

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ МАГАДАНСКОЙ ОБЛАСТИ
МАГАДАНСКОЕ ОБЛАСТНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДЕТСКО-ЮНОШЕСКИЙ ЦЕНТР «ЮНОСТЬ»



Принята на заседании
педагогического совета
« 19 » апреля 2024 г.
Протокол № 2

«Утверждаю»
Директор МОГАУ ДО
«Детско-юношеский центр «Юность»
Ю. А. Малькова
Приказ № 9/146 от « 19 » апреля 2024 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
(ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ) ПРОГРАММА
ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ
«МУЛЬТПРОДАКШН»**

Уровень программы: *стартовый*
Срок реализации программы: *18 часов (3-21 июня 2024 года)*
Возрастная категория: от 12 до 17 лет
Состав группы: до 13 чел.
Форма обучения: *очная*
Вид программы: *модифицированная*
Программа реализуется на *бюджетной основе*
ID -номер программы в Навигаторе:

Авторы-составители:
Трофимова Наталья Владимировна,
педагог дополнительного образования

Магадан, 2024

Пояснительная записка.

Настоящая дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа «Мультпродакшн» (далее - программа) разработана с учетом:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями и дополнениями);

- Федеральный закон от 31 июля 2020 года № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»;

- «Стратегия научно-технологического развития Российской Федерации», утвержденная указом Президента Российской Федерации от 28 февраля 2024 года № 145;

- «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года», утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 года № 678-р;

- «План основных мероприятий, проводимых в рамках Десятилетия детства, на период до 2027 года», утвержденный распоряжением Правительства Российской Федерации от 23 января 2021 года № 122-р;

- «План основных мероприятий Министерства просвещения Российской Федерации по проведению в Российской Федерации Десятилетия науки и технологий», утвержденный приказом Министерства просвещения Российской Федерации 23 августа 2022 года № 758;

- «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года», утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 года № 996-р;

- «Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», утвержденный приказом Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 года № 629;

- Профессиональный стандарт «Педагог дополнительного образования детей и взрослых», утвержденный приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22 сентября 2021 года № 652н;

- «Порядок организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ», утвержденный приказом Министерства науки и высшего образования РФ и Министерства просвещения РФ от 5 августа 2020 г. № 882/391;

- Распоряжение Министерства Просвещения Российской Федерации от 17.12.2019 г. № Р-139 «Об утверждении методических рекомендаций по созданию детских технопарков «Кванториум» в рамках региональных

проектов, обеспечивающих достижение целей, показателей и результатов федерального проекта «Успех каждого ребенка» национального проекта «Образование» и признании утратившим силу распоряжение Министерства просвещения Российской Федерации от 01 марта 2019 г. № Р-27 «Об утверждении методических рекомендаций по созданию и функционированию детских технопарков «Кванториум»;

- Санитарные правила СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утвержденные постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 года № 28;

- «Стратегия социально-экономического развития Магаданской области на период до 2030 года», утвержденная постановлением Правительства Магаданской области от 05 марта 2020 года № 146-пп;

- Распоряжение Правительства Магаданской области от 28 декабря 2023 года № 430-рп «О внесении изменений в распоряжение Правительства Магаданской области от 09 августа 2022 г. № 302-рп»;

- Устав МОГАУ ДО «Детско-юношеский центр «Юность»;

- Положение о детском технопарке «Кванториум Магадан».

Направленность дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы «Мультипродакшн» - техническая.

Актуальность программы.

Весь учебный процесс по направлению данной программы происходит с опорой на стартовые возможности каждого из участников. При обучении рассматриваются реальные проблемы из жизни, решения на которые находят обучающиеся. Это творческие знания и умения, которые осваиваются детьми в области видеопроизводства. Занятия в сфере продакшн развивают нестандартное мышление, способность к творческому восприятию и отражению мира.

Особенность данной программы это ее деятельностный характер, возможности для развития личности обучающегося и нахождение особого подхода к каждому из них.

Важной отличительной чертой программы является открытость, нацеленность на взаимодействие с социально-профессиональными общностями взрослых и сверстников, занимающихся тем же или близким видом деятельности, включение в образовательный процесс актуальных явлений социокультурной реальности, создание благоприятных условий для генерирования и реализации идей для проектов в будущем.

В основе содержания программы лежит концепция предпрофессионального образования – освоение обучающимися специфики медиа.

По мере освоения программы обучающиеся будут развивать компетенции по поиску информации, планированию, командной работе, работать с высокотехнологичным оборудованием, развивать навыки сотрудничества и самостоятельного мышления. Все эти навыки будут осваиваться детьми в рамках вытягивающей модели обучения.

Адресат программы.

Данная образовательная программа адресована обучающимся 12-17 лет. Наполняемость групп до 13 человек. Возможно адаптировать программу для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья.

Объем и срок освоения программы.

Объем учебной нагрузки: 18 часов, в неделю – 3 занятия, по 2 часа. Срок обучения – с 3 по 21 июня 2024 года.

Форма обучения по программе – очная, возможно дистанционное обучение.

Особенности организации образовательного процесса.

Группы формируются разновозрастные (12-17 лет). Состав группы – постоянный.

Практические задания планируется выполнять как индивидуально, в парах, фронтально, так и в индивидуально-групповой форме, в группах, а также по подгруппам (звеньям). Занятия проводятся в форме бесед, мастер-классов, викторин, презентаций, экскурсий, консультаций, занятий-игр, практических занятий, «мозгового штурма»: для наглядности подаваемого материала используется различный мультимедийный материал – презентации, видеоролики.

Занятия проводятся в кабинете VR/AR-квантума, оборудованном согласно санитарно-эпидемиологическим правилам и нормативам СанПиН «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» СП 2.4.4.3648-20 (Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28).

Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий.

Режим занятий: 3 раза в неделю по 2 часа.

Продолжительность 1 занятия: 2 академических часа.

Структура двухчасового занятия:

- 40 минут – рабочая часть;
- 10 минут – перерыв (отдых);
- 40 минут – рабочая часть;

Основной формой являются групповые занятия. Каникул нет.

Учебный период для учащихся по данной программе обучения начинается со 03 июня 2024 г., заканчивается 21 июня 2024 г.

Цели и задачи программы

Цель программы: формирование у обучающихся устойчивых знаний и навыков по направлениям: компьютерная графика, основы анимации, продакшн, основы монтажа видео.

Задачи:

Обучающие:

- научить работать с графическими редакторами, программами по моделированию виртуальных моделей;
- научить создавать анимацию;
- обучить основам работы сценарного мастерства;
- научить монтажу видео.

Развивающие:

- сформировать интерес к техническим наукам и, в частности, к технологиям виртуальной и дополненной реальности;
- развить логическое мышление;
- развивать творческое мышление и воображение, умение излагать мысли в четкой логической последовательности, отстаивать свою точку зрения, грамотно работать с критикой и извлекать из неё пользу, анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений и информационного поиска.

Воспитательные:

- работа индивидуально и в команде;
- расширять кругозор и культуру, межкультурную коммуникацию.

Содержание программы
Учебно-тематический план

№ п/п	Название раздела	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего	
1	Вводное занятие. Вводный инструктаж	1	0	1	Фронтальный опрос
2	История анимации. Профессии в анимации	1	1	2	Фронтальный опрос
3	Предпродакшн. Сценарий. Раскадровка	0	2	2	Выставка
4	Продакшн: объекты и их технические характеристики	0	2	2	Выставка
5	Знакомство с интерфейсом, создание анимации в программе SingFig	0	4	4	Фронтальный опрос
6	Постпродакшн. Знакомство с интерфейсом программы Movavi Video. Монтаж. Озвучка	0	7	7	Выставка
Всего		2	16	18	-

Содержание учебного плана

№ п/п	Раздел, тема занятий, кейс	Количество часов		Компетентностная траектория (личностные, метапредметные)
		Теория (знать)	Практика (уметь)	
1	Вводное занятие. Вводный инструктаж (1 час)	Изучение основ работы с техникой безопасности в VR/AR-квантуме. Презентация о технике безопасности и правил поведения	Умение безопасно пользоваться оборудованием	-безопасное поведение, осознанное отношение к своему здоровью
2	История анимации. Профессии в анимации (2 часа)	История анимации, ее виды. Презентация на тему: «Анимация в профессиях».	Уметь различать профессии в анимации	- развитие художественного, логического и ассоциативного мышления, воображения
3	Предпродакшн. Сценарий.	Понятия предпродакшн,	Основы написания сценария для	- развитие художественного, логического и

№ п/п	Раздел, тема занятий, кейс	Количество часов		Компетентностная траектория (личностные, метапредметные)
		Теория (знать)	Практика (уметь)	
	Раскадровка (2 часа)	сценарий и раскадровка. Дискуссия о сферах применения.	анимации. Создание раскадровки на бумаге	ассоциативного мышления, воображения; -аргументированная защита в устной или письменной форме результатов своей деятельности
4	Продакшн: объекты и их технические характеристики (2 часа)	Виды объектов и их особенности. Презентация на тему: «Мультпродакшн: актуальность, сферы применения».	Создание объектов для постпродакшна. Творческое задание	- развитие художественного, логического и ассоциативного мышления, воображения
5	Знакомство с интерфейсом, создание анимации в программе SingFig (6 часов)	Разбор интерфейса программы по созданию анимации	Работа с программным обеспечением для создания 2D анимации. Творческое задание	- развитие художественного, логического и ассоциативного мышления, воображения; - умение применять компьютерную технику и информационные технологии в своей деятельности;
6	Постпродакшн. Знакомство с интерфейсом программы Movavi Video. Монтаж. Озвучка (7 часов)	Знакомство с программой видеомонтажа.	Нарезка материала, сборка проекта. Основы монтажа, озвучивания анимации.	- умение применять компьютерную технику и информационные технологии в своей деятельности; -развитие художественного, логического и ассоциативного мышления, воображения - аргументированная защита в устной или письменной форме результатов своей деятельности
Всего				18 часов

Планируемые результаты

В соответствии с целью и задачами по итогам освоения программы «Мультпродакшн» обучающиеся будут:

Знать:

- правила поведения в детском технопарке «Кванториум Магадан»;
- правила техники безопасности и санитарно-гигиенических норм при работе с электрооборудованием;
- основы работы с анимацией;
- способы работы с видеоматериалами и видеомонтажом.

Уметь:

- работать с инструментами графического редактора;
- рисовать анимацию;
- создавать сюжет.

Владеть:

- основами цифровой грамотности;
- объемной визуализацией;
- начальными навыками графического дизайна.

Материально-техническое обеспечение

№ п/п	Название темы	Учебные аудитории, объекты для проведения занятий	Перечень основного оборудования
1	Вводное занятие. Вводный инструктаж	Кабинет VR/AR-квантума, экскурсия	Наушники. Мышь. Клавиатура. Монитор 24"- 27" Системный блок с предустановленной ОС и офисным ПО для обучающихся.
2	История анимации. Профессии в анимации	Кабинет VR/AR-квантума, экскурсия	Наушники. Мышь. Клавиатура. Монитор 24"- 27" Системный блок с предустановленной ОС и офисным ПО для обучающихся.
3	Предпродакшн. Сценарий. Раскадровка	Кабинет VR/AR-квантума	Наушники. Мышь. Клавиатура. Монитор 24"- 27". ПО для обучающихся. МФУ. Графический редактор (Paint 3D)
4	Продакшн: объекты и их технические характеристики	Кабинет VR/AR-квантума	Наушники. Мышь. Клавиатура. Монитор 24"- 27" Графическая станция с предустановленной ОС и офисным ПО для обучающихся, телефоны, стойки.

№ п/п	Название темы	Учебные аудитории, объекты для проведения занятий	Перечень основного оборудования
5	Знакомство с интерфейсом, создание анимации в программе SingFig	Кабинет VR/AR-квантума	Наушники. Мышь. Клавиатура. Монитор 24"- 27". ПО для обучающихся. МФУ. Телефоны, стойки. Программное обеспечение (версия free): SingFig
6	Постпродакшн. Знакомство с интерфейсом программы Movavi Video. Монтаж. Озвучка	Кабинет VR/AR-квантума	Наушники. Мышь. Клавиатура. Монитор 24"- 27". Программное обеспечение (версия free, edu advanced): Movavi

Методические материалы

№ п/п	Название темы	Учебно-методический комплект для педагога (литература, сайты, порталы, ссылки на интернет -ресурсы)	Учебно-методический комплект для обучающегося (литература, сайты, порталы, ссылки на интернет -ресурсы)
1	Вводное занятие. Вводный инструктаж	Техника безопасности при работе за компьютером: https://yandex.ru/video/preview/?filmId=827223368120657505&from=tabbar&parent-reqid=1649312300862927-14079071762608451774-vla1-5781-vla-17-balancer-8080-BAL-2564&text=Техника+безопасности+при+работе+за+компьютером&t=77&source=fragment Работа с VR-оборудованием: https://www.centrattek.ru/info/tehnika-bezopasnosti-pri-rabote-s-kompyuterom-razyasneniya/ http://fb.ru/article/180871/virtualnaya-realnost-ochki-dlya-pk-obzor-luchshih-modeley-modeli-viar-очков	Техника безопасности при работе за компьютером: https://yandex.ru/video/preview/?filmId=827223368120657505&from=tabbar&parent-reqid=1649312300862927-14079071762608451774-vla1-5781-vla-17-balancer-8080-BAL-2564&text=Техника+безопасности+при+работе+за+компьютером&t=77&source=fragment
2	История анимации. Профессии в анимации	Профессия аниматор: https://media.foxford.ru/articles/animator	Краткая история анимации: https://www.film.ru/articles/kinoslovar-animaciya https://torusaynim.github.io/History-Of-Animation/

№ п/п	Название темы	Учебно-методический комплект для педагога (литература, сайты, порталы, ссылки на интернет -ресурсы)	Учебно-методический комплект для обучающегося (литература, сайты, порталы, ссылки на интернет -ресурсы)
3	Предпродакшн. Сценарий. Раскадровка	Подготовка видеопроекта: https://uran.tv/fullproduction/preproduction/	Статья на тему: «Самый важный этап — препродакшн!» http://yakobyfilm.ru/samiy-vazhniy-etap-preproduction/
4	Продакшн: объекты и их технические характеристики	Формат продакшна: https://artlandpro.ru/uslugi/production/	Этапы продакшна: https://artlandpro.ru/uslugi/production/
5	Знакомство с интерфейсом, создание анимации в программе SingFig	Ссылки на уроки «Основы анимации: как нарисовать движение и действия»: https://урок.рф/library/sozдание_animacionnih_izobrazhenij_v_programme_syn_125613.html http://lybohna2005.narod.ru/Files/Info/2/urok_synfig_studio.pdf https://wiki.synfig.org/Doc:Animation_Basics/ru https://www.liveinternet.ru/users/5022732/post457648720/ http://synfigstudio.blogspot.com/search?updated-max=2013-03-27T01:51:00-07:00&max-results=7&start=7&by-date=false	Как создавать анимацию в программе Synfig Studio: https://yandex.ru/video/preview/?filmId=15347166269396732721&from=tabbar&reqid=1649312800752465-14180287704743116107-vla1-5781-vla-17-balancer-8080-BAL-8505&suggest_reqid=251065199161499132424781193721039&text=уроки+SingFig
6	Постпродакшн. Знакомство с интерфейсом программы Movavi Video. Монтаж. Озвучка	Постпродакшн и его роль в видеопроизводстве: https://vc.ru/marketing/52861-postprodakshn-i-ego-rol-v-videoproizvodstve	Постпродакшн и его роль в видеопроизводстве: https://vc.ru/marketing/52861-postprodakshn-i-ego-rol-v-videoproizvodstve

Особенности организации образовательного процесса *очно*.

Методы обучения и воспитания

Методы обучения: словесный, наглядный практический; объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, частично-поисковый, исследовательский проблемный; игровой, дискуссионный.

Методы воспитания: убеждение, поощрение, упражнение, стимулирование, мотивация, пример.

Формы организации образовательного процесса

- Индивидуально-групповая - занятия педагог ведет уже не с одним учеником, а с целой группой разновозрастных детей, уровень подготовки которых был различный.

- Групповая - работа в группах может обеспечить глубокое, осмысленное обучение. Преимущество групповой работы состоит в том, что в совместной работе можно справиться с более сложным заданием и, конечно же, развить определенные навыки.

- Индивидуальная

- Фронтальная

- Работа по подгруппам (звеньям).

Возможные формы проведения занятий: лабораторное занятие, беседа, мастер-класс, соревнование, викторина, «мозговой штурм», встреча с интересными людьми, открытое занятие, творческая мастерская, занятие-игра, практическое занятие, презентация, экскурсия, эксперимент, консультация, конференция.

Педагогические технологии

Виды педагогических технологий, используемых в рамках образовательной программы:

- технология группового обучения;
- технология коллективного взаимообучения;
- технология развивающего обучения;
- технология дистанционного обучения;
- технология исследовательской деятельности;
- технология игровой деятельности.

Алгоритм учебного занятия

1. Организационный момент;
2. Объяснение задания: введение в проблему и обсуждение, изучение проблемы, определение тематики;
3. Практическая часть занятия;
4. Подведение итогов;
5. Рефлексия.

Дидактические материалы

Видео- и аудиоматериалы, иллюстрации, таблицы, задания с проблемными вопросами, задания на развитие воображения и творчества, экспериментальные задания, памятки.

Список литературы

Для педагога

1. Альтшуллер, Г.С. Найти идею: Введение в теорию решения изобретательских задач. – Петрозаводск: Скандинавия, 2003. – 189 с.
2. Вагнер Б. Эффективное программирование на C#. 50 способов улучшения кода. - Вильямс, 2017. - 224 с.
3. Альтшуллер Г.С., Вёрткин И.М. Как стать гением: Жизненная стратегия творческой личности – Минск, «Беларусь», 1994 г., 479 с.
4. Как новые медиа изменили журналистику: 2012 — 2016. Александр Амзин, Артем Галустян, Василий Гатов, Мануэль Кастельс и другие. – М.: ГУ, 2017.
5. Клеон О. Кради как художник. 10 уроков творческого самовыражения. – Манн, Иванов и Фербер, 2016. – 176 с.
6. Лидтка Ж., Огилви Т. Думай, как дизайнер. Дизайн-мышление для менеджеров. – Манн, Иванов и Фербер, 2014. – 240 с.

Для обучающихся

1. Бородулина Полина «Литература в зеркале медиа. Часть I» - М.: ЛитРес, 2016. - 400 с.
2. Клеон О. Кради как художник. 10 уроков творческого самовыражения. – Манн, Иванов и Фербер, 2016. – 176 с.
3. Как новые медиа изменили журналистику: 2012 - 2016. Александр Амзин, Артем Галустян, Василий Гатов, Мануэль Кастельс и другие. – М.: ГУ, 2017.