теория: Этапы съемки мультфильма. Схема-плакат с описанием этапов съемки мультфильма.				
1.21	Идея	1	-	1
Теория: как создать идею фильма. Подборка фактов как был придуман тот, или иной мультфильм. Идея. Краткое описание, о чем будет фильм.				
1.22	Важность эмоций персонажа	1	1	2
Теория: Значение эмоций персонажа в анимационном ак Практика: Задание на съемку отработать прием смены эмоций персонажа				
1.23	Этюды на смену эмоций персонажа	-	2	2
Практика: выполнение этюдов на смену эмоций персонажа				
1.24	Как написать сценарий	1	1	2
Теория: этапы и правила составления сценария. Практика: придумываем сценарий мини-истории				
1.25	Персонаж и его мир	1	1	2
Теория: Характер персонажа, темперамент, привычки, его мир. Практика: Создание персонажа				
1.26	Маска	1	1	2
Теория: Основные принципы работы с масками слоев. Практика: Создание кадров с использованием маски.				
1.27	Этюды на отработку движения – прыжок	-	2	2
Практика: выполнение этюдов на отработку движения – прыжок				
<b>Итого по разделу</b>		<b>1</b>	<b>15</b>	<b>16</b>
<b>Раздел 2. Подготовительный этап создания мультфильма</b>				
2.1	Сценарий. Написание сценария для мультфильма	-	2	2
Практика: Написание сценария для мультфильма				

2.2	Этюды на отработку движения - вода, ныряние	-	2	2
Практика: Выполнение этюдов на отработку движения - вода, ныряние				
2.3	Раскадровка	1	1	2
Теория: Что такое раскадровка. Примеры раскадровки в профессиональной мультипликации. Практика: Создание раскадровки				
2.4	Этюды на отработку движения – огонь	-	2	2
Практика: выполнение этюдов на отработку движения – огонь				
2.5	Декорации. Создание декораций	-	2	2
Практика: Создание декораций				
2.6	Этюды на отработку движения – танец	-	2	2
Практика: Выполнение этюдов на отработку движения – танец				
2.7	Звук в анимации: закадровый голос, шумы, музыка	-	2	2
Практика: распределение ролей озвучки, репетиции, подбор звуков, музыки				
2.8	Этюд на отработку движения – драка.	-	2	2
Практика: Выполнение этюдов на отработку движения – драка.				
<b>Итого по разделу</b>		<b>1</b>	<b>15</b>	<b>16</b>
<b>Раздел 3. Съёмка</b>				
3.1.	Съёмки мультфильма 1 сцена	-	2	2
Практика: Съёмки мультфильма 1 сцена				
3.2	Съёмки мультфильма 2 сцена	-	2	2
Практика: Съёмки мультфильма 2 сцена				
3.3	Съёмки мультфильма 3 сцена	-	2	2
Практика: Съёмки мультфильма 3 сцена				
<b>Итого по разделу</b>			<b>6</b>	<b>6</b>
<b>Раздел 4. Заключительный этап создания мультфильма</b>				
4.1	Запись звука	-	1	1
Практика: Запись звука				
4.2	Титры	-	1	1
Практика: Создание титров				
4.3	Основы монтажа. Монтаж	-	2	2
Практика: Создание монтажа мультфильма				
4.4	Форматы сохранения видеофайлов	1	1	2
Теория: Разновидности форматов сохранения видеофайлов, их особенности. Практика: Экспорт мультфильма, просмотр готового мультфильма.				
4.5	Итоговое занятие	-	2	2
Практика: Защита проектов, зачет.				
<b>Итого по разделу</b>		<b>1</b>	<b>7</b>	<b>8</b>
<b>Итого</b>		<b>17</b>	<b>55</b>	<b>72</b>

### 2.3. Планируемые результаты освоения программы

**Знания** основных процессов и этапов и терминов анимации.

#### **Умения и навыки:**

- создавать сценарий для анимационного фильма;
- разрабатывать раскадровку по сценарию, грамотно выразить свой замысел в раскадровке;
- осуществлять съёмки анимации в технике стоп-моушен;
- делать монтаж фильма;

- работать с видеоредакторами и редакторами для создания спецэффектов анимационного фильма;
- создавать титры.

**Проявление** актёрского мастерства при озвучивании анимационного фильма.

### 3. Комплекс организационно-педагогических условий

#### 3.1. Учебный план

№ п/п	Наименование разделов, тем	Количество часов			Форма промежуточной /итоговой аттестации
		Теория	Практика	Всего	
<b>Раздел 1. Основы леги-анимации.</b>					
1.1	Вводное занятие.	1	1	2	
1.2	Покадровая съемка. Правила работы на съемочной площадке.	1	1	2	
1.3	Основные процессы и термины анимации	1	-	1	
1.4	Основные принципы и техника создания кукольной анимации	1	-	1	
1.5	Последовательность производственных процессов в анимации.	1	-	1	
1.6	Особенности съемок анимации в технике стоп-моушен.	-	1	1	
1.7	Базовые методы компьютерной обработки изображений	1	-	1	
1.8	Этюды на эффекты вращающегося кубика, мигание	-	1	1	
1.9	Что такое мультфильм?	1	-	1	
1.10	Оборудование для съемки мультфильма	-	1	1	
1.11	Этюды на отработку плавности движения.	-	2	2	
1.12	Этюды на отработку скорости движения	-	2	2	
1.13	Этюды на отработку походки леги-персонажа на 4 кадра	-	1	1	
1.14	Профессии в анимации	1	-	1	
1.15	Этюды на отработку походки леги-персонажа на 8 кадров	-	2	2	
1.16	Бег леги-персонажа	-	2	2	
1.17	Простое взаимодействие леги-персонажей.	-	2	2	
1.18	Как придумать персонаж	1	1	2	
1.19	Этюд с простым сюжетом, включающий в себя появление леги-декорации, движение леги-персонажа и транспорта с разной скоростью	-	2	2	
1.20	Этапы съемки мультфильма	1	-	1	
1.21	Идея	1	-	1	
1.22	Важность эмоций персонажа	1	1	2	
1.23	Этюды на смену эмоций персонажа	-	2	2	
1.24	Как написать сценарий	1	1	2	
1.25	Персонаж и его мир	1	1	2	
1.26	Маска	1	1	2	
1.27	Этюды на отработку движения – прыжок	-	2	2	Зачет
	<b>Итого по разделу</b>	<b>15</b>	<b>27</b>	<b>42</b>	
<b>Раздел 2.Подготовительный этап создания</b>					

<b>мультфильма</b>					
2.1	Сценарий. Написание сценария для мультфильма	-	2	2	
2.2	Этюды на отработку движения - вода, ныряние	-	2	2	
2.3	Раскадровка	1	1	2	
2.4	Этюды на отработку движения – огонь	-	2	2	
2.5	Декорации. Создание декораций	-	2	2	
2.6	Этюды на отработку движения – танец	-	2	2	
2.7	Звук в анимации: закадровый голос, шумы, музыка	-	2	2	
2.8	Этюд на отработку движения – драка.	-	2	2	
	<b>Итого по разделу</b>	<b>1</b>	<b>15</b>	<b>16</b>	
<b>Раздел 3. Съемка</b>					
3.1	Съемки мультфильма 1 сцена	-	2	2	
3.2	Съемки мультфильма 2 сцена	-	2	2	
3.3	Съемки мультфильма 3 сцена	-	2	2	
	<b>Итого по разделу</b>		<b>6</b>	<b>6</b>	
<b>Раздел 4. Заключительный этап создания мультфильма</b>					
4.1	Запись звука	-	1	1	
4.2	Титры	-	1	1	
4.3	Основы монтажа. Монтаж	-	2	2	
4.4	Форматы сохранения видеофайлов	1	1	2	
4.5	Итоговое занятие	-	2	2	Защита проектов, зачет
	<b>Итого по разделу</b>	<b>1</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	
	<b>Итого</b>	<b>18</b>	<b>54</b>	<b>72</b>	

### 3.2. Календарный учебный график

Месяц	Сентябрь	Октябрь	Ноябрь	Декабрь	Январь	Февраль	Март	Апрель	Май
<b>Всего часов</b>	6	10	8	8	6	8	8	8	10
<b>промежуточная / итоговая аттестация</b>				Зачет					Защита проектов, зачет
<b>Объем</b>	72 часа на 1 группу, на 2 группы – 144 часа								

### 3.3. Форма аттестации. Оценочные материалы

#### Виды контроля и аттестации:

- входной контроль - в начале обучения;
- текущий контроль – тематический контроль (по темам);
- промежуточная аттестация – в конце первого полугодия (в декабре);
- итоговая аттестация– после завершения изучения программы.

При проведении текущего контроля, итоговой аттестации учитываются индивидуальные особенности детей.

#### Формы контроля и аттестации

**Входной контроль:** тест «Дорисуй фигуру» (изучение оригинальности решения задач на воображение).

#### Текущий контроль:

- практические задания, просмотр выполненного практического задания, беседа, защита созданного продукта практической работы.
- просмотр материалов со съемок анимационного ролика с использованием лего.
- просмотр материалов по монтажу анимационного ролика.
- просмотр созданных спецэффектов и титров.

**Практические задания** определяются по теме, которая изучается на занятии. Задания могут быть коллективные и индивидуальные.

#### Промежуточная аттестация: зачёт

**Итоговая аттестация:** защита проектов, зачёт.

Оценочные материалы к входному контролю, промежуточной и итоговой аттестации в Приложении 1 п.3.5.3.

**Критерии оценки планируемых результатов** определены в Приложении 2 п.3.5.3.

**Критерии оценки продукта (проекта)** в Приложении 2 п.3.5.3. Результаты оценки проектов заносятся в лист оценки проектов.

**Листы диагностики** теоретической подготовки учащихся и диагностика уровня сформированности практических умений и навыков в Приложении 3 п.3.5.3.

### 3.4. Методические материалы

Форма организации образовательной деятельности детей: групповая. Групповая форма организации предполагает совместную деятельность группы учащихся, пар, педагога и учащихся, которая включает в себя различные виды занятий.

#### Типы учебных занятий:

- комбинированное занятие (теория, практика);
- изучение нового материала;
- закрепление, обобщение знаний, умений и навыков.

#### Формы учебных занятий:

- практическая работа;
- самостоятельная работа;
- творческая работа.

#### Методы обучения, в основе которых лежит способ организации занятия:

- словесный (устное изложение, беседа, рассказ, лекция и т.д.);
- наглядный (показ анимационных фильмов, иллюстраций, образцов, т.п);
- практический (выполнение работ по инструкционным картам, схемам и др.).

#### Методы, в основе которых лежит уровень деятельности детей:

- объяснительно-иллюстративный – дети воспринимают и усваивают готовую информацию;

- частично-поисковый – участие детей в коллективном поиске, решение поставленной задачи совместно с педагогом;
- эвристический – проблема формируется детьми, ими же предлагаются способы её решения;
- практический – самостоятельная творческая работа учащихся, выполнение практических заданий.

**Методы, в основе которых лежит форма организации деятельности учащихся на занятиях:**

- фронтальный – одновременная работа со всеми учащимися;
- индивидуально-фронтальный – чередование индивидуальных и фронтальных форм работы;
- коллективный – организация работы в группах, в парах;
- индивидуальный – индивидуальное выполнение заданий, решение проблем.

Важной задачей в ходе реализации программы является:

- создание необходимых и полноценных условий для личностного и познавательного развития каждого учащегося,
- формирование активной позиции.

На учебных занятиях используются элементы современных образовательных технологий:

- **технология личностно-ориентированного обучения** является ведущей и предполагает специальное конструирование учебного, дидактического и методического материала. Учащийся принимает учебную задачу, проявляет интерес к занятиям, что помогает сделать обучение игрой в ГО, продуктивным и более результативным процессом. Цель личностно - ориентированного обучения игре в шахматы состоит в том, чтобы заложить в ребенке механизмы самореализации, саморазвития, адаптации, самозащиты, самовоспитания - необходимые условия для становления самобытного интеллектуального личностного образа.

- **технология обучения в сотрудничестве** позволяет обучать детей по программе в тех формах, которые традиционно применяются на занятиях по ГО. Учащиеся разбиваются на пары по 2 человека. Паре определяется задание, которое они выполняют, в последствии учащиеся проводят самоанализ своей игры. Педагог наблюдает за деятельностью учащихся, оказывает адресную помощь во время игры, самоанализа учащимися игры, анализирует итоги игры пар, отмечая правильность хода или его ошибочность, что особенно эффективно для усвоения нового материала каждым ребенком.

- **технология игрового обучения** – это совокупность разнообразных методов, средств и приемов организации образовательного процесса в форме различных педагогических игр. Использование **игровых технологий** на учебных занятиях способствует расширению кругозора учащихся, развитию познавательной активности, формированию разнообразных умений и навыков практической деятельности, а также является эффективным средством мотивации и стимулирования учащихся на обучение, так как создается благоприятная и радостная атмосфера.

**Здоровьесберегающая деятельность** – система по сохранению и развитию здоровья всех участников – взрослых и детей, представлены в виде комплексов упражнений и подвижных игр для физкультминутки, отсутствие физических перегрузок, благоприятная морально-этическая обстановка на занятиях

Главные идеи программы – от простого к сложному, **продвижения вперед и возвращения к пройденному**, ориентация на успех.

Обучение осуществляется на основе общих **методических принципов:**

**Принцип развивающей** деятельности: игра не ради игры, а с целью развития личности каждого участника и всего коллектива в целом.

**Принцип активной включенности** каждого ребенка в игровое действие, а не пассивное созерцание со стороны.

**Принцип доступности**, последовательности и системности изложения программного материала.

Основой организации работы с детьми в данной программе является система **дидактических принципов**:

- **принцип психологической комфортности** - создание образовательной среды, обеспечивающей снятие всех стрессообразующих факторов учебного процесса;
- **принцип минимакса** – обеспечивается возможность продвижения каждого ребенка своим темпом;
- **принцип вариативности** - у детей формируется умение осуществлять собственный выбор и им систематически предоставляется возможность выбора.

**Дидактические материалы:**

- программы sonuvegas, dragonframe;
- плакаты для создания анимации.

**Наглядные материалы:**

1. Стюарт Блэктон «Юмористические фазы смешных лиц» 1906г.
2. «Винни-Пух» Режиссер Владимир Полковников 1969г.
3. «Доктор Айболит» Режиссер Давид Черкасский 1984г.
4. «Пластилиновая ворона», «Падал прошлогодний снег» Александра Татарского 1981г.
5. «Жил-был пес» Режиссер Эдуард Назаров 1982г.
6. «Паровозик из Ромашково» Режиссер Владимир Дегтярев 1967г.
7. «Мешок яблок» Режиссер Витольд Бордзиловский 1974г.
8. «Тайна третьей планеты» режиссер Роман Кочанов 1982г
9. «Приключения капитана Врунгеля» Режиссер Давид Черкасский 1976-1979г.
10. «Мы с Шерлоком Холмсом» 1985г.

**Методические пособия и специальная литература**

1. Альтендорфер А. Анимация кадр за кадром /пер. с нем. А. Ю. Татарина, О. В. Готлиб. – М.: ДМК Пресс, 2020. - 164 с.: ил.
2. Алан Бедфорд «Большая книга LEGO»: перевод с англ. Игоря Лейко. - Издательство «Манн, Иванов и Фербер» Москва, 2014
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.

**3.5. Иные компоненты**

**3.5.1. Условия реализации программы**

**Материально-техническое обеспечение:**

1. Ноутбук;
2. Графический планшет;
3. Принтер;
4. Бумага;
5. Проектор мультимедийный;
6. Сканер;
7. Фотоаппарат, трос для дистанционной съемки;
8. Штатив;
9. Конструктор Лего;
10. Просторный кабинет;
11. Столы;
12. Стулья;
13. Настольные лампы;
14. Микрофон;
15. Звуковые колонки.

### **Информационное обеспечение:**

- Интернет ресурсы (дата обращения 15.07.2021):

1. Лусс Татьяна - Формирование навыков конструктивно-игровой деятельности у детей с помощью ЛЕГО. <http://nsportal.ru/detskiy-sad/konstruirovaniye-ruchnoy-trud/2013/04/21/formirovaniye-navykov-konstruktivno-igrovoy>
2. [http://www.progimn1781.narod.ru/experience/lego/lessons/1\\_class/](http://www.progimn1781.narod.ru/experience/lego/lessons/1_class/)
3. [http://www.progimn1781.narod.ru/experience/lego/lessons/2\\_class/](http://www.progimn1781.narod.ru/experience/lego/lessons/2_class/)
  - Методическая (п.3.4) и специальная (п.3.5.2) литература.
  - Аудио-видео коллекция.

### **Кадровое обеспечение:**

Дополнительную общеразвивающую программу «Лего-анимация» реализует Седых Надежда Романовна, педагог дополнительного образования первой квалификационной категории.

### **3.5.2. Список литературы**

#### **Для учащихся и родителей (законных представителей)**

1. Альтендорфер А. Анимация кадр за кадром /пер. с нем. А. Ю. Татарина, О. В. Готлиб. – М.: ДМК Пресс, 2020. - 164 с.: ил.
2. Алан Бедфорд «Большая книга LEGO»: перевод с англ. Игоря Лейко. - Издательство «Манн, Иванов и Фербер» Москва, 2014
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.

#### **Для педагога**

1. Голомбински К., Хаген Р. Добавь воздуха! Основы визуального дизайна для графики, веб и мультимедиа - СПб.: Питер, 2013.
2. Уорд Питер Композиция кадра в кино и на телевидении — М.: ГИТР, 2005
3. Престон Блэр Blair Presto «Cartoon Animation», 1994.
4. Окунев Г.С. Основы киномонтажа. Учебно-методическое пособие — СПб.: Питер, 1998.
5. Приёмы киномонтажа по Эйзенштейну, 1929.
6. Л. Кулешов Основа кинорежиссуры, 1941.

### **3.5.3. Приложения (на электронном носителе)**

- Приложение 1. Оценочные материалы.  
Приложение 2. Критерии оценки планируемых результатов.  
Приложение 3. Листы диагностики.

### **3.5.4. Календарно-тематический план (на электронном носителе)**