

Министерство образования и науки Курской области
Областное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Областной центр развития творчества детей и юношества»

Принята на заседании
педагогического совета
от «05» 04 2023г.
Протокол № 3

Утверждаю

И.о. директора ОБУДО «ОЦРТДиЮ»

И.Н. Миронова

Приказ «6» 05.04.2023г.



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
художественной направленности
«МультСтудия»
(базовый уровень)

Возраст обучающихся: 8–12 лет
Срок реализации: 1 год (144 часа)

Автор-составитель:
Сафин Александр Вадимович,
педагог дополнительного
образования

г. Курск, 2023г.

1. Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа художественной направленности «МультСтудия» соответствует основной цели образования в России, направленной на развитие творческих способностей обучающихся.

Нормативно-правовая база. Дополнительная общеразвивающая программа художественной направленности «МультСтудия» разработана в соответствии с:

1. Нормативно-правовые акты федерального уровня
 - Федеральный Закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ (ред. от 31.07.2020) «Об образовании в Российской Федерации» (с изм. и доп., вступ. в силу с 01.08.2020);
 - Стратегия развития воспитания в Российской Федерации до 2025 года, утвержденная распоряжением Правительства РФ от 29.05.2015 г. № 996-р.;
 - Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 г. № 678-р.;
 - Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 г. № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
 - Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
 - Приказ Минобрнауки России № 882, Минпросвещения России N 391 от 05.08.2020 г. (ред. от 26.07.2022 г.) «Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ»;
 - Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 г. № 4652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;
 - Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
 - Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 г. № 09-3242 «О направлении методических рекомендаций по проектированию

дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) разработанные Минобрнауки России совместно с ГАОУ ВО «Московский государственный педагогический университет», ФГАУ «Федеральный институт развития образования», АНО ДПО «Открытое образование»;

- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 28.08.2015 г. № АК-2563/05 «О методических рекомендациях по организации образовательной деятельности с использованием сетевых форм реализации образовательных программ»;

- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. № 28 «Об утверждении СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

2. Нормативно-правовые акты регионального уровня

- Закон Курской области от 09.12.2013 г. № 121-ЗКО (ред. от 14.12.2020 г. № 113-ЗКО) «Об образовании в Курской области»;

3. Локальные нормативные акты образовательной организации

- Уставом ОБУДО «ОЦРТДиЮ», Положением о дополнительных общеразвивающих программах ОБУДО «ОЦРТДиЮ», иными локальными нормативными актами Центра, регламентирующими порядок предоставления дополнительных образовательных услуг.

Данные документы определяют:

- обеспечение и защиту прав граждан на образование;
- создание необходимых условий для личностного развития обучающихся и позитивной социализации;
- удовлетворение индивидуальных потребностей обучающихся в интеллектуальном, художественно-эстетическом, нравственном развитии;
- формирование и развитие творческих способностей обучающихся, выявление и поддержку талантливых обучающихся;
- обеспечение духовно-нравственного, гражданского, патриотического, трудового воспитания обучающихся;
- создание условий для развития ребенка независимо от уровня исходной подготовленности;
- условия индивидуализации образования: учет способностей, интересов, темпов продвижения ребенка;
- формирование культуры здорового и безопасного образа жизни, укрепление физического и психического здоровья обучающихся.

Актуальность программы

Креативность является одним из основных навыков современности, поэтому программа художественной направленности «МультСтудия» актуальна, т.к. направлена на развитие художественно-образного мышления, без которого творчество невозможно.

Мультфильм - представляет собой совокупность представлений и идей, взглядов, мнений и убеждений, а также навыков и приемов развития, воспитания и обучения подрастающего поколения. Данная образовательная программа является педагогически целесообразной вследствие того, что сегодня огромное значение имеет культурная, эстетическая и воспитательная роль мультипликации. Сказка для ребенка - энциклопедия жизни, она учит ребенка тому, что доброе начало восторжествует, а зло будет наказано. А возможность самому воплотить сказку наяву, буквально сделать ее своими руками – это и очень важный жизненный опыт, и повышение самооценки, и гармонизация всей личности ребенка.

Программа данной направленности, сочетает в себе изучение и создание разных видов мультипликации (предметной, компьютерной). Это помогает достичь комплексного развития детей.

Данная программа предусматривает проведение занятий с использованием дистанционных образовательных технологий и электронного обучения. При этом предусматривается: изучение теоретического материала учебного плана с использованием интернет-ресурсов, просмотр рекомендованных педагогом видеоматериалов (мастер-классы, видео-занятия) и т.д., а также проведение практических занятий в онлайн формате в режиме реального времени на онлайн платформе Sferum.

Отличительная особенность

Программа «МультСтудия» призвана научить детей не только репродуктивным путём осваивать трудоёмкие приёмы и различные техники мультипликации, но и побудить творческую деятельность, направленную на постановку и решение проблемных ситуаций при выполнении работы.

Мультипликация — это универсальный и интернациональный язык общения детей и взрослых всего мира. Авторская детская мультипликация – это наиболее универсальный и целостный вид творчества, так естественно подходящий детскому возрасту.

Главная педагогическая ценность мультипликации заключается в универсальности ее языка, позволяющего организовать всеобъемлющую систему комплексного обучения детей всех возрастных групп и разных категорий. Занятия в студии мультипликации дадут возможность любому

ребенку побывать в роли идейного вдохновителя, сценариста, актера, художника, аниматора, режиссера и даже монтажера.

Обучение по данной программе способствует развитию творческих способностей, поскольку содержание программы знакомит обучающихся с разными техниками мультипликации и предоставляет возможность каждому ребенку обрести практический опыт по созданию своего собственного мультфильма.

Данная программа структурирована таким образом, что позволяет каждому обучающемуся пройти все этапы создания мультфильма как в съемочных студиях, изучая и используя различные техники анимации. Содержание и материал программы организован по принципу дифференциации и соответствует базовому уровню сложности.

Направленность программы: художественная.

Адресат программы Программа предназначена для работы с детьми 8-11 лет.

При реализации программы необходимо учитывать психологические особенности данного возраста.

Дети в возрасте 8-11 лет:

Для детей характерны подвижность, любознательность, конкретность мышления, большая впечатлительность, подражательность и вместе с тем неумение долго концентрировать свое внимание на чем-либо. Высок естественный авторитет взрослого. Все его предложения принимаются и выполняются очень охотно. Его суждения и оценки, выраженные в эмоциональной и доступной для детей форме, легко становятся суждениями и оценками самих детей.

Ребенок осознанно и охотно выбирает вид деятельности в дополнительном образовании. Учащийся открыт для новых знаний во внеурочное время. Детям такого возраста трудно заниматься однообразной деятельностью, поэтому программа составлена так, чтобы виды деятельности чередовались и не способствовали переутомлению. Их увлекает совместная коллективная деятельность. Они легко и охотно выполняют поручения. Они принимают определенные обязанности, ответственность. Неудача вызывает резкую потерю интереса к делу, а успех сообщает эмоциональный подъем. Далекие цели снижают мотивацию.

Из личных качеств они больше всего ценят физическую силу, ловкость, смелость, находчивость, верность. В этом возрасте ребята склонны постоянно соревноваться. Они охотно принимают руководство педагога, относятся к нему с доверием. Обучающиеся осознанно делают выбор в

предметной сфере для своего дополнительного образования. Это пора достижений, стремительного наращивания знаний, умений.

Наполняемость групп —15 человек.

Принцип набора – добровольность.

Объем и срок освоения программы:

Программа рассчитана на 144 учебных часов.

(1 год базового уровня).

Форма обучения: очная.

Язык обучения: русский.

Формы проведения занятий: групповые занятия, практическое занятие, конкурс, выставка, викторина, мастер-класс, открытое занятие, презентация, защита проектов, праздник.

Особенности организации занятий:

Форма организации занятий: групповая. Занятия в каждой группе проводятся 2 раза в неделю по 2 учебных часа. Реализация программы предусматривает проведение занятий с использованием дистанционных образовательных технологий и электронного обучения. При этом предусматривается изучение теоретического материала учебного плана (приложение 3) с использованием интернет-ресурсов, просмотр рекомендованных педагогом видеоматериалов (мастер-классы, занятия) и т.д. а также перечень практических заданий для самостоятельной работы по освоению тем программы (приложение 3).

Программой предусмотрено проведение комбинированных занятий: занятия состоят из теоретической и практической частей, причём большее количество времени занимает именно практическая часть.

При проведении занятий используются следующие формы работы:

- на этапе изучения нового материала – лекция, объяснение, рассказ, демонстрация, игра и т.д.;
- на этапе практической деятельности - беседа, дискуссия, практическая работа;
- на этапе отработки освоения навыков – творческое задание; творческий проект и т.п.;
- на этапе проверки полученных знаний – публичное выступление с демонстрацией результатов работы, дискуссия, рефлексия.

Для наиболее успешного выполнения поставленных задач в программе «МультСтудия»:

- теоретический материал подается в форме бесед, дискуссий, театрализаций, мультимедийных занятий, с просмотром иллюстративного

материала, видео-инструкций, мультипликационных фильмов, фотоматериалов и визуальных экскурсий.

Практический материал включает:

- поиск замысла будущего фильма, который должен соответствовать возрасту ребенка;
- написание сценария (рассказа, сказки, стихотворения), отражающего в развитии познаний детей в области литературы;
- разработка и изготовление персонажей и декораций, знакомство с технологией и способами работы с различными материалами;
- освоение высокотехнологичного оборудования;
- практическая работа, связанная с техническим изготовлением фильма (просмотр фото-, видеоматериала, монтаж);
- звуковое оформление фильма;
- совместный просмотр сюжета или фильма, его обсуждение и анализ, определение дальнейших перспектив работы.

В ходе освоения программы ребята знакомятся с бумажной, пластилиновой, сыпучей, объемной и рисованной анимацией, изготавливают декорации, героев, разрабатывают сценарий и снимают мультфильм по мотивам сказок. Проводится как работа над сверхкороткими бессюжетными мультфильмами, в которых происходит только одно какое-то интересное движение, так и создание коротких мультфильмов с сюжетом, определенным детьми (с использованием, стихов, басен, коротких рассказов и т.п.). Обучающиеся знакомятся с оборудованием и учатся его правильно устанавливать и использовать. Обучающиеся применяют технические средства и уже знакомые технологии создания мультфильмов, в основном, на основе сценариев собственного сочинения. Им предоставляется большая самостоятельность в изготовлении декораций и реквизита, съемке кадров мультфильма, в компьютерной обработке собранных материалов, в выстраивании медийного итогового продукта – анимационного фильма.

2. Цель и задачи программы

Цель: творческое развитие ребенка через приобщение к миру мультипликации и создание мультфильмов, формирование и развитие художественно-образного мышления творческой личности обучающегося, способной к самоопределению и самореализации, через эстетическую, нравственную и духовную силу мультипликационного искусства.

Задачи:

1. Образовательные:

- Познакомить детей с историей отечественной и мировой мультипликации;
- Изучить основные виды мультипликации;
- Изучить основы анимации (замысел и драматургия, владение различными техниками анимации, правила съемки и монтажа, звуковое оформление мультфильма);
- Освоить рисованную, пластилиновую, сыпучую и бумажную анимации, создание в этих техниках мультфильмов;
- Формировать художественные предпочтения, этические, эстетических оценки искусства, природы, окружающего мира;
- развить у обучающихся навык публичного выступления;
- развить у обучающихся начальные навыки представления и защиты проектов

2. Развивающие:

- Развить интерес к мультипликации и желание к творчеству;
- Развить систематическое и целенаправленное восприятие, логического мышления, воображения, мелкой и крупной моторики и речи детей;
- Развить эмоционально-волевую сферу;
- Поддержать самостоятельность в учебно-познавательной деятельности;
- Развить способность к генерации идей;
- Развить навыки проектной деятельности;
- Развить коммуникативную культуру, внимание, уважение к людям;
- Воспитать трудолюбие, развить трудовые умения и навыки, расширить политехнический кругозор и умение планировать работу по реализации замысла, предвидение результата и его достижение;
- Развить способности к продуктивному общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе творческой деятельности;

3. Воспитательные:

- Воспитать интерес к анимации и другим экранным искусствам как средству познания и духовному обогащению;

- Воспитать нравственные качества, гуманистической личностной позиции, позитивного и оптимистического отношения к жизни.

Планируемые результаты

После освоения дополнительной общеразвивающей программы «МультСтудия» обучающиеся будут **знать:**

- виды анимационных техник;
- базовые понятия, связанные со съемкой и созданием анимации
- способы «оживления», т.е. движения мультипликационных героев на экране;
- законы развития сюжета и правила драматургии;
- назначение специализированного оборудования для съемки методов покадровой анимации и основных инструментов программы монтажа и графических редакторов
 - звуковое и музыкальное сопровождение мультфильма;
 - материалы, используемые для плоской и объемной анимации
 - правила поведения и безопасности труда в компьютерном кабинете.

Будут **уметь:**

- выполнять декорации и разрабатывать образ персонажа из различных материалов: пластилин, бумага, краски, природный материал и др.
- создавать простую двухмерную анимацию компьютерными средствами
 - создавать анимацию объемную покадровым методом с использованием средств цифровой съемки
 - разрабатывать законченный сюжет по заданной теме

Продуктами освоения дополнительной общеразвивающей программы являются коллективные и индивидуальные (авторские) мультипликационные фильмы, включая рабочие материалы (эскизы, зарисовки, раскадровку, макеты персонажей, сценарий, предварительные пробные версии, разработки, технологическое описание и др.)

Результатом обучения является участие обучающихся по программе в муниципальных, региональных, всероссийских и международных конкурсах.

Содержание программы

Процесс создания мультфильмов имеет определенные этапы, которые отражены в учебном плане. Однако, как содержание (сюжет) самого продукта – фильма может отличаться, так инструменты его создания, так и технологии.

Таким образом, педагог дополнительного образования, реализующий программу в праве самостоятельно определить оптимальный вид, способ, материал и технологию создания мультипликационного фильма в соответствии возрастными, интеллектуальными, творческими способностями обучающихся, с социальным запросом, технической оснащённостью, необходимостью и т.д.

Задания программы могут быть изменены в зависимости от возраста обучающихся, их знаний, умений, навыков.

Педагог дополнительного образования, реализующий программу «МультСтудия», выбирает одно из основных направлений в содержании учебного материала:

1. Плоско-перекладная мультипликация
2. Объемно-предметная мультипликация

Учебный план

Таблица 1

№п/п	Название раздела	Количество часов			Формы аттестации контроля
		Всего	Теория	практика	
1.	Вводное занятие. Введение в образовательную программу. Общие сведения о мультипликации и анимации. История анимации	2	1	1	Наблюдение, беседа, опрос, тест.
2.	Знакомство с основными видами анимации:	8	2		Беседа, выставка, творческая работа, практическое задание опро
	Бумажная перекладная анимация	4	1	3	
	Пластилиновая объемная анимация	4	1	3	

3.	Освоение программ AnimaShooter, Audacity	2	1	1	Наблюдение, беседа, творческая работа, практическое задание, опрос.
4.	Изучение основных принципов анимации Сжатие и растяжение Подготовка или упреждение Захлест и инерция Преувеличение Привлекательность	20 4 4 4 4	5 1 1 1 1	15 3 3 3 3	Наблюдение, беседа, творческая работа, практическое задание, опрос.
5.	Разработка мультфильма ко Дню матери Создание сценария. Разработка персонажей. Разработка декораций. Съемка мультфильма. Монтаж.	22 2 6 6 6 2	5 1 1 1 1 1	17 1 5 5 5 1	Творческая работа, практическое задание наблюдение, выставка, разработка образа и типаж персонажа, декораций.
6.	Разработка мультфильма к Новому Году Создание сценария. Разработка персонажей. Разработка декораций. Съемка мультфильма. Монтаж.	22 2 6 6 6 2	5 1 1 1 1 1	17 1 5 5 5 1	Творческая работа, практическое задание наблюдение, выставка, разработка образа и типаж персонажа, декораций.
7.	Разработка мультфильма по сказкам Создание сценария. Разработка персонажей. Разработка декораций. Съемка мультфильма. Монтаж.	22 2 6 6 6 2	5 1 1 1 1 1	17 1 5 5 5 1	Творческая работа, практическое задание наблюдение, выставка, разработка образа и типаж персонажа, декораций.
8.	Разработка мультфильма в жанре фэнтези Создание сценария. Разработка персонажей. Разработка декораций. Съемка мультфильма. Монтаж.	22 2 6 6 6 2	5 1 1 1 1 1	17 1 5 5 5 1	Творческая работа, практическое задание наблюдение, выставка, разработка образа и типаж персонажа, декораций.
9.	Разработка мультфильма в жанре комедия	22	5	17	Творческая работа, практическое задание

	Создание сценария.	2	1	1	наблюдение, выставка, разработка образа и типажа персонажа, декораций.
	Разработка персонажей.	6	1	5	
	Разработка декораций.	6	1	5	
	Съемка мультфильма.	6	1	5	
	Монтаж.	2	1	1	
10.	Презентация мультфильмов. Подведение итогов	2	0	2	Итоговая аттестация Выставка, творческая работа, практическое задание
Итого часов:		144	34	110	

Содержание учебного плана

Вводное занятие.

Введение в образовательную программу. Инструктаж по ТБ.

Теория: Правила по ТБ. Правила поведения детей в образовательном учреждении. Правила поведения в учебном кабинете, правила поведения во время съемок.

Практическая работа: знакомство друг с другом. Наш первый мультфильм «Давай знакомиться!», игра на сплочение коллектива.

Раздел 1. Общие сведения о мультипликации и анимации.

История. Виды. Техники создания мультфильмов.

Теория: История зарубежной и отечественной анимации. Знакомство с профессией мультипликатора. Знакомство с разными техниками создания мультфильмов, материалами. Методы объемной и плоской анимации. Как создаются мультфильмы? Ознакомление с профессиями в мультипликации. Техники создания мультфильмов. Материалы и инструменты.

Практика: Просмотр обучающего видеоматериала. «Оживление» плоских и объемных объектов.

Раздел 2. Знакомство с основными видами анимации:

Виды анимации:

Бумажная перекладная анимация

Теория: Понятие Бумажная перекладная анимация, или волшебные превращения. Рассказ и демонстрация техники «Бумажная перекладная анимация». Знакомство Просмотр видеороликов в данной технике.

Практическая работа: Работа с персонажами из бумаги и фоном для мультфильма.

2. Объемная анимация

Теория: Виды пластилиновой анимации. Объемная и плоская пластилиновая анимация.

Практическая работа: Создание персонажей из пластилина, использование готовых декораций. Съемка мультфильма.

Обучающиеся младшего возраста получают простые задания, с меньшим количеством деталей и простыми для выполнения заданиями.

Раздел 3. Освоение программ AnimaShooter, Audacity

1. Знакомство с программой AnimaShooter

Теория: знакомство с программами для съемки анимации,

Практическая работа: работа в программе Animashoter. Повторение за педагогом алгоритмов.

2. Знакомство с программой Audacity

Теория: знакомство с программами для озвучивания мультфильмов и профессией звукооператор. Знакомство с понятиями звуковая дорожка.

Практическая работа: простейшее создание звуковой дорожки для мультфильма. Разработка образов персонажей. Работа с различными инструментами и материалами.

Раздел 4. Изучение основных принципов анимации.

1. Сжатие и растяжение

Теория: знакомство с принципом Сжатие и растяжение

Практическая работа: выполнение анимации со скачущим пластилиновым шариком.

2. Подготовка или упреждение

Теория: знакомство с принципом Подготовка или упреждение

Практическая работа: выполнение анимации с автомобилем, который выполняет подготовку перед тем, как тронуться с места.

3. Захлест и инерция

Теория: знакомство с принципом Захлест и инерция

Практическая работа: выполнение анимации с персонажем кроликом и захлестывающими ушами

4. Преувеличение

Теория: знакомство с принципом Преувеличение

Практическая работа: выполнение анимации с преувеличением мимики персонажа.

5. Привлекательность

Теория: знакомство с принципом Привлекательность

Практическая работа: изготовление интересного и привлекательного персонажа для мультфильма.

Раздел 5. Разработка мультфильма ко Дню матери

1. Создание сценария.

Теория: Знакомство с разработкой сценария мультфильмов. Проработка простого сценария мультфильма, обсуждение.

Классификация различных анимационных техник. Основные элементы съемки и порядок организации процесса. Сюжет и персонажи мультфильма. Ознакомительная работа с камерой и фотоаппаратом, источники света, постановка сцены и выбор композиции.

Практическая работа: Написание сценария мультфильма ко Дню матери.

Обучающиеся младшего возраста получают простые задания, с меньшим количеством деталей и простыми для выполнения заданиями.

2. Разработка персонажей.

Создание героев для мультфильмов. Поисковые зарисовки. Эскизы. Изготовление персонажей в материале. Принципы создания объемного героя. Способы придания движений героям. Оживление героев. Что такое движение. Основные принципы движения в анимации. Понятие эмоции, виды эмоций, особенности применения эмоций в анимации, просмотр видео и иллюстраций. Обсуждение технического процесса создания мультфильма. Создаём и оживляем удивительное животное (птицу, человека). Голова + туловище + конечности + хвост (соединяем). Настроение. Жесты. Образы человечков.

Практическая работа:

Изготовление персонажей в материале. Создания объемного героя. Способы придания движений героям. Оживление героев. Основные принципы движения в анимации. Создаём и оживляем удивительное животное (птицу, человека). Голова + туловище + конечности + хвост (соединяем). Настроение (создание сменных глаз, рта, бровей). Создание человечков разных образов.

Обучающиеся младшего возраста получают простые задания, с меньшим количеством деталей и простыми для выполнения заданиями.

3. Разработка декораций.

Теория: Выбор способа создания пространства в мультфильме. Место действия. Перспектива. Объем. Пространство. Изготовление декораций. Работа над фоном. Особенности написания сценария, знакомство с понятиями: сцена, план, диалог, экспозиция, завязка действия, развитие действия, кульминация, развязка, концовка, раскадровка, производственный план. Знакомство с понятием производственный план в анимации.

Практическая работа: продумывание и прорисовка эмоции персонажа, анимирование эмоций персонажа, работа в парах. Изготовление декораций. Работа с фоном.

Обучающиеся младшего возраста получают простые задания, с меньшим количеством деталей и простыми для выполнения заданиями.

4. Съёмка мультфильма.

Теория: Работа с персонажами (Работа с каркасом и позами, мимикой, жестами). Съёмка. Выбор демонстрационного объекта, захват кадров, съёмка. Обработка видео с помощью программного обеспечения. Создание кадров для мультфильма. Редактирование кадров в программе.

Практическая работа: Работа с персонажами (Работа с каркасом и позами, мимикой, жестами). Съёмка. Создание кадров для мультфильма.

5. Монтаж

Теория: Понятие «Монтаж». Монтаж мультфильма из отдельных кадров в программе Windows Movie Maker.

Практическая работа: Монтаж мультфильма из отдельных кадров в программе Windows Movie Maker.

Раздел 6. Разработка мультфильма к Новому году

1.Создание сценария.

Теория: Изучение новых методов написания анимационного сценария. Сюжет и персонажи мультфильма.

Практическая работа: Написание сценария мультфильма к Новому году.

Обучающиеся младшего возраста получают простые задания, с меньшим количеством деталей и простыми для выполнения заданиями.

2. Разработка персонажей.

Создание героев для мультфильмов. Поисковые зарисовки. Эскизы. Изготовление персонажей в материале. Принципы создания объемного героя. Способы придания движений героям. Оживление героев. Что такое движение. Основные принципы движения в анимации. Понятие эмоции, виды эмоций, особенности применения эмоций в анимации, просмотр видео и иллюстраций. Обсуждение технического процесса создания мультфильма. Создаём и оживляем удивительное животное (птицу, человека). Голова + туловище + конечности + хвост (соединяем). Настроение. Жесты. Образы человечков.

Практическая работа:

Изготовление персонажей в материале. Создания объемного героя. Способы придания движений героям. Оживление героев. Основные

принципы движения в анимации. Создаём и оживляем удивительное животное (птицу, человека). Голова + туловище + конечности + хвост (соединяем). Настроение (создание сменных глаз, ртов, бровей). Создание человечков разных образов.

Обучающиеся младшего возраста получают простые задания, с меньшим количеством деталей и простыми для выполнения заданиями.

3. **Разработка декораций.**
Теория: Выбор способа создания пространства в мультфильме. Место действия. Перспектива. Объем. Пространство. Изготовление декораций. Работа над фоном. Особенности написания сценария, знакомство с понятиями: сцена, план, диалог, экспозиция, завязка действия, развитие действия, кульминация, развязка, концовка, раскадровка, производственный план. Знакомство с понятием производственный план в анимации.

Практическая работа: продумывание и прорисовка эмоции персонажа, анимирование эмоций персонажа, работа в парах. Изготовление декораций. Работа с фоном.

Обучающиеся младшего возраста получают простые задания, с меньшим количеством деталей и простыми для выполнения заданиями.

4. Съемка мультфильма.

Теория: Работа с персонажами (Работа с каркасом и позами, мимикой, жестами). Съемка. Выбор демонстрационного объекта, захват кадров, съемка. Обработка видео с помощью программного обеспечения. Создание кадров для мультфильма. Редактирование кадров в программе.

Практическая работа: Работа с персонажами (Работа с каркасом и позами, мимикой, жестами). Съемка. Создание кадров для мультфильма.

5. Монтаж

Теория: Понятие «Монтаж». Монтаж мультфильма из отдельных кадров в программе Windows Movie Maker.

Практическая работа: Монтаж мультфильма из отдельных кадров в программе Windows Movie Maker.

Раздел 7. Разработка мультфильма по сказкам

1. Создание сценария.

Теория: Изучение новых методов написания анимационного сценария на основе сказок. Сюжет и персонажи мультфильма.

Практическая работа: Написание сценария мультфильма по сказкам.

Обучающиеся младшего возраста получают простые задания, с меньшим количеством деталей и простыми для выполнения заданиями.

2. Разработка персонажей.

Создание героев для мультфильмов. Поисковые зарисовки. Эскизы. Изготовление персонажей в материале. Принципы создания объемного героя. Способы придания движений героям. Оживление героев. Что такое движение. Основные принципы движения в анимации. Понятие эмоции, виды эмоций, особенности применения эмоций в анимации, просмотр видео и иллюстраций. Обсуждение технического процесса создания мультфильма. Создаём и оживляем удивительное животное (птицу, человека). Голова + туловище + конечности + хвост (соединяем). Настроение. Жесты. Образы человечков.

Практическая работа:

Изготовление персонажей в материале. Создания объемного героя. Способы придания движений героям. Оживление героев. Основные принципы движения в анимации. Создаём и оживляем удивительное животное (птицу, человека). Голова + туловище + конечности + хвост (соединяем). Настроение (создание сменных глаз, ртов, бровей). Создание человечков разных образов.

Обучающиеся младшего возраста получают простые задания, с меньшим количеством деталей и простыми для выполнения заданиями.

3. Разработка декораций.

Теория: Выбор способа создания пространства в мультфильме. Место действия. Перспектива. Объем. Пространство. Изготовление декораций. Работа над фоном. Особенности написания сценария, знакомство с понятиями: сцена, план, диалог, экспозиция, завязка действия, развитие действия, кульминация, развязка, концовка, раскадровка, производственный план. Знакомство с понятием производственный план в анимации.

Практическая работа: продумывание и прорисовка эмоции персонажа, анимирование эмоций персонажа, работа в парах. Изготовление декораций. Работа с фоном.

Обучающиеся младшего возраста получают простые задания, с меньшим количеством деталей и простыми для выполнения заданиями.

4. Съёмка мультфильма.

Теория: Работа с персонажами (Работа с каркасом и позами, мимикой, жестами). Съёмка. Выбор демонстрационного объекта, захват кадров, съёмка. Обработка видео с помощью программного обеспечения. Создание кадров для мультфильма. Редактирование кадров в программе.

Практическая работа: Работа с персонажами (Работа с каркасом и позами, мимикой, жестами). Съёмка. Создание кадров для мультфильма.

5. Монтаж

Теория: Понятие «Монтаж». Монтаж мультфильма из отдельных кадров в программе Windows Movie Maker.

Практическая работа: Монтаж мультфильма из отдельных кадров в программе Windows Movie Maker.

Раздел 8. Разработка мультфильма в жанре фэнтези.

1. Создание сценария.

Теория: Изучение основных особенностей жанра фэнтези. Сюжет и персонажи мультфильма.

Практическая работа: Написание сценария мультфильма в жанре фэнтези.

Обучающиеся младшего возраста получают простые задания, с меньшим количеством деталей и простыми для выполнения заданиями.

2. Разработка персонажей.

Создание героев для мультфильмов. Поисковые зарисовки. Эскизы. Изготовление персонажей в материале. Принципы создания объемного героя. Способы придания движений героям. Оживление героев. Что такое движение. Основные принципы движения в анимации. Понятие эмоции, виды эмоций, особенности применения эмоций в анимации, просмотр видео и иллюстраций. Обсуждение технического процесса создания мультфильма. Создаём и оживляем удивительное животное (птицу, человека). Голова + туловище + конечности + хвост (соединяем). Настроение. Жесты. Образы человечков.

3. Разработка декораций.

Практическая работа:

Изготовление персонажей в материале. Создания объемного героя. Способы придания движений героям. Оживление героев. Основные принципы движения в анимации. Создаём и оживляем удивительное животное (птицу, человека). Голова + туловище + конечности + хвост (соединяем). Настроение (создание сменных глаз, рта, бровей). Создание человечков разных образов.

Обучающиеся младшего возраста получают простые задания, с меньшим количеством деталей и простыми для выполнения заданиями.

Теория: Выбор способа создания пространства в мультфильме. Место действия. Перспектива. Объем. Пространство. Изготовление декораций. Работа над фоном. Особенности написания сценария, знакомство с понятиями: сцена, план, диалог, экспозиция, завязка действия, развитие действия, кульминация, развязка, концовка, раскадровка, производственный план. Знакомство с понятием производственный план в анимации.

Практическая работа: продумывание и прорисовка эмоции персонажа, анимирование эмоций персонажа, работа в парах. Изготовление декораций. Работа с фоном.

Обучающиеся младшего возраста получают простые задания, с меньшим количеством деталей и простыми для выполнения заданиями.

4. Съёмка мультфильма.

Теория: Работа с персонажами (Работа с каркасом и позами, мимикой, жестами). Съёмка. Выбор демонстрационного объекта, захват кадров, съёмка. Обработка видео с помощью программного обеспечения. Создание кадров для мультфильма. Редактирование кадров в программе.

Практическая работа: Работа с персонажами (Работа с каркасом и позами, мимикой, жестами). Съёмка. Создание кадров для мультфильма.

5. Монтаж

Теория: Понятие «Монтаж». Монтаж мультфильма из отдельных кадров в программе Windows Movie Maker.

Практическая работа: Монтаж мультфильма из отдельных кадров в программе Windows Movie Maker

Раздел 9. Разработка мультфильма в жанре комедия.

1.Создание сценария.

Теория: Изучение основных особенностей жанра комедия. Структура шуток. Сюжет и персонажи мультфильма.

Практическая работа: Написание сценария мультфильма в жанре комедия.

Обучающиеся младшего возраста получают простые задания, с меньшим количеством деталей и простыми для выполнения заданиями.

2. Разработка персонажей.

Создание героев для мультфильмов. Поисковые зарисовки. Эскизы. Изготовление персонажей в материале. Принципы создания объемного героя. Способы придания движений героям. Оживление героев. Что такое движение. Основные принципы движения в анимации. Понятие эмоции, виды эмоций, особенности применения эмоций в анимации, просмотр видео и иллюстраций. Обсуждение технического процесса создания мультфильма. Создаём и оживляем удивительное животное (птицу, человека). Голова + туловище + конечности + хвост (соединяем). Настроение. Жесты. Образы человечков.

Практическая работа:

Изготовление персонажей в материале. Создания объемного героя. Способы придания движений героям. Оживление героев. Основные принципы движения в анимации. Создаём и оживляем удивительное

животное (птицу, человека). Голова + туловище + конечности + хвост (соединяем). Настроение (создание сменных глаз, ртов, бровей). Создание человечков разных образов.

Обучающиеся младшего возраста получают простые задания, с меньшим количеством деталей и простыми для выполнения заданиями.

3. Разработка декораций.

Теория: Выбор способа создания пространства в мультфильме. Место действия. Перспектива. Объем. Пространство. Изготовление декораций. Работа над фоном. Особенности написания сценария, знакомство с понятиями: сцена, план, диалог, экспозиция, завязка действия, развитие действия, кульминация, развязка, концовка, раскадровка, производственный план. Знакомство с понятием производственный план в анимации.

Практическая работа: продумывание и прорисовка эмоции персонажа, анимирование эмоций персонажа, работа в парах. Изготовление декораций. Работа с фоном.

Обучающиеся младшего возраста получают простые задания, с меньшим количеством деталей и простыми для выполнения заданиями.

4. Съемка мультфильма.

Теория: Работа с персонажами (Работа с каркасом и позами, мимикой, жестами). Съемка. Выбор демонстрационного объекта, захват кадров, съемка. Обработка видео с помощью программного обеспечения. Создание кадров для мультфильма. Редактирование кадров в программе.

Практическая работа: Работа с персонажами (Работа с каркасом и позами, мимикой, жестами). Съемка. Создание кадров для мультфильма.

5. Монтаж

Теория: Понятие «Монтаж». Монтаж мультфильма из отдельных кадров в программе Windows Movie Maker.

Практическая работа: Монтаж мультфильма из отдельных кадров в программе Windows Movie Maker

Раздел 10. Презентация мультфильма. Подведение итогов.

Теория, практика. Подведение итогов, систематизация и обобщение результатов деятельности. Подготовка к защите мультипликационных творческих проектов. Просмотр, обсуждение, выявление и решение проблем творческого проекта. Круглый стол «Просмотр и обсуждение полученного мультфильма». Предоставление их на региональных конкурсах в сети интернет.

Организационно-педагогические условия реализации программы.

При реализации дополнительной общеразвивающей программы «МультиСтудия» (базовый уровень) по темам и разделам учебного плана используются методические и дидактические материалы, материально-техническое оснащение учебного кабинета, информационно-образовательные ресурсы, указанные в таблице 2.

5.1. Организационно-педагогические условия реализации дополнительной общеразвивающей программы

Календарный учебный график

Таблица 2

	Группа	Год обучения, номер группы	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий	Нерабочие праздничные дни	Сроки проведения промежуточной аттестации
1	Группа № 1	1 год обучения	01.09.23	31.05.24	36	72	144		4 ноября 1-7 января 23 февраля 8 марта 1, 9 мая	Декабрь, май
2	Группа № 2	1 год обучения	01.09.23	31.05.24	36	72	144		4 ноября 1-7 января 23 февраля 8 марта 1, 9 мая	Декабрь, май
3	Группа № 3	1 год обучения	01.09.23	31.05.24	36	72	144		4 ноября 1-7 января 23 февраля 8 марта 1, 9 мая	Декабрь, май

6. Оценочные материалы

При зачислении ребёнка на программу проводится входной мониторинг.

Целью входного мониторинга является выявление имеющихся знаний, практических навыков ребёнка на данном этапе развития, а также уровень его готовности к обучению по данной программе.

Оценочные материалы для входного, текущего, тематического и промежуточного форм контроля, согласно учебному плану, прилагаются в виде заданий, анкет, тестов и т.д. (*Приложение 2*)

1. Форм мониторинга собеседование, задания на выявление имеющихся практических навыков.

2. компетенции, которыми должен владеть обучающийся:

- владеть элементарными знаниями о любой из техник анимации;
- знать и называть основные инструменты для изготовления персонажей из пластилина;
- уметь вырезать персонажей (марионеток);
- знать и уметь лепить основные геометрические фигуры;
- выполнять фигуры различной конфигурации из пластилина;

Результаты мониторинга готовности к освоению программы вносятся в таблицу.

Таблица 3

№п/п	Фамилия , имя	Слышал ли ты что-нибудь о техниках мультипликации ?	Умешь ли ты лепить основные фигуры из пластилина ?	Умешь ли ты вырезать персонажа по контуру?	Любишь лепить из пластилина, рисовать на песке, работать с красками?	Хотел бы ты научиться создавать и снимать мультфильмы?
1						
2						

Данные заносятся с помощью знаков «+» или «-», что означает, проявляется этот компонент или нет.

Результаты мониторинга помогают спланировать дальнейшую работу по возможной корректировке содержания программы, а также мероприятия по разработке индивидуальных образовательных маршрутов.

Входной мониторинг даёт объективную информацию, позволяющую определить степень готовности ребёнка к обучению по данной программе.

В течение учебного года проводятся промежуточные выставки работ, позволяющие определить уровень усвоения материала. Кроме того,

показателем эффективности освоения программы служат областные выставки, конкурсы, фестивали.

Уровень освоения программного материала за полугодие определяется по результатам тестового итогового контроля по темам и самостоятельное изготовление изделия с творческой защитой.

В программе предусмотрена шкала оценки результатов:

М – Минимальный уровень

Б – Базовый уровень

В – Высокий уровень

Такая система оценки качества и эффективности деятельности обучающихся образовательного процесса позволяет сравнивать ожидаемый и конечный результат образовательной деятельности.

Оценка показателей

Уровень освоения программы

М – Минимальный уровень - обучающийся не выполнил образовательную программу, не регулярно посещал занятия.

Б – Базовый уровень - обучающийся стабильно занимается, регулярно посещает занятия, выполняет образовательную программу.

В – Высокий уровень - обучающийся проявляет устойчивый интерес к занятиям, показывает положительную динамику развития способностей, проявляет инициативу и творчество, демонстрирует достижения.

Уровень освоения программного материала за год определяется по результатам мониторинга образовательного процесса. По результатам выполнения заданий оформляется карта уровня освоения программного материала ребенком.

Диагностическая карта результатов выявления творческих способностей обучающихся (промежуточный мониторинг)

Таблица 4

№ п/п	Ф.И. ребенка	Правильность выполнения техники анимации (на выбор)	Качество изготовления персонажей	Качество изготовления плоских персонажей	Умение работать с мимикой персонажа	Правильность и плавность выполнения покадровой съемки
1						

Данные заносятся с помощью знаков «+» или «-», что означает, проявляется этот компонент качества или нет. В итоге подсчитывается количество знаков «+» и «-» и выводится уровневый показатель.

«Высокий» уровень ставится в случае, если все компоненты качества отмечены знаком «+».

«Средний уровень» – когда большинство компонентов отмечены знаком «+».

«Низкий уровень» – когда большинство компонентов отмечены знаком «-».

Результаты вносятся в протоколы аттестации.

7. Формы аттестации

Формы контроля:

- вводный (индивидуальное собеседование, тестирование, выполнение ПР с каждым ребёнком с целью выявления умений и навыков);

- промежуточный

Требования к проведению контроля:

- систематичность;
- объективность;
- дифференцированный подход, учитывающий особенности учебного курса;
- разнообразие форм контроля.

Виды контроля

1. Входной – это выявление требуемых на начало обучения знаний. Выявления отдельных планируемых результатов обучения до начала обучения (анкеты, тесты)

2. Текущий – это контроль за ходом обучения, получение оперативной информации о соответствии знаний обучаемых планируемым эталонам усвоения (Педагогические тесты, фронтальный опросы, наблюдения)

3. Тематический – это определение степени усвоения раздела или темы программы. Систематическая пошаговая диагностика текущих знаний. Динамика усвоения текущего материала. (практическая работа, педагогические тесты)

4. Промежуточный – это оценка знаний обучающихся за весь курс обучения.

Установление соответствия уровня и качества подготовки, обучающихся к общепризнанной системе требований, к уровню и качеству образования (контрольное занятие).

Формы аттестации и контроля:

Для отслеживания результатов освоения программы используется система методов наблюдения, тестирования и диагностики, участие в конкурсах и фестивалях.

Наблюдение за освоением программы осуществляется в ходе занятий.

Контроль осуществляется:

- в начале учебного года — (оценка исходного уровня знаний, умений и навыков, сформированности компетенций обучающихся),
- в течение учебного года — тематический контроль (определение уровня и степени освоения дополнительной общеразвивающей программы, раздела программы или изученной темы).

Промежуточная аттестация обучающихся проводится как оценка результатов обучения за первое полугодие – в виде викторины.

Аттестация обучающихся проводится в мае по окончании обучения по дополнительной общеразвивающей программе – в виде защиты творческих проектов.

Результаты промежуточной аттестации оформляются протоколом.

Формы аттестации и контроля общие для всей программы, разрабатываются и обосновываются для определения результативности освоения программы, отражают цели и задачи программы.

Формы контроля

Отслеживание результатов направлено на получение информации о знаниях, умениях и навыках обучающихся и на определение эффективности функционирования педагогического процесса.

Для проверки знаний, умений и навыков в объединении используются следующие виды и методы контроля:

Входной, направленный на выявление требуемых на начало обучения знаний, умений и навыков. Дает информацию об уровне подготовки обучающихся.

Для этого вида контроля используются **методы**:

- письменные;
- игра

Текущий, направленный на проверку усвоения предыдущего материала и выявления пробелов в знаниях. Могут использоваться методы:

- устные (фронтальный опрос, беседа)
- письменные
- индивидуальные
- наблюдения

Формы контроля программы:

- творческие задания (подготовка проектов и его презентация).
- практические работы по изученным техникам анимации
- командные и индивидуальные практические работы по изготовлению персонажей, декораций;
- выставки;
- конкурсы;
- Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов: портфолио обучающихся, протоколы промежуточной аттестации, материал анкетирования и тестирования.

Методические материалы

Современные педагогические технологии. На занятиях применяются современные педагогические и информационные технологии, их комбинации и элементы:

- технологии личностно-ориентированного обучения;
- технологии продуктивного обучения;
- дистанционные образовательные технологии, при необходимости применяются дистанционные технологии (по необходимости, с использованием платформы Discord, Viber, VK);
- игровые технологии;
- технологии сотрудничества;
- технологии создания ситуации успеха;
- здоровьесберегающие технологии;
- педагогические технологии организации образовательной деятельности.

Принципы образовательной деятельности.

Программа строится на принципах, обоснованных педагогической целесообразностью применительно именно к этому виду деятельности, что обеспечивает построение занятий согласно логике творчества - от постановки творческой задачи к достижению творческого результата, а

также дает возможность активного использования эффективной методики проектирования при создании мультфильмов.

Принцип событийности, который означает, что на каждом занятии происходит что-то важное, а для каждого ребенка совершается какое-то открытие. Обеспечивается взаимосвязь развития творческих и познавательных способностей. Предусматривается чередование темпоритмов работы детей во время занятий.

Принцип педагогического сотрудничества, сотворчества педагога и ребенка наиболее важен при организации творческой деятельности детей. Создается творческая среда и благоприятный микроклимат, получается уникальный результат, когда педагоги и дети творят вместе.

Целостность и непрерывность. Принцип, который означает, что каждая ступень, в том числе и начальная, является важным звеном общей подготовки, осуществляется опора на полученные ранее знания, как по общешкольным предметам, так и через дополнительное образование.

Научность в сочетании с доступностью. Принцип чрезвычайно важен в работе с детьми. Все основные понятия даются строго в соответствии с научными знаниями с учетом возрастных особенностей детей.

Принцип от простого к сложному: каждая тема основывается на использовании знаний, полученных на предыдущих занятиях, постоянно происходит постепенное усложнение материала как в ходе каждого занятия, так и в процессе реализации программы в целом.

а) наглядные (показ видеоматериалов, иллюстраций, приемов работы, работа по образцу и др.)

б) словесные (устное изложение, беседа, объяснение, анализ и др.)

в) практические (практические задания и др.)

В процессе реализации программы применяются ряд методов и приёмов:

- наглядно-образный метод (наглядные пособия, обучающие и сюжетные иллюстрации, видеоматериалы, показ педагога);

- словесный метод (рассказ, объяснение, беседа);

- практический метод (выполнение упражнений, развивающих заданий);

- репродуктивный метод (объяснение нового материала на основе изученного);

- метод формирования интереса к учению (игра, создание ситуаций успеха, занимательные материалы);

- метод контроля и самоконтроля.

На занятиях могут использоваться элементы и различные комбинации методов и приемов обучения по выбору педагога.

Условия реализации программы

Таблица 5

№ п/п	Название раздела, темы	Материально-техническое оснащение, дидактико-методический материал	Формы учебного занятия	Формы контроля/ аттестации
1.	<p>Вводное занятие. Введение в образовательную программу. Общие сведения о мультипликации и анимации. История анимации</p>	<p>Методическая разработка "Общие сведения о мультипликации и анимации. История отечественной и зарубежной анимации." Мультимедийные презентация «Мультфильмы. видео-, фото- материалы об истории развития отечественной и зарубежной анимации. Методическая разработка: "Общие сведения о мультипликации и анимации. История отечественной и зарубежной анимации." - ноутбуки с программным обеспечением необходимым для работы Мультстудии. -5 шт. Мульт-лаборатория «TRANSFORMER-FULL HD» -МФУ (принтер, сканер, копир) -Мультимедийное оборудование ActivBoard</p>	<p>Групповое занятие, теоретическое занятие</p>	<p>Наблюдение, беседа, опрос, тест.</p>

		TOUCH; Classic Solution IFP-755P4K Интерактивная TOUCH- панель - пластилин и принадлежности для него;		
2.	Знакомство с основными видами анимации	<p>Методическая разработка "Общие сведения о мультипликации и анимации. История отечественной и зарубежной анимации."</p> <p>Методическая разработка: « Основные виды анимации»</p> <p>Мультимедийные презентация «Виды анимации.»</p> <p>видео-материалы об основных видах анимации</p> <p>Методическая разработка «Основные виды анимации» - ноутбуки с программным обеспечением необходимым для работы Мультстудии. -5 шт.</p> <p>-МФУ (принтер, сканер, копир)</p> <p>-Мультимедийное оборудование ActivBoard TOUCH;</p> <p>- доступ в интернет;</p> <p>Classic Solution IFP-755P4K Интерактивная TOUCH- панель</p> <p>-Мультлаборатория «Креатив»</p>	Групповое занятие, теоретическое занятие, практическое занятие	Беседа, выставка, опрос

		<p>Мультстанок с камерой</p> <p>Расходные материалы: - пластилин и принадлежности для него;</p> <p>Мульт-лаборатория «TRANSFORMER-FULL HD»</p>		
3.	<p>Освоение программ AnimaShooter, Audacity</p>	<p>«Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки. Методическое пособие.»</p> <p>Методическая разработка «Создаем мультфильмы сами» К занятиям студии мультипликации «МультСтудия»</p> <p>Мультимедийные презентация «Технология съемочного процесса»</p> <p>видео-материалы о технологиях съемочного процесса</p> <p>Мультимедийные презентация «Знакомство и работа с программным обеспечением AnimaShooter, Audacity»</p> <p>Плакаты</p> <p>- ноутбуки с программным обеспечением необходимым для работы Мультстудии. -5 шт.</p> <p>-МФУ (принтер, сканер, копир)</p> <p>-Мультимедийное оборудование ActivBoard TOUCH;</p> <p>- доступ в интернет;</p>	<p>Групповое занятие, теоретическое занятие, практическое занятие</p>	<p>Наблюдение, беседа, практическое задание, опрос</p>

		<p>Classic Solution IFP-755P4K Интерактивная TOUCH- панель</p> <p>-Мультлаборатория «Креатив» Мультстанок с камерой</p> <p>Мульт-лаборатория «TRANSFORMER-FULL HD»</p> <p>Расходные материалы: - пластилин и принадлежности для него;</p>		
4.	Изучение основных принципов анимации	<p>«Секреты детской мультипликации»</p> <p>Методическая разработка</p> <p>Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки.</p> <p>Методическое пособие</p> <p>Создание эскизов новых персонажей с помощью карточек.</p> <p>видео-, фото- материалы об образе персонажа</p> <p>Мультимедийные презентация «Знакомство и работа с программным обеспечением AnimaShooter, Audacity»</p> <p>- ноутбуки с программным обеспечением необходимым для работы Мультстудии. -5 шт.</p> <p>-МФУ (принтер, сканер, копир)</p> <p>-Мультимедийное оборудование ActivBoard TOUCH; Classic Solution IFP-755P4K</p>	<p>групповое занятие,</p> <p>теоретическое занятие,</p> <p>практическое занятие</p>	<p>Наблюдение, беседа, практическое задание, опрос</p>

		<p>Интерактивная TOUCH-панель</p> <ul style="list-style-type: none"> - доступ в интернет; -Мультлаборатория «Креатив» Мультстанок с камерой <p>Мульт-лаборатория «TRANSFORMER-FULL HD»</p> <p>Расходные материалы:</p> <ul style="list-style-type: none"> - пластилин и принадлежности для него; 		
5.	Разработка мультфильма ко Дню матери	<p>«Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки. Методическое пособие.»</p> <p>Методическая разработка «Создаем мультфильмы сами» К занятиям студии мультипликации «МультСтудия»</p> <p>Технологическая карта «Разработка сценария мультфильма.»</p> <p>Мультимедийные презентация «Разработка идеи мультфильма. Выбор сюжета. Сценарий.»</p> <p>Карточки с заданиями на развитие фантазии</p> <p>Плакаты «Пособие для начинающего мультипликатора. Секреты оживающих историй»</p> <ul style="list-style-type: none"> - ноутбуки с программным обеспечением необходимым для 	<p>групповое занятие, теоретическое занятие, практическое занятие</p>	<p>Наблюдение, беседа, практическое задание, опрос</p>

		<p>работы Мультстудии. -5 шт.</p> <p>-МФУ (принтер, сканер, копир)</p> <p>-Мультимедийное оборудование ActivBoard Classic Solution IFP-755P4K Интерактивная TOUCH- панель, TOUCH;</p> <p>- доступ в интернет;</p> <p>-Мультлаборатория «Креатив» Мультстанок с камерой</p> <p>Мульт-лаборатория «TRANSFORMER-FULL HD»</p> <p>Микрофонный комплект</p> <p>Студийные наушники</p>		
б.	Разработка мультфильма к Новому Году	<p>«Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки. Методическое пособие.»</p> <p>Методическая разработка «Создаем мультфильмы сами» К занятиям студии мультипликации «МультСтудия»</p> <p>Технологическая карта «Раскадровка мультфильма»</p> <p>видео-, фото- материалы о раскадровке</p> <p>раздаточный материал</p> <p>Плакаты «Пособие для начинающего мультипликатора. Секреты оживающих историй»</p> <p>- ноутбуки с программным обеспечением необходимым для работы Мультстудии. -5</p>	<p>групповое занятие,</p> <p>теоретическое занятие,</p> <p>практическое занятие</p>	<p>Наблюдение, беседа, практическое задание, опрос</p>

		<p>шт. -МФУ (принтер, сканер, копир) -Мультимедийное оборудование ActivBoard TOUCH; - доступ в интернет; Classic Solution IFP-755P4K Интерактивная TOUCH- панель -Мультлаборатория «Креатив» Мультстанок с камерой Мульт-лаборатория «TRANSFORMER-FULL HD» Расходные материалы: - пластилин и принадлежности для него;</p>		
7.	Разработка мультфильма по сказкам	<p>«Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки. Методическое пособие.» Методическая разработка «Создаем мультфильмы сами» К занятиям студии мультипликации «МультСтудия» Мультимедийные презентация «Разработка персонажей мультфильма.» раздаточный материал «Создание персонажей» видео-, фото- материалы о создании персонажей, с использованием разных материалов и техник Наглядные пособия «Персонажи для мультфильмов» Плакаты</p>	<p>групповое занятие, теоретическое занятие, практическое занятие</p>	<p>Наблюдение, беседа, практическое задание, опро</p>

		<p>«Пособие для начинающего мультипликатора. Секреты оживающих историй»</p> <ul style="list-style-type: none"> - ноутбуки с программным обеспечением необходимым для работы Мультстудии. -5 шт. -МФУ (принтер, сканер, копир) -Мультимедийное оборудование ActivBoard TOUCH; - доступ в интернет; Classic Solution IFP-755P4K Интерактивная TOUCH- панель -Мультлаборатория «Креатив» Мультстанок с камерой Мульт-лаборатория «TRANSFORMER-FULL HD» Микрофонный комплект Студийные наушники Расходные материалы: <ul style="list-style-type: none"> - пластилин и принадлежности для него; 		
8.	Разработка мультфильма в жанре фэнтези	<p>«Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки. Методическое пособие.»</p> <p>Методическая разработка «Создаем мультфильмы сами» К занятиям студии мультипликации «МультСтудия»</p> <p>раздаточный материал «Создание декораций»</p> <p>видео-, фото- материалы</p>	<p>групповое занятие, теоретическое занятие, практическое занятие</p>	<p>Наблюдение, беседа, практическое задание, опрос</p>

		<p>о создании декораций, с использованием разных материалов и техник</p> <p>Наглядные пособия «Декорации для мультфильмов»</p> <ul style="list-style-type: none"> - ноутбуки с программным обеспечением необходимым для работы Мультстудии. -5 шт. -МФУ (принтер, сканер, копир) -Мультимедийное оборудование ActivBoard TOUCH; - доступ в интернет; Classic Solution IFP-755P4K Интерактивная TOUCH- панель -Мультлаборатория «Креатив» Мультстанок с камерой <p>Расходные материалы:</p> <ul style="list-style-type: none"> - пластилин и принадлежности для него; 		
9.	Разработка мультфильма в жанре комедия	<p>«Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки. Методическое пособие.»</p> <p>Методическая разработка «Создаем мультфильмы сами» К занятиям студии мультипликации «МультСтудия»</p> <p>Мультимедийные презентация «Работа с персонажами мультфильма.»</p> <p>раздаточный материал</p>	<p>групповое занятие, теоретическое занятие, практическое занятие</p>	<p>Наблюдение, беседа, практическое задание, опрос</p>

		<p>«Работа с мимикой и жестами персонажей» видео-, фотоматериалы о создании персонажей, с использованием разных материалов и техник Наглядные пособия «Персонажи для мультфильмов» Плакаты - ноутбуки с программным обеспечением необходимым для работы Мультстудии. -5 шт. -МФУ (принтер, сканер, копир) -Мультимедийное оборудование ActivBoard TOUCH; Classic Solution IFP-755P4K Интерактивная TOUCH- панель - доступ в интернет; -Мультлаборатория «Креатив» Мультстанок с камерой; Мульт-лаборатория «TRANSFORMER-FULL HD» Расходные материалы: - пластилин и принадлежности для него;</p>		
12.	Презентация мультфильма. Подведение итогов.		групповое занятие, презентация, защита проектов	Итоговая аттестация, выставка

Кадровое обеспечение. Занятия проводит педагог дополнительного образования. В процессе реализации программы могут быть привлечены другие специалисты: педагоги дополнительного образования, методисты, специалисты IT, педагог-психолог.

Рабочая программа воспитания

Цель, задачи и результат воспитательной работы

Цель: создание оптимальных условий для развития, саморазвития и самореализации личности обучающегося – личности психически и физически здоровой, гуманной, духовной и свободной, социально – мобильной, востребованной в современном обществе.

Задачи воспитания:

- Организовать единое образовательное пространство, разумно сочетающего внешние и внутренние условия воспитания, обучающегося;
- Развить общую культуру обучающихся через традиционные мероприятия объединения;
- Пропаганда здорового образа жизни, профилактика правонарушений, социально-опасных явлений;
- Выявить и развить творческие способности обучающихся путем организации совместной творческой деятельности;
- Развивать самоуправление обучающихся, предоставить им реальную возможность участия в деятельности творческих и общественных объединений различной направленности;
- Содействовать формированию сознательного отношения обучающихся к своей жизни, здоровью, а также к жизни и здоровью окружающих людей.

Результат воспитания

- Способствовать развитию у ребенка бережного отношения к природе;
- Сформировать уважительное отношение к семье, обществу, государству, к историческому наследию;
- Сформировать у детей бережное отношению к своему здоровью, прививать культуру безопасной жизнедеятельности и здорового образа жизни;
- Сформировать у детей гражданско-патриотическое сознание;

Работа с коллективом обучающихся

- формирование практических умений по организации органов самоуправления этике и психологии общения, технологии социального и творческого проектирования;
- обучение умениям и навыкам организаторской деятельности, самоорганизации, формированию ответственности за себя и других;

– развитие творческого культурного, коммуникативного потенциала ребят в процессе участия в совместной общественно-полезной деятельности;

– содействие формированию активной гражданской позиции;

– воспитание сознательного отношения к труду, к природе, к своему городу.

Работа с родителями

– Организация системы индивидуальной и коллективной работы с родителями:

Тематические беседы:

- Воспитательные мероприятия, посвящённые Дню матери (беседы, викторины, изготовление сувениров и подарков);

- Воспитательное мероприятие, посвящённое Светлому празднику Пасхи. Воспитательная беседа «Пасхальные традиции». Изготовление и выставка сувениров.

- Беседа о правилах безопасности детей дома и на улице в каникулярное время.

- Беседа о правилах безопасности «Антитеррор»

- Беседа о правилах безопасности «COVID 19»

Родительские собрания:

- Родительское собрание на начало учебного года: «Цели и задачи объединения «МультСтудия» на 2023–2024 учебный год».

- Родительское собрание на конец учебного года «Подведение итогов учебного года. Результативность».

Индивидуальные консультации.

– Содействие сплочению родительского коллектива и вовлечение в жизнедеятельность кружкового объединения

Организация и проведение открытых занятий для родителей в течение года:

- «Подарок маме»

- «Дети в годы Великой Отечественной войны»

– Оформление информационных уголков для родителей по вопросам воспитания детей.

Календарный план воспитательной работы в объединении «МультСтудия» на 2023–2024 учебный год.

Таблица 6

№п/п	Наименование мероприятия, события	Форма проведения	Срок и место проведения	Ответственные
1	Кино “История развития мультфильма”	Презентация	Сентябрь ОБУДО “ОЦРТДИЮ”	Педагог дополнительного образования
2	Экология «Бережем природу» «День отца»	Викторина Викторина	Октябрь ОБУДО “ОЦРТДИЮ” 16.10.21	Педагог дополнительного образования
3	Музыка «Очень сильно я люблю маму милую мою» «День народного единства»	Викторина Викторина	Ноябрь ОБУДО “ОЦРТДИЮ” 4.11.2023	Педагог дополнительного образования
4	Новый год «Новогодний подарок»	Выставка-конкурс	Декабрь ОБУДО “ОЦРТДИЮ”	Педагог дополнительного образования
5	Искусство “В мире искусства”	Викторина	Январь ОБУДО “ОЦРТДИЮ”	Педагог дополнительного образования
6	Наука “Юные ученые”	Блиц-викторина	Февраль ОБУДО “ОЦРТДИЮ”	Педагог дополнительного образования
7	Театр “В мире сказок”	Викторина	Март ОБУДО “ОЦРТДИЮ”	Педагог дополнительного образования
8	Региональная культура “Пасхальный сувенир”	Выставка-конкурс	Апрель ОБУДО “ОЦРТДИЮ”	Педагог дополнительного образования
9	История “История мультипликации”	Викторина	Май ОБУДО “ОЦРТДИЮ”	Педагог дополнительного образования

9. Список литературы

Литература для педагога:

1. Голованов В.П. Методика и технология работы педагога дополнительного образования: учеб. пособие для студ. учреждений сред. проф. образования. — М.: Владос, 2004.
2. Дронов В. Macromedia Flash MX - «БХВ - Петербург, 2003.
3. Залогова Л.А. Практикум по компьютерной графике. - М.: Лаборатория Базовых знаний, 2001.
4. Киркпатрик Г., Питии К. Мультипликация во Flash. – М.: НТ Пресс, 2006.
5. Колеченко А.К. Энциклопедия педагогических технологий: пособие для преподавателей.
СПб: КАРО, 2004.
6. Красный Ю.Е., Курдюкова Л.И. Мультфильмы руками детей: книга для учителя. –М., 1990.
7. Тверезовский Д.И. Macromedia Flash MX 2004. – М.: Вильямс, 2006.
8. Усов Ю.Н. В мире экранных искусств. – М., 1995.
9. Пунько Н.П., Дунаевская О.П. «Секреты детской мультипликации» - М.: Линка-Пресс, 2017.-135с.

Сборники:

1. Дополнительное образование детей: сборник авторских программ/ред. сост. З.И. Невдахина. — Вып.3.—М.: Народное образование, 2007.
2. История лаборатории кино и кинообразования. – В кн. «История художественного образования в России – проблема культуры XX века» М.: РАО, 2003;
3. Экранные искусства в школе // Медиаобразование сегодня: содержание и менеджмент». Материалы международной научно-практ. конференции. - М.- Таганрог - Апатиты, 2002.
4. Захарова Е.А. Развивающий экран // Искусство в жизни детей: опыт занятий с младшими школьниками. – М., 2002.

Статьи из журналов:

1. Баженова Л.М. Изучение экранных искусств в начальной школе // Начальная школа. -2000. №1.
2. Горский В.А. Технология разработки авторской программы дополнительного образования детей // Дополнительное образование. — 2001
3. Строкова Т.А. Мониторинг качества образования школьника // Педагогика.- 2003, № 7.
4. Чем фильм отличается от книги?// Искусство в школе. - 2004, № 2.

5. Работа с «проблемным» фильмом в детской аудитории //Искусство в школе. – 2004, №1.

6. Медиаобразование как средство художественного развития младших школьников// Начальная школа. – 2002, № 5.

7. Фильм рождается из мыслей...// Искусство в школе. – 2002, №

Для обучающихся:

1. Велинский Д.В. Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки. Методическое пособие. – Новосибирск 2014 г., 41 с. с илл.

2. Сафронов М. Вообразительное искусство. Как написать сценарий мультфильма. - Санкт-Петербург, Сеанс, 2017 г.

3. Джанни Родари. Граматика фантазии. Введение в искусство придумывания истории. – Самокат, 2016 г.

4. Норштейн Ю. Снег на траве.2 тома. – Москва, Красный пароход, 2016г.

5. Йохан Хёйзинг. Человек играющий. - Санкт-Петербург, Издательство Ивана Лимбаха, 2015 г.

6. Арнольди Э. Жизнь и сказки Уолта Диснея. Л.: Искусство, 1968.

7. Горичева В. С., Нагибина Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. – Ярославль, 1998г.

8. Красный Ю. Е. Мультфильм руками детей / Ю. Е. Красный, Л. И. Курдюкова. – Москва. ,1990 г.

9. Уолтер Фостер. Основы анимации. - М.: Астрель, 2003г.

10.Пунько Н.П.,Дунаевская О.П. «Секреты детской мультипликации» - М.: Линка-Пресс,2017.-135с.

Для родителей:

1. Сафронов М. Методическое пособие по созданию мультфильмов с детьми - Студия “ДА”, 2009 г.

2. Красный Ю.Е Мультфильм руками детей. - изд. Просвещение, 1990 г.

Электронные книги:

1. Пластилиновый мультфильм своими руками. Как оживить фигурки и снять свой собственный мультик [Электронный ресурс]. – Электрон. текст. дан. – (17 МВ). – (Москва: ООО «ЛитРес», 20151201). – 66 с.

Интернет – ресурсы

1. <http://multator.ru/draw/> - «Мультатор» - онлайн - конструктор мультфильмов.

2. <https://ru.wikipedia.org> - википедия создания мультфильмов

3. <http://www.maam.ru/> - кружок по созданию анимации

4. <http://oktyabrskiy.ru/> - кружок мультипликации

Приложение 1

**Календарно-тематическое планирование ДОП «МультСтудия»
Группа № ____, год обучения 1 (144 ч.)**

№ п/п	Дата план	Дат а факт	Тема занятия	Кол- во часов	Форма занятия	Место проведения	Форма контроля
1			Вводное занятие. Введение в образовательную программу.	2	беседа	ОЦРТДиЮ	входной
2			Знакомство с основными видами анимации: Бумажная перекладная анимация	2	комбинированная	ОЦРТДиЮ	текущий
3			Знакомство с основными видами анимации: Бумажная перекладная анимация	2	практическая работа	ОЦРТДиЮ	текущий
4			Знакомство с основными видами анимации: Пластилиновая объемная анимация	2	комбинированная	ОЦРТДиЮ	текущий
5			Знакомство с основными видами анимации: Пластилиновая объемная анимация	2	практическая работа	ОЦРТДиЮ	текущий
6			Освоение программ AnimaShooter, Audacity	2	комбинированная	ОЦРТДиЮ	текущий
7			Изучение основных принципов анимации	2	комбинированная	ОЦРТДиЮ	текущий

			Сжатие и растяжение				
8			Изучение основных принципов анимации Сжатие и растяжение	2	практическая работа	ОЦРТДиЮ	текущий
9			Изучение основных принципов анимации Подготовка или упреждение	2	комбинированная	ОЦРТДиЮ	текущий
10			Изучение основных принципов анимации Подготовка или упреждение	2	практическая работа	ОЦРТДиЮ	текущий
11			Изучение основных принципов анимации Захлест и инерция	2	комбинированная	ОЦРТДиЮ	промежуточн ый
12			Изучение основных принципов анимации Захлест и инерция	2	практическая работа	ОЦРТДиЮ	текущий
13			Изучение основных принципов анимации Преувеличение	2	комбинированная	ОЦРТДиЮ	текущий
14			Изучение основных принципов анимации Преувеличение	2	практическая работа	ОЦРТДиЮ	текущий
15			Изучение основных принципов анимации Привлекательность	2	комбинированная	ОЦРТДиЮ	текущий

16			Изучение основных принципов анимации Привлекательность	2	практическая работа	ОЦРТДиЮ	текущий
17			Разработка мультфильма ко Дню матери Создание сценария.	2	комбинированная	ОЦРТДиЮ	текущий
18			Разработка мультфильма ко Дню матери Разработка персонажей.	2	комбинированная	ОЦРТДиЮ	текущий
19			Разработка мультфильма ко Дню матери Разработка персонажей.	2	практическая работа	ОЦРТДиЮ	текущий
20			Разработка мультфильма ко Дню матери Разработка персонажей.	2	практическая работа	ОЦРТДиЮ	текущий
21			Разработка мультфильма ко Дню матери Разработка декораций.	2	комбинированная	ОЦРТДиЮ	текущий
22			Разработка мультфильма ко Дню матери Разработка декораций.	2	практическая работа	ОЦРТДиЮ	текущий
23			Разработка мультфильма ко Дню матери Разработка декораций.	2	практическая работа	ОЦРТДиЮ	текущий
24			Разработка мультфильма ко Дню матери	2	комбинированная	ОЦРТДиЮ	текущий

			Съемка мультфильма.				
25			Разработка мультфильма ко Дню матери Съемка мультфильма.	2	практическая работа	ОЦРТДиЮ	текущий
26			Разработка мультфильма ко Дню матери Съемка мультфильма.	2	практическая работа	ОЦРТДиЮ	текущий
27			Разработка мультфильма ко Дню матери Монтаж.	2	комбинированная	ОЦРТДиЮ	текущий
28			Разработка мультфильма к Новому Году Создание сценария.	2	комбинированная	ОЦРТДиЮ	текущий
29			Разработка мультфильма к Новому Году Разработка персонажей.	2	комбинированная	ОЦРТДиЮ	текущий
30			Разработка мультфильма к Новому Году Разработка персонажей.	2	практическая работа	ОЦРТДиЮ	текущий
31			Разработка мультфильма к Новому Году Разработка персонажей.	2	практическая работа	ОЦРТДиЮ	текущий
32			Разработка мультфильма к Новому Году Разработка декораций.	2	комбинированная	ОЦРТДиЮ	текущий

33			Разработка мультфильма к Новому Году Разработка декораций.	2	практическая работа	ОЦРТДиЮ	текущий
34			Разработка мультфильма к Новому Году Разработка декораций.	2	практическая работа	ОЦРТДиЮ	текущий
35			Разработка мультфильма к Новому Году Съемка мультфильма.	2	комбинированная	ОЦРТДиЮ	текущий
36			Разработка мультфильма к Новому Году Съемка мультфильма.	2	практическая работа	ОЦРТДиЮ	текущий
37			Разработка мультфильма к Новому Году Съемка мультфильма.	2	практическая работа	ОЦРТДиЮ	текущий
38			Разработка мультфильма к Новому Году Монтаж.	2	комбинированная	ОЦРТДиЮ	итоговый
39			Разработка мультфильма по сказкам Создание сценария.	2	комбинированная	ОЦРТДиЮ	текущий
40			Разработка мультфильма по сказкам Разработка персонажей.	2	комбинированная	ОЦРТДиЮ	текущий
41			Разработка мультфильма по сказкам Разработка персонажей.	2	практическая работа	ОЦРТДиЮ	текущий

42			Разработка мультфильма по сказкам Разработка персонажей.	2	практическая работа	ОЦРТДиЮ	текущий
43			Разработка мультфильма по сказкам Разработка декораций.	2	комбинированная	ОЦРТДиЮ	текущий
44			Разработка мультфильма по сказкам Разработка декораций.	2	практическая работа	ОЦРТДиЮ	текущий
45			Разработка мультфильма по сказкам Разработка декораций.	2	практическая работа	ОЦРТДиЮ	текущий
46			Разработка мультфильма по сказкам Съемка мультфильма.	2	комбинированная	ОЦРТДиЮ	текущий
47			Разработка мультфильма по сказкам Съемка мультфильма.	2	практическая работа	ОЦРТДиЮ	текущий
48			Разработка мультфильма по сказкам Съемка мультфильма.	2	практическая работа	ОЦРТДиЮ	текущий
49			Разработка мультфильма по сказкам Монтаж.	2	комбинированная	ОЦРТДиЮ	текущий
50			Разработка мультфильма в жанре фэнтези Создание сценария.	2	комбинированная	ОЦРТДиЮ	текущий

51			Разработка мультфильма в жанре фэнтези Разработка персонажей.	2	комбинированная	ОЦРТДиЮ	текущий
52			Разработка мультфильма в жанре фэнтези Разработка персонажей.	2	практическая работа	ОЦРТДиЮ	текущий
53			Разработка мультфильма в жанре фэнтези Разработка персонажей.	2	практическая работа	ОЦРТДиЮ	текущий
54			Разработка мультфильма в жанре фэнтези Разработка декораций.	2	комбинированная	ОЦРТДиЮ	текущий
55			Разработка мультфильма в жанре фэнтези Разработка декораций.	2	практическая работа	ОЦРТДиЮ	текущий
56			Разработка мультфильма в жанре фэнтези Разработка декораций.	2	практическая работа	ОЦРТДиЮ	текущий
57			Разработка мультфильма в жанре фэнтези Съемка мультфильма.	2	комбинированная	ОЦРТДиЮ	текущий
58			Разработка мультфильма в жанре фэнтези Съемка мультфильма.	2	практическая работа	ОЦРТДиЮ	текущий
59			Разработка мультфильма в жанре фэнтези Съемка мультфильма.	2	практическая работа	ОЦРТДиЮ	текущий

60			Разработка мультфильма в жанре фэнтези Монтаж.	2	комбинированная	ОЦРТДиЮ	текущий
61			Разработка мультфильма в жанре комедия Создание сценария.	2	комбинированная	ОЦРТДиЮ	текущий
62			Разработка мультфильма в жанре комедия Разработка персонажей.	2	комбинированная	ОЦРТДиЮ	текущий
63			Разработка мультфильма в жанре комедия Разработка персонажей.	2	практическая работа	ОЦРТДиЮ	текущий
64			Разработка мультфильма в жанре комедия Разработка персонажей.	2	практическая работа	ОЦРТДиЮ	текущий
65			Разработка мультфильма в жанре комедия Разработка декораций.	2	комбинированная	ОЦРТДиЮ	текущий
66			Разработка мультфильма в жанре комедия Разработка декораций.	2	практическая работа	ОЦРТДиЮ	текущий
67			Разработка мультфильма в жанре комедия Разработка декораций.	2	практическая работа	ОЦРТДиЮ	текущий
68			Разработка мультфильма в жанре комедия Съемка мультфильма.	2	комбинированная	ОЦРТДиЮ	текущий

69			Разработка мультфильма по сказкам Съемка мультфильма.	2	практическая работа	ОЦРТДиЮ	текущий
70			Разработка мультфильма в жанре комедия Съемка мультфильма.	2	практическая работа	ОЦРТДиЮ	текущий
71			Разработка мультфильма в жанре комедия Монтаж.	2	комбинированная	ОЦРТДиЮ	текущий
72			Презентация мультфильмов. Подведение итогов	2	практическая работа	ОЦРТДиЮ	итоговый

Приложение 2

Оценочные материалы

Входной мониторинг (на начало учебного года)

Это отношения ребенка к выбранной деятельности, его достижения в этой области, личностные качества ребенка.

Срок проведения: сентябрь и первое занятие для вновь пришедших обучающихся в течение года.

Цель: оценка исходного (начального) уровня компетенций обучающихся перед началом освоения программы

Задачи:

- прогнозирование возможности успешного освоения программы;
- выбор уровня сложности заданий программы, темпа обучения;

Форма проведения: собеседование, наблюдение, тестирование.

Форма оценки: уровень – высокий, средний, низкий.

Критерии оценки: положительный или отрицательный развернутый ответ на вопросы.

Методика определения результатов: положительные развернутые ответы на три вопроса – высокий уровень, на два вопроса – средний уровень, на один вопрос – низкий уровень.

Мониторинг на начало учебного года.

- Слышал ли ты что-нибудь о техниках мультипликации?
- У тебя дома есть компьютер? Ты умеешь им пользоваться?
- Любишь лепить из пластилина, рисовать на песке, работать с красками?

- Хотел бы ты научиться создавать и снимать мультфильмы?

Критерии оценивания. Положительные развернутые ответы:

- на три вопроса – высокий уровень;
- на два вопроса – средний уровень;
- на один вопрос – низкий уровень.

**Диагностическая карта
результатов выявления творческих способностей обучающихся**

Таблица 7

№ п/п	Фамилия, имя	Слышал ли ты что-нибудь о техниках мультипликации?	У тебя дома есть компьютер? Ты умеешь им пользоваться?	Любишь лепить из пластилина, рисовать на песке, работать с красками?	Хотел бы ты научиться создавать и снимать мультфильмы?

Так же для выявления навыков и умений, обучающемуся предлагается выполнить практическое задание. Слепить из пластилина по схеме простого персонажа.

Задания для текущего контроля знаний по пройденным темам:

«Ознакомление с основными видами анимации.

Технология съёмочного процесса»

8-12лет

- Назовите вид кинематографа, название которому дало одно из математических действий? (Мультипликация – обозначает умножение)
 - Одушевление персонажа или предмета называется – анимация.
 - Кто придумал первые рисованные мультфильмы — Эмиль Рейно в 1880г
 - Самая известная анимационная студия в мире? Студия Уолта Диснея
 - Самая известная Российская киностудия? Союзмультфильм.

- Какой персонаж является символом студии Уолта Диснея? Микки Маус

- Техника анимации, которую можно создать из простых фотографий, используя окружающие предметы и людей называется? Stopmotion

- С чего начинается съемка мультфильма? – сценарий.

- Краткий рассказ сюжета в картинках, своего рода комикс называется –раскадровка.

- Как называется техника анимации для работы, в которой используют марионеток из бумаги. – перекладка.

**Задания для текущего контроля знаний по пройденным темам:
«Ознакомление с основными видами анимации. Технология
съёмочного процесса» для обучающихся 7 -8 лет.**

- Одушевление персонажа или предмета называется – анимация.

- Самая известная анимационная студия в мире? Студия Уолта Диснея

- Самая известная Российская киностудия? Союзмультфильм.

- С чего начинается съемка мультфильма? – сценарий.

- Как называется техника анимации для работы, в которой используют марионеток из бумаги? – перекладка.

Тестовые задания «Юный мультипликатор» для промежуточной аттестации. 8-11 лет

- Что такое анимация? (одушевление)

- Что такое мультипликация? (умножение)

- В какой технике анимации создан мультфильм «Незнайка на Луне»? (рисованная анимация)

- В какой технике мультипликации? (отдельно отснятая часть мультфильма)

- Что можно снимать в технике предметная анимация? (предметы, людей, еду, растения, вещи)

- Что такое раскадровка? (изображение последовательных рисунков, раскрывающие сюжет мультфильма)

- Что такое эскиз? (Зарисовка, набросок)

- Назовите основные цвета в палитре? (Жёлтый, синий, красный)

- Что такое цветовая гамма? (Гармоничное, красивое сочетание цветов)
- Что такое траектория? (направление, путь движения)
- Сколько кадров в одной секунде мультфильма? (24)
- Что такое кадр?
- В какой технике анимации создан мультфильм «Маша и Медведь» и «Лунтик»? (компьютерная анимация)
- В какой технике анимации создан мультфильм «Падал прошлогодний снег»? (пластилиновая анимация)
- В какой технике анимации создан мультфильм «Домовенок Кузя» и «Крокодил Гена»? (кукольная анимация)
- Плоские куклы марионетки используются в какой технике анимации? (технике перекладки)

Максимальное количество баллов – 60.

Высокий уровень знаний - от 60 до 40 баллов (70–100%)

Средний уровень знаний – 39 до 28 (до 50 %)

Низкий уровень знаний - от 27 и ниже

Тестовые задания «Юный мультипликатор» для промежуточной аттестации, для обучающихся 7-8 лет.

- Что такое анимация? (одушевление)
- Что такое мультипликация? (умножение)
- В какой технике анимации создан мультфильм «Незнайка на Луне»? (рисованная анимация)
- В какой технике анимации создан мультфильм «Маша и Медведь» и «Лунтик»? (компьютерная анимация)
- В какой технике анимации создан мультфильм «Падал прошлогодний снег»? (пластилиновая анимация)
- В какой технике анимации создан мультфильм «Домовенок Кузя» и «Крокодил Гена»? (кукольная анимация)
- Плоские куклы марионетки используются в какой технике анимации? (технике перекладки)

**Тестовые задания для аттестации
по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей
программе «МультСтудия»
8-12 лет**

Ф.И. обучающегося _____

- Вид кинематографа, название которому дало одно из математических действий.

(Мультипликация. В переводе с латинского это слово означает «умножение». Чтобы создать маленький фильм, необходимо множество рисунков и кадров)

- Современное название мультипликации? Как оно переводится? (Анимация. Это слово переводится как «одушевление»)

- Название какой кинематографической профессии переводится на русский язык как «дающий жизнь»? Выберите правильный ответ.

А. Сценарист

Б. Режиссер

В. Аниматор

Г. Композитор

(Аниматор - кинематографист, работающий в мультипликации)

- Какое отношение к мультипликации имеют рисунки на древнегреческих вазах? Выберите правильный ответ.

А. Являются декоративным украшением.

Б. Являются первыми предвестниками зарождения основных элементов мультипликации

(Эти рисунки, являются первыми предвестниками зарождения основных элементов мультипликации)

- Какие театры можно назвать старшими братьями мультипликации? Выберите правильный ответ.

А. Кукольный театр

Б. Театр одного актера

В. Театр оперы и балета

Г. Театр теней

(Кукольный театр и театр теней)

- Кто считается основателем рисованной мультипликации? Выберите правильный ответ.

А. Эмиль Рейно

Б. Уолт Дисней

В. Стюарт Блэктон

Г. Александр Ширяев

(Французский художник Эмиль Рейно. В 1880 году он открыл «Оптический театр», куда хлынул поток парижан. Рейно соединил стробоскоп с проекцией на экран. Мультики Рейно шли по 15 минут, в каждой ленте было по 500 рисунков.)

- Возьмите лист белого картона, вырежьте кружок и нарисуйте на нём с одной стороны птицу, а с другой - клетку или дерево. Проколите

картон с двух противоположных сторон, проденьте в дырочки нитку и покрутите. Картон начнёт быстро вращаться, а вы увидите птицу... Какую? Напишите свой ответ.

(Сидящую в клетке или на дереве. Такая игрушка называется тауматроп.)

- Перечислите техники мультипликации.

(Пластилиновая анимация, песочная анимация, рисованная мультипликация, компьютерная анимация, кукольная мультипликация)

• Художник-мультипликатор должен сделать 1440 рисунков, а вы будете наслаждаться этим результатом всего одну минутку. Что это? Выберите правильный ответ.

- А. Комикс
- Б. Панно
- В. Мультфильм
- Г. Презентация (Мультфильм)

• Сколько необходимо кадров для одной секунды анимации? Выберите правильный ответ.

- А. 10 кадров
- Б. 15 кадров
- В. 20 кадров
- Г. 24 кадра

(На одну секунду анимации необходимо 24 кадра)

• Перечислите профессии людей, которые работают над созданием мультипликационного фильма.

(Сценарист, режиссер, художник-мультипликатор, композитор, оператор)

• Чьи мультипликационные фильмы до сих пор остаются самыми популярными в мире? Выберите правильный ответ.

- А. «Союзмультфильм»
- Б. Уолт Дисней
- В. «Пилот»
- Г. «Мельница»

(Это ленты кинокомпании Уолта Диснея. «Король Лев» собрал 770 млн. долларов, «Аладдин» 480 млн. долларов, а «История игрушек» - 355 млн. долларов)

• На студии Диснея, кроме художников работали гэгмены. Что они делали? Выберите правильный ответ.

- А. Озвучивали главных героев
- Б. Придумывали смешные трюки, гэгги

В. Создавали декорации для мультипликационного фильма

Г. Руководили съёмочным процессом

(Они придумывали смешные трюки, гэги. Во время премьерного просмотра в зал сажали хронометриста. Он следил за тем, как часто смеются зрители. Десять секунд без смеха? Картину нужно переделать!)

• За создание, какого легендарного мультипликационного героя Дисней в 1932 году получил первый «Оскар», он же является символом студии Уолта Диснея? Выберите правильный ответ.

А. Микки Мауса

Б. Алисы в стране Чудес

В. Льва Симбы

Г. Скруджа Макдака

(За создание Микки Мауса)

• Какая крупнейшая в СССР студия мультипликационных фильмов основана в Москве 10 июня 1936 года? Выберите правильный ответ.

А. «Союзмультфильм»

Б. Уолт Дисней

В. «Пилот»

Г. «Мельница»

(«Союзмультфильм» - крупнейшая в СССР студия мультипликационных фильмов)

• Кто считается родоначальником пластилиновой техники в мультипликации?

А. Александр Ширяев

Б. Александр Татарский

В. Михаил Алдашин

Г. Вячеслав Котеночкин

(Александр Татарский – родоначальник пластилиновой анимации, Александр Ширяев – первый русский мультипликатор, который создал кукольный мультфильм, Михаил Алдашин - режиссёр-мультипликатор, художник, продюсер, Вячеслав Котеночкин - советский режиссёр-мультипликатор, художник и художник-мультипликатор)

• Что из перечисленного является предшественником мультипликации? Выберите правильный ответ.

А. Овоскоп

В. Калейдоскоп

Б. Стробоскоп

Г. Микроскоп

(Стробоскоп - от греч. «кружение» и «смотрю». На барабане рисовались фазы движения человека или зверя, при быстром вращении барабана фазы сливались, и возникало ощущение, что человек сам по себе прыгает через верёвочку, а заяц - бойко скачет по снегу)

- В какой последовательности создаются мультипликационные фильмы.

Монтаж отснятого материала

Съемочный процесс

Написать сценарий

Создать персонажей и декорации

Подобрать звуковое сопровождение

Демонстрация публике

(Написать сценарий, создать персонажей и декорации, съемочный процесс, монтаж отснятого материала, подобрать звуковое сопровождение, демонстрация публике)

- Кто является изобретателем песочной мультипликации?
Выберите правильный ответ.

А. Кэролин Лиф

Б. Ксения Симонова

В. Ференц Цако

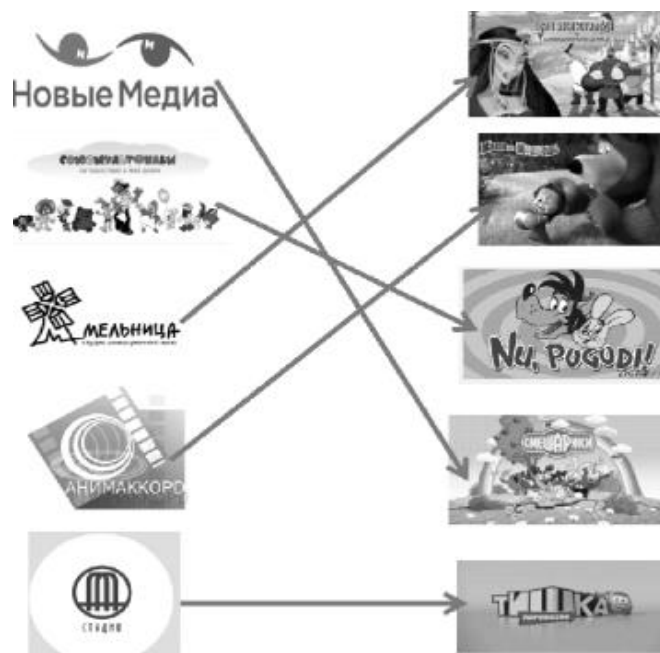
Г. Артур Кириллов

(Кэролин Лиф - канадско-американский режиссёр-мультипликатор. Техника анимации Каролины Лиф — это движущийся песок или чернила на стекле; если и существует какая-либо тематическая постоянная в ее творчестве - то это ощущение недолговечности, исчезновение вещей)

- Перечислите способы рисования в технике песочная анимация.
(Светлым по темному, темным по светлому)

**Тестовые задания для аттестации
по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей
программе «МультСтудия»
для обучающихся 6-7 лет.**

1.Какой студии соответствует мультфильм (соедините стрелками).



2. Перечислите техники пластилиновой анимации.

3. (Перекладка, объемная (классическая) анимация, комбинированная (современная) анимация)

4. Что такое анимация? (одушевление)

5. Что такое мультипликация? (умножение)

Приложение 3

Дидактический материал подбирается и систематизируется в соответствии с учебно-тематическим планом (по каждой теме), возрастными и психологическими особенностями детей, уровнем их развития и способностями.

Для обеспечения наглядности и доступности изучаемого материала педагог может использовать:

Наглядные пособия по искусству.

Репродукции произведений изобразительного искусства.

Художественные фотографии, рисунки и иллюстрации.

Наглядный раздаточный материал по темам учебного курса

Электронные презентации по основным разделам программы.

Журналы, книги, альбомы с произведениями искусства Европы, России

Стенды со сменными экспозициями.

Инструкционные карты, необходимые для выполнения индивидуальной практической работы.

Создание эскизов новых персонажей с помощью карточек.

Аудиозаписи:

«Живая планета»: Вечер в лесу. Океанский прибой. Тропический лес. Волшебство природы.

«Звуки природы и музыка»: Сюита певчих птиц. Ласковый прибой. Удивительный водопад. Ветряные колокольчики. Тропический остров. Волшебство леса.

«Звуки войны»: взрыв, огонь, пламя, гранаты, солдаты, самолёт. салют.

Список мультипликационных фильмов для просмотра:

- «Буревесник» реж. А. Туркус, 2004;
- «Варежка», реж. Р. Качанов, 1967;
- «В гостях у гномов», реж. В. Дегтярёв, В. Данилевич;
- «Весёлый художник», реж. Н. Василенко, 1963;
- «Возвращение блудного попугая», реж. В. Караваев, 1988;
- «Волшебные фонарики», реж. В. Дегтярёв;
- «Винни-Пух», реж. Ф. Хитрук, 1969;
- «Винни-Пух идет в гости », реж. Ф. Хитрук, 1971;
- «Волчище, серый хвостище», реж. Г. Баринаова, 1983;
- «Волшебное кольцо», реж. Л. Носырев, 1979;
- «Впервые на арене», реж. В. Пекарь, В. Попов,
- «День чудесный», реж. А. Хржановский, 1975;
- «Домашний цирк», реж. В. Данилевич, 1979;
- «Ежик в тумане», реж. Ю. Норштейн, 1976;
- «И мама меня простит», реж. А. Петров, 1975;
- «История о девочке, которая наступила на хлеб», реж. А. Грачева, 1987;
- «Капитошка», реж. Б. Храневич, 1980;
- «Карлсон вернулся», реж. Б. Степанцев, 1969;
- «Клубок», реж. Н. Серебряков, 1968;
- «Конек-Горбунок», реж. И. Иванов-Вано, 1975;
- «Кошкин дом» реж. Л. Амальрик, 1958;
- «Малыш и Карлсон», реж. Б. Степанцев, 1968;
- «Медведь-липовая нога», реж. Г. Баринаова, 1984;
- «Мороз Иванович», реж. И. Аксенчук, 1981;
- «Ну, погоди!», реж. В. Котеночкин, 1969-1981;
- «Падал прошлогодний снег», реж. А. Татарский, 1983;
- «Пластилиновая ворона», реж. А. Татарский;
- «Петух и боярин», реж. Л. Мильчин, 1986;
- «Петух и краски», реж. Б. Степанцев,
- «Похитители красок», реж. Л. Атаманов, 1959;

- «Премудрый пескарь», реж. В. Караваев, 1979;
- «Приключение капитана Врунгеля», реж. Д. Черкасский;
- «Пуговоца», реж. В. Тарасов, 1982;
- «Путешествие Солнышкина», реж. А. Петров, 1980;
- «Сказка сказок», реж. Ю. Норштейн, 1980;
- «Снежная королева», реж. Л. Атаманов, 1957;
- «Старая игрушка», реж. С. Самсонов, 1964;
- «Стеклянная гармоника», реж. А. Хржановский, 1968;
- «Трое из Простоквашино», реж. В. Попов, 1978;
- «Учитель пения», реж. В. Попов, 1968;
- «Фильм, фильм, фильм», реж. Ф. Хитрук, 1968;
- «Цапля и журавль», реж. Ю. Норштейн, 1975;
- «Цветик - семицветик», реж. М. Цехановский, 1949;
- «Чебурашка», реж. Р. Качанов, 1971;
- «Чебурашка идёт в школу», реж. Р. Качанов, 1983;
- «Чиполлино», реж. Б. Дежкин, 1960;
- «Шарик-фонарик», реж. Данилевич, 1980;
- «Шапокляк», реж. Р. Качанов, 1974.

Список художественных фильмов для просмотра:

- «Варвара-краса, длинная коса», реж. А. Роу, 1969, к/ст. им. М. Горького;
 - «Весёлые истории», реж. А. Кундялис, 1974, Литовская к/ст.;
 - «Весёлые истории», реж. В. Дорман, 1962, к/ст. М. Горького;
 - «Внимание, черепаха!», реж. Р. Быков, 1970, Мосфильм;
 - «Деревня Утка», реж. Б. Бунеев, 1976, к/ст. им. М. Горького;
 - «Каток и скрипка», реж. А. Тарковский, 1960, к/ст. Мосфильм
- Т.О. «Юность»;
- «Мио, мой Мио», реж. В. Грамматиков, 1987, к/ст. им. М. Горького;
- «Морозко», реж. А. Роу, 1964, к/ст. им. М. Горького;
 - «Мэри Поппинс. До свидания!», реж. Л. Квинихидзе, 1983, к/ст. Мосфильм;
 - «Приключение Буратино», реж. Л. Нечаев, 1975, Беларусьфильм;
 - «Сказка о потерянном времени», реж. А. Птушко, 1964, к/ст. Мосфильм;
 - «Снежная королева», реж. Г. Казанский, 1966, к/ст. Ленфильм;
 - «Там, на неведомых дорожках», реж. М. Юзовский, 1982, к/ст. им. М. Горького;

- «Огонь, вода и медные трубы», реж. А.Роу, 1968, к/ст. им. М.Горького;
- «Ох, уж эта Настя!», реж. Ю.Победоносцев, 1971, к/ст. им. М.Горького;

Фильмы для просмотра нужно выбирать в зависимости от возраста детей. Указанные в программе фильмы могут быть заменены другими, если есть необходимость. Выбор фрагментов фильмов для работы выбирает сам педагог, исходя из целей показа и имеющихся в его распоряжении фильмов. Демонстрируются фильмы с помощью видеомэгагнитофона (видеоплеера). Просмотр полнометражных фильмов может происходить не на одном, а на двух занятиях.

Приложение 4

Занятия с использованием дистанционных образовательных технологий к программе «МультСтудия»

Таблица 8

Дата проведения занятия	Тема занятия	Содержание материала для публикации	Ссылка на публикацию на Google Диске
	Тема «Изготовление персонажа из любимой сказки»	<p>Занятие проходит в дистанционном формате. Совместная работа педагога с родителями и обучающимися. В домашней обстановке с использованием компьютера, обучающего видео.</p> <p>Добрый день, ребята.</p> <p>Тема нашего занятия: «Изготовление персонажа из любимой сказки»</p> <p>Цель занятия: создать персонажа из любимой сказки для мультфильма.</p> <p>Ребята, посмотрите видео «Как создать персонажа из пластилина»</p> <p>Ссылка на видео: Домашнее задание: Изготовить из пластилина персонажа.</p> <p>Выполненное задание необходимо прислать на электронную почту alvasafin@gmail.com</p> <p>В теме письма прошу пометить:</p>	<p>https://drive.google.com/drive/folders/13rY6Yf6vUBtMK5ED5-Yhm_iCf6_R_gtz</p>

		<p>для Сафина А.В. Дистанционное обучение</p> <p>Вопросы можете задать по телефону 8-951-311-50-10</p>	
	<p>Тема «Профессии в анимационном кино»</p>	<p>Занятие проходит в дистанционной форме. Совместная работа педагога с родителями и обучающимися. В домашней обстановке с использованием компьютера, обучающего видео.</p> <p>Добрый день, ребята.</p> <p>Тема нашего занятия: «Профессии в анимационном кино»</p> <p>Цель занятия: узнать о профессиях в анимационном кино</p> <p>Ребята, посмотрите видео режиссера Константина Бронзита.</p> <p>Ссылка на видео: http://multazbuka.ru/tretiya</p> <p>Домашнее задание: Подумайте и ответьте, какую профессию в анимационном кино вы бы хотели изучать подробно. Изготовление пластилиновых парных персонажей для мультфильма .</p> <p>Выполненное задание необходимо прислать на электронную почту alvasafin@gmail.com</p> <p>В теме письма прошу пометить: для Сафина А.В. Дистанционное обучение</p> <p>Вопросы можете задать по телефону 8-951-311-50-10</p>	<p>https://drive.google.com/drive/folders/13rY6Yf6vUBtMK5ED5-Yhm_iCf6_R_gtz</p>
	<p>Тема «История анимации»</p>	<p>Занятие проходит в дистанционной форме. Совместная работа педагога с родителями и обучающимися. В домашней обстановке с использованием компьютера, обучающего видео.</p> <p>Добрый день, ребята.</p> <p>Тема нашего занятия: «История анимации»</p> <p>Цель занятия: изучить историю анимации.</p> <p>видео историка анимации Павла Шведова.</p>	<p>https://drive.google.com/drive/folders/13rY6Yf6vUBtMK5ED5-Yhm_iCf6_R_gtz</p>

		<p>Ссылка на видео: http://multazbuka.ru/vtoraya</p> <p>Домашнее задание: Подумайте и ответьте, кто и когда впервые создал анимацию? О чем она была? Первый мультфильм Диснея?Создать фон для мультфильма.</p> <p>Выполненное задание необходимо прислать на электронную почту alvasafin@gmail.com</p> <p>В теме письма прошу пометить: для Сафина А.В. Дистанционное обучение</p> <p>Вопросы можете задать по телефону 8-951-311-50-10</p>	
--	--	--	--