

муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
города Ульяновска «Средняя школа № 61»

Принята на заседании  
педагогического совета  
протокол №1 от 28.08.2023г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
«МУЛЬТИСТУДИЯ»**

Направленность: техническая  
Уровень: базовый  
Возраст обучающихся: 8-11 лет  
Срок реализации: 1 год

Автор- составитель:  
педагог дополнительного образования  
Тиханина Юлия Михайловна

Ульяновск, 2023

# 1. Комплекс основных характеристик программы

## 1.1. Пояснительная записка

**Мультипликация** - это универсальный и интернациональный язык общения детей и взрослых всего мира. **Детская мультипликация** – это особый вид искусства, самостоятельный и самоценный. Это синтетический вид деятельности, который включает в себя художественное, игровое, педагогическое направление и не только. Реализация данной программы является первым этапом в ознакомлении с анимационной мультипликацией. Программы дополнительного образования базового, продвинутого уровней позволят в полной мере освоить компетенции и навыки производства анимационного кино, а также на практике понять работу режиссера, мультипликатора, постановщика, оператора, декоратора, видеомонтажера и сценариста.

Данная программа реализуется с применением оборудования поставляемым по проекту создания высокооснащённых мест в дополнительном образовании.

### Нормативно-правовое обеспечение программы

В настоящее время содержание, роль, назначение и условия реализации программ дополнительного образования закреплены в следующих нормативных документах:

- Федеральный закон Российской Федерации от 29.12.2023 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная Распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 г. №678-р;
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная Распоряжением Правительства Ульяновской области от 20.09.2022 № 485-пр.;
- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации до 2025 года»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональной системы дополнительного образования детей»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача от 28.09.2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации «О направлении информации» от 18.11.2015 г. № 09-3242 «Методические

рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»;

– Распоряжение Министерства просвещения и воспитания Ульяновской области от 08.10.2021 № 1916-р «О проведении независимой оценки качества дополнительных общеразвивающих программ (общественной экспертизе)»;

– Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;

– «Методические рекомендации Министерства просвещения Российской Федерации от 20.03.2020 по реализации образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования, образовательных программ среднего профессионального образования и дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий»;

– Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 28.08.2015 года № АК – 2563/05 «О методических рекомендациях» (Методические рекомендации по организации образовательной деятельности с использованием сетевых форм реализации образовательных программ);

– Приказ Министерства науки и высшего образования Российской Федерации и Министерства просвещения Российской Федерации от 05.08.2020 № 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ»;

Устав МБОУ «СШ№:61» г. Ульяновска;

Локальные нормативные акты.

**Направленность программы -техническая**

**Уровень реализации программы – 1год**

**Уровень освоения программы: базовый**

**Направленность (профиль) программы – техническая**

***Актуальность программы:***

Современные условия диктуют и новые требования к человеку: сегодня востребованы активные, коммуникабельные, творческие личности, способные масштабно мыслить и действовать.

На сегодняшний день перед педагогами всех, без исключения, образовательных учреждений стоит первостепенная задача – формирование всесторонне развитой гармоничной личности, а процесс компьютеризации требует формирования культуры медиапользования и информационной культуры школьников. На решение такого рода задач направлено медиаобразование – специальное педагогическое направление. Сегодня существует множество подходов к развитию творческих способностей и развитию медиакомпетентности учащихся. Одним из таких методов является мультипликация.

### ***Отличительные особенности программы:***

Мультипликация представляет собой сложный и многоструктурный процесс, построенный на объединении областей нескольких видов искусства. Главная педагогическая ценность мультипликации как вида современного искусства заключается, прежде всего, в возможности комплексного развивающего обучения детей. Кроме того, именно мультипликация помогает максимально сближать интересы взрослого и ребенка, отличаясь доступностью и неповторимостью жанра. Мультипликация может стать прекрасным развивающим средством для раскрепощения мышления, развития творческого потенциала обучающихся с применением новейших технических возможностей..

Мультипликация включает в себе большие возможности для развития творческих способностей, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда детей. В процессе создания мультипликационного фильма у детей развиваются сенсомоторные качества, связанные с действиями руки ребенка, обеспечивающие быстрое и точное усвоение технических приемов в различных видах деятельности, восприятие пропорций, особенностей объемной и плоской формы, характера линий, пространственных отношений, цвета, ритма, движения. Творческие способности, направленные на создание нового, формируются только на нестандартном материале, который делает невозможным работу по существующему шаблону, анимация - искусство, разрушающее все стереотипы изображения, движения, создания образов, чьи «границы совпадают только с границами воображения».

Разные виды изобразительного искусства: рисунок, живопись, лепка, дизайн и декоративно-прикладное творчество – сосуществуют в мультипликации на равных. А сам процесс создания мультфильма включает занятия литературные, музыкальные, актерские, режиссерские, операторские, которые помогают создавать изобразительные образы и вносят в них новый смысл.

Кроме того, занимаясь различными видами деятельности, осваивая новые материалы и техники, дети нацелены на конкретный результат, представляя, для чего они рисуют, лепят, мастерят. И то, и другое является наиболее благоприятными условиями для развития творчества.

Создавая героев мультипликационного фильма и декорации: из пластилина, делая аппликации, вырезая силуэты, рисуя красками, фломастерами, мягкими материалами, ребята изучают свойства и технические возможности художественных материалов.

Создание анимационных фильмов решает ряд образовательных задач, раскрывает творческий потенциал школьников, развивает мышление, воображение. Искусство анимации развивает творческую мысль, формирует умение оригинальной подачи видения окружающего мира.

Мультипликация – это групповой творческий процесс. Как и во взрослой команде мультипликаторов, дети знакомятся с разными техниками, пробуют разные функции: режиссёра, оператора, сценариста, художника-мультипликатора.

В процессе создания мультфильма происходит распределение функций и ролей между участниками в соответствии с теми работами, которые необходимо выполнить, а именно: написание текста сценария, выбор музыки, озвучивание. Качественная подготовка литературно-художественной части является залогом успешности будущей работы, поэтому при планировании данной деятельности выделено достаточно времени на разработку предварительного сценария и подготовку художественного оформления. Завершается данная работа просмотром и обсуждением готовых результатов, что является необходимым шагом к созданию новых работ.

Программа позволяет осуществлять проектный подход при создании анимационных фильмов, а также использовать в работе интеграцию разнообразных видов деятельности детей: двигательную, игровую, продуктивную, коммуникативную, трудовую, познавательно-исследовательскую, музыкально-художественную, а также чтение художественной литературы.

**Адресат программы:** Программа рассчитана на детей 7-11 лет.

**Объем программы:** 72 часа, по 2 часа в неделю.

**Формы обучения и виды занятий:** лекции, практические занятия, мастер-классы, сценические постановки.

**Срок освоения программы:** Программа составлена на один учебный год.

## 1.2. Цели и задачи

**Цель программы:** приобщение детей к творческому процессу создания анимационных фильмов, создать условия для творческой самореализации учащихся и развития основ технического мышления.

### **Задачи:**

#### **Образовательные:**

- знакомство с основами анимации (владение основами построения сюжета, различными техниками анимации, правилами съемки, созданием звукового оформления мультфильма);
- знакомство с историей мультипликации;
- знакомство с компьютерными программами для создания монтажа и анимации.

#### **Развивающие:**

- формирование интереса к анимационному творчеству;
- формирование художественно-эстетического вкуса и развитие творческих способностей детей;
- развитие психических процессов: познавательных, эмоционально-чувственных, эмоционально-волевых;

#### **Воспитательные:**

- Способствовать воспитанию ценностного отношения к труду;

- Вовлечение в активную практическую деятельность;
- Создавать условия доброжелательного отношения и уважения к другим участникам коллектива.

### **Ожидаемые результаты:**

#### **Предметные результаты:**

- дети знакомы с основными теоретическими сведениями о мультипликации;
- смогут применять различные анимационные техники;
- смогут понимать технологию и этапы съемочного процесса;
- разрабатывать анимационный проект: сценарий, раскадровка, производственный план;
- изображать персонажей и их место действия в фильме;
- выполнять поккадровую съемку;
- выполнять монтаж отснятого материала;
- смогут применять основные типы и функционал видео извукозаписывающего оборудования;
- Смогут использовать интернет ресурсы для продвижения мультфильмов размещать мультфильмы в интернет пространстве;

#### **Метапредметные результаты:**

- смогут использовать программный софт для создания анимации;
- овладеют основами изобразительной деятельности;
- овладеют основами создания анимационного фильма;
- навыками сценической речи.
- работать с различными художественными материалами;

#### **Личностные результаты:**

- смогут ставить и формулировать для себя новые задачи в познавательной деятельности;
- получают представление о работе в группе, согласовывая свои действия в разных видах деятельности;
- будут готовы к самообразованию на основе мотивации к анимации.

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов			Форма Контроля/ аттестации
		Всего	Из них:		
			теория	практика	
1	Вводное занятие Инструктаж по ТБ	2	1	1	Наблюдение
2	<b>Программный софт для создания анимации:</b>				
2.1	Знакомство с программой AnimaShoter	2	1	1	Наблюдение
2.2	Знакомство с программой Movie Maker				

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов			Форма Контроля/ аттестации
		всего	теория	практика	
1	<b>Интернет ресурсы для демонстрации мультфильмов</b>				Наблюдение
1.1	Дизайн канала для демонстрации мультфильмов	2	1	1	Наблюдение
1.2	Создание постов на различных интернетресурсах с целью продвижения мультфильмов	2	1	1	Наблюдение, практикум
2.	<b>Виды анимации:</b>				
2.1	Stopmotion	5	2	3	наблюдение
2.2	Пластилиновая анимация	5	2	3	Наблюдение, практикум
2.3	Перекладная анимация	5	2	3	Наблюдение, практикум
2.4	Сыпучая анимация	3	1	2	Наблюдение, практикум
2.5	Кукольная анимация	10	2	8	Наблюдение, практикум
3	Технология съемочного процесса	13	3	10	Наблюдение Практикум
4	Аттестация промежуточная/ итоговая	2	1	1	Диагностика ЗУН Опрос, наблюдение Викторина, защита творческих проектов
5	<b>Итоговое занятие</b>	2	1	1	Наблюдение, собеседование, опрос
	<b>Итого</b>	<b>72</b>	<b>28</b>	<b>44</b>	

**Ожидаемые результаты:**



### **Дети должны знать:**

- основные теоретические сведения о мультипликации;
- различные анимационные техники;
- знать технологию и этапы съемочного процесса;
- знать распределение функции участников съемочной группы по видам творческой деятельности при создании фильма (сценарист, художник, аниматор, оператор, режиссер, звукорежиссер);
- основные типы и функционал видео и звукозаписывающего оборудования;
- интернет ресурсы для продвижения мультфильмов.

### **Дети должны уметь:**

- разрабатывать анимационный проект: сценарий, раскадровка, производственный план;
- работать с различными художественными материалами;
- изображать персонажей и их место действия в фильме;
- выполнять покадровую съемку;
- выполнять монтаж отснятого материала;
- размещать мультфильмы в интернет пространство;
- работать в группе, согласовывая свои действия в разных видах деятельности;
- уважать и доброжелательно относиться к другим участникам коллектива;

### **Дети должны владеть:**

- программным софтом для создания анимации;
- основами изобразительной деятельности;
- основами создания анимационного фильма;
- навыками сценической речи;

## **Содержание учебного плана**

### **Модуль 1**

#### **Тема 1** Вводное занятие. Инструктаж по ТБ

Теория: Вводное занятие знакомство с учащимися. Краткий курс истории анимации. Техника безопасности. Правила по ТБ. Правила поведения в мультстудии, правила поведения во время съемок. Краткая история анимации. Виды анимации.

**Практическая работа:** знакомство друг с другом наш первый мультфильм «Давай знакомиться!»

#### **Тема 2** «Программный софт для создания анимации»

##### 2.1 Знакомство с программой AnimaShoter

Теория: знакомство с программами для съемки анимации. Использование вебкамеры.

**Практическая работа:** работа в программе Animashoter.

**Оборудование:** ноутбук

## 2.2 Знакомство с программой Movie Maker

Теория: знакомство с программами для монтажа мультфильмов.

**Практическая работа:** монтаж мультфильма в программе Windows Live

## 2.3 Знакомство с программой Audacity

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

**Практическая работа:** создание звуковой дорожки для мультфильма

*Оборудование:* ноутбук, мышь компьютерная, экшн-камера

## Тема 3 «Разработка будущего анимационного проекта»

### 3.1 Сценарий

Теория: особенности написания сценария, знакомство с понятиями: сцена, план, диалог, экспозиция, завязка действия, развитие действия, кульминация, развязка, концовка, раскадровка, производственный план.

**Практическая работа:** написание сценария мультфильма.

*Оборудование:* ноутбук, мышь компьютерная, экшн-камера, фотоаппарат, световой планшет

### 3.2 Раскадровка.

Теория: Знакомство с понятием раскадровка и особенностями ее использования.

Практическая работа: создание раскадровки для мультфильма.

### 3.3 Производственный план.

Теория: знакомство с понятием производственный план в анимации.

**Практическая работа:** создание производственного плана.

*Оборудование:* ноутбук, мышь компьютерная, экшн-камера, фотоаппарат, световой планшет

## Тема 4 Создание образов анимационных персонажей

### 4.1 Особенности движения в анимации

Теория: Знакомство с особенностями движения в анимации с просмотром фото и видеоматериалов. 12 принципов анимации:

1. Сжатие и растяжение (Squash and stretch);
2. Подготовка или упреждение.
3. Отказное движение (Anticipation);
4. Сценичность (Staging);
5. Прямо, вперед, и позади, за, позой (Straight ahead action and pose to pose);
6. Сквозное движение и захлест (Follow through and overlapping action);
7. Плавное начало и плавное окончание движения (Slow in and slow out);
8. Дуги (Arcs); Второстепенное действие.
9. Выразительная деталь (Secondary action);
10. Расчет времени – тайминг (Timing);
11. Преувеличение, утрирование (Exaggeration);
12. Привлекательность (Appeal).

**Практическая работа:** нарисовать движение. Съемка движения мяча в кадре, съемка движущегося автомобиля.

### 4.2 Эмоции персонажа.

Теория: Понятие эмоции, виды эмоций, особенности применения эмоций в

анимации, просмотр видео и иллюстраций.

**Практическая работа:** продумывание и прорисовка эмоции персонажа, анимирование эмоций персонажа, работа в парах.

#### 4.3 Цветовые решения в создании героя

Теория: цветовые решения при создании персонажа.

**Практическая работа:** продумывание цветовых решений для персонажа и фона.

*Оборудование:* ноутбук, мышь компьютерная, экшн-камера, фотоаппарат, световой планшет, расходные материалы

### Тема 5. Звуковое оформление мультфильмов

#### 5.1 Знакомство со звукозаписывающим оборудованием

Теория: Знакомство со звукозаписывающим оборудованием, и продолжение знакомства с программой для записи голоса Audacity. Учимся создавать несколько звуковых дорожек в рамках одного проекта. Микрофон, компьютер.

**Практическая работа:** озвучивание мультфильма.

*Оборудование* Микрофон, ноутбук

#### 5.2 Сценическая речь.

#### 5.3 Озвучивание мультфильма

Теория: Беседа об основах звукового сопровождения фильма: речь, музыка, шумовые эффекты и т.д.

**Практическая работа:** создание звукового оформления фильма.

## Содержание учебного плана

### Модуль 2

#### Тема 1. Интернет ресурсы для демонстрации мультфильмов

##### 1.1 Дизайн канала для демонстрации мультфильмов

Теория: Беседа о существующих Интернет ресурсах как средство для демонстрации результатов своего творчества или как сделать так чтоб твои мультфильмы могли смотреть все. «Как вы яхту назовете, так она и поплывет!»- обсуждение и конкурс на лучшее название для мультстудии.

**Практическая работа:** Создание и съемка заставки канала. Вебкамера.

1.2 Создание постов на различных интернет ресурсах с целью продвижения мультфильмов.

Теория: Особенности создания интернет проектов, особенности написания публикаций Продвижение мультфильмов в сети Интернет. Обсуждение и продумывание оформление будущего канала, регистрация.

**Практическая работа:** создание канала студии на видеохостинге Youtube. Создание постов на различных интернет ресурсах.

*Оборудование* Микрофон, ноутбук, веб –камера, фотоаппарат

#### Тема 2 Виды анимации:

##### 2.1 Stopmotion

Теория: Понятие Stopmotion, или волшебные превращения. Рассказ и демонстрация техники stopmotion. Мультфильм в технике Stopmotion. Про-смотр видеороликов в данной технике. Продумывание сценария и сюжета будущего мультфильма.

**Практическая работа:** съемка мультфильма «Волшебные превращения», создание декорации, съемка, монтаж.

*Оборудование* Микрофон, ноутбук, веб –камера, фотоаппарат

## 2.2 Пластилиновая анимация

Теория: Виды пластилиновой анимации. Объемная и плоская виды пластилиновой анимации.

**Практическая работа:** задание «перелепка». Превращение одной объемной фигуры в другую.

Создание пластилинового анимационного фильма: распределение ролей, сценарий, работа над декорациями, съемки, монтаж, озвучивание.

*Оборудование:* ноутбук, фотоаппарат, оборудование для создания плоскостной и объемной анимации

## 2.3 Перекладная анимация

Теория: Знакомство с техникой перекладной анимации. Просмотр видео и фото материалов.

**Практическая работа:** создание марионеток и фонов. Съемка мультфильма в технике перекладной анимации: сюжет, сценарий, раскадровка, работа над персонажами и декорациями, монтаж, озвучивание.

*Оборудование:* ноутбук, фотоаппарат, оборудование для создания перекладной анимации, 3D-ручка.

## 2.4 Сыпучая анимация

Теория: знакомство с понятием сыпучей анимации. Просмотр видео снятых в данной технике.

**Практическая работа:** снятие мультфильма в технике песочная анимация: сюжет, сценарий, раскадровка, работа над персонажами и декорациями, монтаж, озвучивание.

## 2.5 Кукольная анимация

Теория: знакомство с кукольной анимацией, технология съемочного процесса кукольной анимации.

**Практическая работа:** изготовление кукол и декораций для съемки мультфильма в технологии кукольной анимации. Съемка мультфильма: сюжет, сценарий, раскадровка, работа над персонажами и декорациями, монтаж, озвучивание.

## Тема 3 Технология съемочного процесса

3.1 Теория: особенности организация съемок анимационного фильма.

**Практическая работа:** непосредственное участие детей в съемочном процессе.

*Оборудование:* ноутбук, фотоаппарат, оборудование для создания кукольной анимации

**Тема 4** Аттестация промежуточная/итоговая. Проверка ЗУН: теория: викторина, тестирование.

**Практическая работа:** защита самостоятельного анимационного проекта.

**Тема 5.** Итоговое занятие. Подведение итогов, открытое занятие и т.д.

### Календарный учебный график

Программа рассчитана на 72 учебных часа, первый модуль обучения – 32 часа (**16 учебных недель**), второй модуль обучения – 40 часов (**20 учебных недель**).

Занятия проводятся 2 раза в неделю продолжительностью 45 минут.

Дата начала занятий первого модуля – 01 сентября, дата окончания – 31 декабря. Дата начала занятий второго модуля – 01 января, дата окончания – 31 мая.

#### Модуль 1 (32ч)

№	Название темы	Кол- во часов	Форма проведе ния	Дата проведения		Форма контроля
				план	факт	
1	Вводное занятие. Краткая историяанимации. Виды анимации.	2	Теория. Беседа			Опрос, наблюдение
2.1	Знакомство с программой Animashoter знакомство с программами для съемки анимации.	2	Теория. Практик а.			Опрос, наблюдение
2.2	Знакомство спрограммой MovieMaker: знакомство с программам и длямонтажа мультфильмов.	2	Теория. Практик а. беседа			Опрос, наблюдение
2.3	Знакомство с программой Audacity Теория: знакомство с программами для озвучивания мультфильмов и профессией звукооператор.	3	Теория. Практик а. беседа			Опрос, наблюдение
3.1	Сценарий. Особенности написания сценария, знакомство с понятиями: сцена, план, диалог, экспозиция,	2	Теория. Практик а. беседа			Опрос, наблюдение
3.2	Раскадровка. Знакомство с понятием раскадровка и особенностями ее использования.	3	Теория. Практик а. беседа			Опрос, наблюдение
3.3	Производственный план. Знакомство с понятием производственный план в анимации. Создание производственного плана мультфильма.	2	Теория. Практик а. беседа			Опрос, наблюдение
4.1	Особенности	4	Теория.			Опрос,

	движения в анимации		Практик а. беседа			наблюдение
4.2	Эмоции персонажа Понятие эмоции, виды эмоций, особенности применения эмоций в анимации,	4	Теория. Практик а. беседа			Опрос, наблюдение
4.3	Цветовые решения в создании героя Теория цвета, теплые и холодные цвета. Сочетания цветов и контраст. Цветовой круг.	3	Теория. Практик а. беседа			Опрос, наблюдение
5.1	Знакомство со звукозаписывающим оборудованием:	1	Теория. Практик а. беседа			Опрос, наблюдение
5.2	Сценическая речь Понятия об интонации, паузе, дикции, скорость произношения. Основы интервью.	2	Теория. Практик а. беседа			Опрос, наблюдение
5.3	Озвучивание мультфильма	2	Теория. Практик а. беседа			Опрос, наблюдение

**Календарный учебный график  
Модуль 2 (40ч)**

№	Название темы	Кол- во часов	Форма проведения	Дата проведения		Форма контроля
				план	факт	
1.1	Дизайн канала для демонстрации мультфильмов	2	Теория. Практика. беседа			Опрос, наблюдение
1.2	Создание постов на различных интернет ресурсах с целью продвижения мультфильмов.	2	Теория. Практика. беседа			Опрос, наблюдение
2.1	Stopmotion Понятие Stopmotion, или волшебные превращения.	5	Теория. Практика. беседа			Опрос, наблюдение
2.2	Пластилиновая анимация Виды пластилиновой анимации. Объемная и плоская виды пластилиновой	5	Теория. Практика. беседа			Опрос, наблюдение

	анимации.				
2.3	Перекладная анимация создание марионеток и фонов для мультфильма.	5	Теория. Практика. беседа		Опрос, наблюдение
2.4	Сыпучая анимация Знакомство с понятием сыпучей анимации. Просмотр видео снятых в данной технике. Основные элементы при рисовании песком	3	Теория. Практика. беседа		Опрос, наблюдение
2.5	Кукольная анимация знакомство с кукольной анимацией, знакомство с технологией съемочного процесса кукольной анимации		Теория. Практика. беседа		Опрос, наблюдение
3	Технология съемочного процесса.		Теория. Практика. беседа		Опрос, наблюдение
4	Итоговая аттестация		Теория. Практика. беседа		Опрос, наблюдение
5	Итоговое занятие, просмотр снятых мультфильмов, подведение итогов года		Теория. Практика. беседа		Опрос, наблюдение

### Материально-техническое обеспечение

№ пп	Наименование средств обучения	Кол-во на аудиторию
1	Мышь компьютерная	3
2	Графический планшет XP-Pen Star 03	5
3	3D-ручка	4
4	Комплект расходных материалов для 3D-ручки	5
5	Ноутбук (тип 2)	1
6	Фотоаппарат (тип 1)	1
7	Экшн-камера (тип 1)	1
8	Штатив (тип 1)	1
9	Штатив (тип 2)	1
10	Фотоаппарат (тип 2)	1
11	Оборудование для создания перекладной анимации	1
12	Оборудование для создания кукольной анимации	1
13	Оборудование для создания плоскостной и объемной анимации	1
14	Световой планшет	10

15	Wifi-роутер	1
----	-------------	---

### **Состав группы:**

Группа обучающихся состоит из **10 человек**. Данное количество обусловлено спецификой образовательного процесса.

К работе в объединении дети приступают после проведения руководителями соответствующего инструктажа по правилам техники безопасной работы с инструментом, приспособлениями и используемым оборудованием.

### **Критерии оценки результативности обучения:**

- теоретической подготовки обучающихся: соответствие уровня теоретических знаний программным требованиям; широта кругозора; свобода восприятия теоретической информации; развитость практических навыков работы со специальной литературой, осмысленность и свобода использования специальной терминологии;
- практической подготовки обучающихся: соответствия уровня развития практических умений и навыков программным требованиям; свобода владения специальным оснащением; качество выполнения практического задания; технологичность практической деятельности;
- развития обучающихся: культура организации практической деятельности; культура поведения; творческое отношение к выполнению практического задания; аккуратность и ответственность при работе;
- качество реализации и уровень проработанности проекта реализуемый обучающимися.

## **2.2 Формы аттестации**

Процесс обучения по дополнительной общеразвивающей программе предусматривает следующие формы диагностики и аттестации:

1. Входная диагностика, проводится перед началом обучения и предназначена для выявления уровня подготовленности детей к усвоению программы. **Формы контроля:** опрос, тестирование.

2. Итоговая диагностика проводится после завершения всей учебной программы. **Формы контроля:** тестирование, участие в соревнованиях, защита проекта.

Для отслеживания **результативности реализации образовательной программы** разработана система мониторингового сопровождения



образовательного процесса для определения основных формируемых у детей посредством реализации программы **компетентностей: предметных, социальных и коммуникативных.**

- опросы;
- творческие задания;
- презентация творческих проектов;
- выпуск анимационных фильмов.
- участие в конкурсах и фестивалях различного уровня.

Результативность образовательной деятельности определяется способностью обучающихся на каждом этапе расширять круг задач на основе использования полученной в ходе обучения информации и навыков.

Основным результатом завершения прохождения программы является создание конкретного продукта - защита творческого проекта, реализации собственной компетентности.

- чтение художественной литературы;
- разгадывание загадок;
- составление творческих рассказов;
- конструирование, лепка, рисование;
- дидактические и подвижные игры;
- игровые обогащающие ситуации (ситуации-упражнения, ситуации-проблемы, ситуации - оценки);
- фотографирование цифровым фотоаппаратом; звукозапись мультфильма.

### Оценочные материалы

Формы начальной диагностики	Формы промежуточной аттестации	Формы итоговой аттестации результатов образовательной деятельности по годам обучения	Формы аттестации обучающихся по итогам реализации образовательной программы
Собеседование, тесты	Создание мультфильма на свободную тему	Контрольное практическое задание	Защита проектной работы

### 2.3. Методические материалы

Педагогом создаются условия для формирования интереса к естественнонаучным, историческим, техническим знаниям путем использования следующих **методов** в организации учебно-воспитательного процесса:

- Словесные методы: рассказ, беседа, сказка;
- Работа с литературой (журналы, энциклопедии, учебные пособия);
- Методы практической работы: упражнения, рассматривание, обсуждение, экспериментирование и практическая работа;
- Метод игры: соревнования, викторины, конкурсы, познавательные, развивающие и настольные игры;
- Наглядный метод обучения - наглядные материалы (картинки, рисунки, фотографии), демонстрационные материалы;

### Список литературы

Для педагогов:

1. Золотарева А.В., Страдина Е.А. Понятие и структура техносферы учреждения дополнительного образования.//Ярославский педагогический вестник. – 2012. –т.2. – № 3, с.208-213;
2. Иткин В.В. Карманная книга мультжурюриста. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / В. Иткин. – Новосибирск, 2006;
3. Иткин В. В. Как сделать мультфильм интересным /<http://www.drawmanga>;
4. Иткин В.В.«Жизнь за кадром», (методическое пособие), Новосибирск, 2008;
5. Красный, Ю.Е. Мультфильм руками детей: Книга для учителя / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. - М. : Просвещение, 1990.
6. Крыжановский Б.Н. Искусство мультипликации. – Киев, Мистецтво.: 2011, 118 с.
7. Левашова Е.В. Дополнительная общеобразовательная -дополнительная общеразвивающая программа студии мультипликации «Лунтик» [https://sun-gyb.edu.yar.ru/programma\\_multstudiya\\_uhova.pdf](https://sun-gyb.edu.yar.ru/programma_multstudiya_uhova.pdf)
8. Маковая С.В.«Мультстудия «Детство в картинках» [https://infourok.ru/programma\\_vneurochnoy\\_deyatelnosti\\_detey-108707.htm](https://infourok.ru/programma_vneurochnoy_deyatelnosti_detey-108707.htm)
9. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск»/ Велинский Д.В. – Новосибирск, 2004 г;
10. Норштейн Ю.Б. «Снег на траве» 1 и 2 книги, Красная площадь, 2008;
11. Программа внеурочной деятельности анимационной студии Мульткино- школа «Счастливый дитенок»<http://mognovse.ru/mfi-rabochaya-programma-vneurochnoj-deyatelenosti-animacionnoj-stranica-1.html>

12. Саутенко К.А. Филимонова Е.В. рабочая программа «Мультитерапия, как средство развития творческой активности». Возраст обучающихся 5-11 лет.

Для обучающихся

- 1.Асенин С.В. Волшебники экрана. Эстетические проблемы современной мультипликации. – М.: Искусство, 2004, 287 с.
- 2.В мире искусства. Словарь основных терминов по искусствоведению, эстетике, педагогике и психологии искусства/ Сост. Т.К. Каракаш, А.А. Мелик-Пашаев, науч. ред. А.А. Мелик-Пашаев. – М., 2001. – 384 с.
- 3.Вано И.П. Рисованный фильм. – М.: Госкиноиздат, 2000, 87 с.
- 4.Каранович А.Г. Мои друзья - куклы. – М.: Искусство, 2001, 175 с.
- 5.Крыжановский Б.Н. Искусство мультипликации. – К., 2001, 118 с.

Для родителей:

1. Анофриков П.И. Принципы работы детской студии мультипликации. Методическое пособие детской киностудии «Поиск». – Новосибирск, 2008, 13 с.
2. Баженова Л.М. Наш друг экран. Вып.1, 2. – М., 1995.
3. Баженова Л.М. В мире экранных искусств: книга для учителя начальных классов, воспитателей и родителей. – М., 1992.
4. Бондаренко Е. А. Диалог с экраном. – М., 1994.
5. Бондаренко Е. А. Экскурсия в мир экрана. – М., 1994.
6. Захарова Е.А. Развивающий экран // Искусство в жизни детей: опыт занятий с младшими школьниками. – М., 1991.