


Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
Байтерьяковская средняя общеобразовательная школа

<p>Рассмотрено на педсовете 09.06.2023 год</p>	<p>Утверждаю директор МБОУ Байтерьяковская СОШ (С.А.Шушпанов) 09.06.2023 год</p> 
--	---

Дополнительная общеобразовательная  
общеразвивающая программа  
**«Мультипликация»**  
Срок реализации: 1 год  
Возраст: 8-10 лет

Составитель :  
Байтуганова Марина Борисовна  
педагог дополнительного образования

Байтерьяково, 2023 год

## Пояснительная записка

Мультипликация как вид детского творчества существует уже, по крайней мере, два десятка лет - как в нашей стране, так и во многих странах мира. Проводимые на различных уровнях смотр, конкурсы, фестивали по этому увлекательному виду деятельности вызывают большой интерес у детей и молодежи. Благодаря новым компьютерным технологиям искусство мультипликации стало делом, доступным для многих. Мультфильмы теперь с успехом делают и дети.

Все дети любят смотреть мультфильмы. Мультфильмы помогают им узнавать мир, развивают воображение, пространственное мышление, логику, расширяют кругозор. Но дети не задумываются об этом. Они просто очень любят мультфильмы!

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мультипликация» является *технической направленности*.

Уровень освоения программы - *ознакомительный*

**Актуальность** программы обусловлена тем, что на занятиях юные мультипликаторы познают секреты производства рисованных, пластилиновых, кукольных, компьютерных мультфильмов, а также узнают о том, как придумываются и оживают любимые персонажи, кто наделяет их голосом и характером.

Занятия в детской мультипликационной студии помогут ребятам реализовать свои творческие способности. Здесь ребята могут попробовать себя в качестве сценариста, режиссёра, художника и т.д. Под руководством педагога дети придумывают сюжеты сказок, рисуют и оживляют персонажей с помощью различных анимационных программ.

Ребенок знакомится с искусством мультипликации, изучает функциональные возможности программ «MicrosoftPowerPoint», «StoruVisualizer», киностудия «WindowsLive». Знакомится с основами пластилиновой, аппликационной, кукольной и рисованной анимации (ознакомительный уровень).

*Отличительная особенность* программы состоит в том, что она ориентирована на решение актуальных проблем художественного и нравственного воспитания детей. Программа предполагает комплексное изучение основных направлений изобразительного искусства и освоение известных мультипликационных техник в процессе создания мультфильма. Параллельно идет знакомство с основными жизненными ценностями, нравственными нормами добра и зла.

Ведущие теоретические идеи, на которых базируется программа, основаны на концепции дополнительного образования – освоение основ

анимации на базе творческой деятельности. Под изучением основ анимации понимается освоение компьютерных программ, применяемых в современной мультипликации, умение придумать интересный сюжет, написать сценарий.

## Цель и задачи программы

**1. Цель программы:** создание условий для развития творческой личности обучающихся, способных к самоопределению и самореализации, через эстетическую, нравственную и духовную силу изобразительного искусства посредством анимационной и мультипликационной деятельности.

### 2. Задачи:

- познакомить обучающихся с основными видами мультипликации;
- научить создать перекладную, рисованную, пластилиновую и кукольную анимацию и в этих техниках озвучить мультфильмы;
- научить различным видам анимационной деятельности с применением различных художественных материалов;
- познакомить обучающихся с основными технологиями создания мультфильмов, планированию общей работы, разработке и изготовлению марионеток, фонов и декораций, установке освещения, съёмке кадров, озвучиванию и сведению видео- и звукорядов;
- развивать интерес к мультипликации и желание к самостоятельному творчеству;
- развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое мышление и пространственное воображение.
- воспитывать лучшие качества личности: самостоятельность, ответственность, коллективизм и взаимопомощь, последовательность и упорство в достижении цели, самокритичность и т.д.
- содействовать профессиональному самоопределению обучающихся.

### *Адресат программы*

Программа предназначена для работы с детьми школьного возраста 8 - 10 лет, рассчитана на детей, желающих заниматься мультипликацией.

**Режим занятий:** 2 раза в неделю по 1 академическому часу.

**Срок реализации программы:** один учебный год

**Объем программы** составляет 72 часа.

**Формы организации деятельности:**

Образовательная деятельность	Формы организации
Учебная деятельность	Теоретические и практические занятия, опросники, тесты, творческие презентации, проекты, открытые занятия и т.д.
Воспитательная деятельность	Защита проектов, выставки, конкурсы и т.д.

Основные формы и методы обучения,используемые на занятиях: ролевая игра, репетиции, киновикторина, практические семинары, конференции по защите анимационных проектов.

Для эффективного осуществления интегрированного подхода на занятиях в творческом объединении, кроме общепринятых форм организации занятий, активно используются и нестандартные формы организации учебной работы:

- Занятие-путешествие в мир кино во времени, в пространстве;
- Занятие-осмысление;
- Серия занятий, связанных одной темой.

Итогом каждой темы может стать демонстрация выполненных работ (итоговое занятие) - ярмарка идей, показ работ в рисунках и на экране и т.д.

Наиболее эффективными методами работы по программе являются:

- объяснительно-иллюстративный;
- метод стимулирования и мотивации учебно-познавательной и созидательной деятельности;
- поисковый метод как основа создания творческой среды;
- метод творческих заданий;
- метод реализации творческих проектов;
- поиск оптимальных методов преодоления технических трудностей.

#### **Ожидаемые результаты:**

- обучающийся освоит навыки неписьменного повествования языком компьютерной анимации и мультипликации;
- научится осуществлять под руководством учителя элементарную проектную деятельность в малых группах: разрабатывать замысел мультфильма, искать пути его реализации, воплощать его в продукте, демонстрировать готовый продукт;
- научится определять последовательность выполнения действий; приобретёт навыки создания анимационных объектов в подходящей для младшего школьного возраста компьютерной программе;
- научится создавать собственный текст на основе художественного произведения, репродукции картин, по серии иллюстраций к произведению;
- Приобретёт навыки создавать видео цепочки как сообщение в сочетании с собственной речью;
- приобретёт навыки покадровой съёмки и монтажа кадров с заданной длительностью, освоит операции редактирования видеоряда: разделение видеофрагмента, удаление видеофрагмента, наложение титров, спецэффектов, голосового и музыкального сопровождения;
- получит возможность научиться создавать иллюстрации, диафильмы и видеоролики по содержанию произведения.

## Формы подведения итогов:

По результатам деятельности в течение года будет проведена диагностика освоения программы:

Время проведения	Цель проведения	Форма контроля
Начальный или входной контроль		
Начало учебного года	Определение уровня развития детей, их творческих способностей	Беседа
Текущий контроль		
В течение учебного года	Определение степени усвоения учащимися учебного материала. Определение готовности детей к восприятию нового материала. Повышение ответственности и заинтересованности воспитанников в обучении. Выявление детей, отстающих и опережающих обучение. Подбор наиболее эффективных методов и средств обучения.	Педагогическое наблюдение, опрос, итоговое занятие, самостоятельная работа.
Промежуточный контроль		
По окончании изучения темы или раздела. В конце четверти, полугодия.	Определение степени усвоения учащимися учебного материала. Определение результатов обучения.	Фестиваль, творческая работа, открытое занятие, защита проектов, презентация
		Творческих работ, демонстрация фильмов.
Итоговый контроль		
В конце учебного года	Определение уровня развития детей, их творческих способностей. Определение результатов обучения. Ориентирование учащихся на дальнейшее обучение. Получение сведений для совершенствования образовательной программы и методов обучения.	Фестиваль, конкурс, творческая работа, презентация творческих работ, демонстрация фильмов, открытое занятие, защита проектов, итоговые занятия, коллективный анализ фильмов, самоанализ.

## Учебный план

№ п/п	Тема, раздела	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
<b>1.</b>	<b>Введение.</b>	<b>1</b>	<b>1</b>		<b>Тест</b>
<b>2.</b>	<b>Мультфильм как вид искусства.</b>	<b>18</b>	<b>9</b>	<b>9</b>	<b>Тест</b>
<b>2.1</b>	Композиция. Понятие крупности плана. Смена плана	4	2	2	
<b>2.2</b>	Сюжет и персонаж мультфильма.	3	1	2	
<b>2.3</b>	Шедевры рисованной анимации. Создание элементарной рисованной анимации.	7	2	5	
<b>2.4</b>	Наследие отечественной мультипликации.	2	2	-	
<b>2.5</b>	Наследие мировой мультипликации.	2	2	-	
<b>3.</b>	<b>Технологии создания мультфильма</b>	<b>22</b>	<b>5</b>	<b>17</b>	<b>Зачет</b>
<b>3.1</b>	Материалы и инструменты для создания мультфильма. Основные принципы использования фотоаппарата и компьютера.	10	2	8	
<b>3.2</b>	Понятие мультфильма.	2	1	1	
<b>3.3</b>	Основные техники создания мультфильма.	5	1	4	
<b>3.4</b>	Элементарные движения персонажа и способы их создания.	5	1	4	
<b>4.</b>	<b>Мультпроекты.</b>	<b>16</b>	<b>4</b>	<b>12</b>	
<b>4.1</b>	Мультфильм без слов «Трудности жизни животных» в технике пластилиновой анимации.	4	1	3	
<b>4.2</b>	«Сказки Земли» в технике пластилиновой анимации на плоскости.	4	1	3	
<b>4.3</b>	«Кем мы станем» в технике перекладки.	4	1	3	
<b>4.4</b>	«Рождество в стихах» в технике песочной анимации.	4	1	3	
<b>5.</b>	<b>Проектная деятельность.</b>	<b>15</b>	<b>4</b>	<b>11</b>	
<b>5.1</b>	Проект мультфильма «Удмуртские легенды»	4	1	3	
<b>5.2</b>	Проект «Музыкальный клип»	4	1	3	
<b>5.3</b>	Проект по изготовлению стенгазеты «Мой любимый мультфильм»	4	1	3	
<b>5.4</b>	Проект «Мой мультфильм»	3	1	2	<b>Тест</b>
<b>Итого:</b>		<b>72</b>	<b>23</b>	<b>49</b>	

## Содержание учебного плана

### 1. Вводное занятие

#### 2. Мультфильм как вид искусства

##### 2.1. Композиция. Понятие крупности плана.

**Теория.** Понятие композиции, крупности плана. Крупность плана в фотографии, кино и мультфильме.

**Практика.** Дидактическая игра «Определи крупность плана». Отработка навыков создания разной крупности плана при съемке фотографий. Зарисовка персонажей при помощи планов разной крупности.

##### 2.2. Сюжет и персонажи мультфильма.

**Теория.** Понятие сюжета в литературном произведении. Понятие конфликта. Виды конфликта. Каким должен быть персонаж мультфильма. Основные характеристики персонажа. Внешность персонажа, одежда. Понятие «эскиз».

**Практика.** Отработка навыков написания короткой истории. Составление характеристики любимого мультипликационного героя. Разработка эскиза персонажа.

##### 2.3. Шедевры рисованной анимации. Создание элементарной рисованной анимации.

**Теория.** Основные принципы и сложности в создании рисованной анимации. «Ожившая живопись» мультипликатора Александра Петрова. Материалы и инструменты для создания рисованной анимации «маслом по стеклу».

**Практика.** Просмотр и обсуждение мультфильмов А. Петрова. Создание простейшей анимации на стекле. Съемка, монтаж и просмотр.

##### 2.4. Наследие отечественной мультипликации.

**Теория.** Первые русские мультфильмы. Знакомство с технологией первых мультфильмов.

Основные вехи развития советской мультипликации. Самые яркие современные русские мультипликационные проекты: «Смешарики», «Гора самоцветов»

**Практика.** Просмотр первых русских мультфильмов. Просмотр советских мультфильмов.

##### 2.5. Наследие мировой мультипликации.



**Теория.** Наследие Уолта Диснея. Знакомство с основными вехами творческой жизни Уолта Диснея. Современное состояние студии «Дисней». Японская анимация. Знакомство с понятиями «анимэ» и «манга». Творчество ХаяоМиядзаки.

**Практика.** Просмотр фрагментов мультфильмов Уолта Диснея разных временных периодов. Просмотр отрывков мультфильмов ХаяоМиядзаки.

### **3. Технологии создания мультфильма**

#### **3.1. Материалы и инструменты для создания мультфильма. Основные принципы использования фотоаппарата и компьютера.**

**Теория.** Материалы и оборудование, необходимые для создания мультфильма: пластилин, бумага, краски, фотоаппарат, штатив, компьютер.

**Практика.** Проба работы с материалами и оборудованием. Съёмка фотографий и составление из них слайд-шоу на компьютере.

#### **3.2. Понятие мультфильма.**

**Теория.** Понятие мультфильма. История появления мультфильмов, первые мультфильмы.

**Практика.** Просмотр первых мультфильмов (реж.Старевич). Создание простейшего эффекта движения на бумаге.

#### **3.3. Основные техники создания мультфильма.**

**Теория.** Основные техники создания мультфильмов: пластилиновые мультфильмы, кукольные мультфильмы, песочная, рисованная анимация, техника перекладки.

**Практика.** Отработка основных приёмов каждой техники.

#### **3.4. Элементарные движения персонажа и способы их создания.**

**Теория.** Беседа «Элементарные движения персонажа и способы их создания»

**Практика.** Отработка навыков создания элементарных движений персонажа: походка, движение рук, моргание, движение губ.

### **4. Мультпроекты**

#### **4.1. Мультфильм без слов «Трудности жизни животных» в технике пластилиновой анимации.**

**Этап 1. Разработка сюжета мультфильма «Трудности жизни животных».**

**Практика.** Просмотр существующих мультфильмов из серии «Трудности жизни животных», созданных в мастерской ранее. Выбор животного, разработка сюжета мультфильма.

### **Этап 2. Эскиз персонажей и декораций.**

**Практика.** Сбор наглядного материала о внешнем виде животного и среды его обитания. Разработка эскиза персонажей и декораций.

### **Этап 3. Составление раскадровки мультфильма.**

**Теория.** Понятие раскадровки и ее назначения.

**Практика.** Составление раскадровки мультфильма.

### **Этап 4. Изготовление персонажей и декораций.**

**Теория.** Способы создания устойчивости объектов из пластилина и картона.

**Практика.** Изготовление персонажей, декораций и всех объектов мультфильма из пластилина, бумаги, картона и т.д. в соответствии с раскадровкой.

### **Этап 5. Съемка мультфильма.**

**Практика.** Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой.

Установка съемочного оборудования: штатив, камера. Установка освещения.

### **Этап 6. Монтаж мультфильма.**

**Теория.** Интерфейс монтажной программы AdobePremiere, простейшие функции.

Правила звукового оформления фильма. Правила оформления титров.

**Практика.** Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой. Монтаж звука. Запись готового фильма.

### **Этап 7. Просмотр и обсуждение мультфильма.**

**Теория.** Правила просмотра фильма. Правила заполнения зрительских карт.

**Практика.** Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение зрительских карт и рефлексивных листов участниками проекта. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

## **4.2. «Сказки Земли» в технике пластилиновой анимации на плоскости.**

### **Этап 1. Мультфильмы-коллажи.**

**Теория.** Понятие мультфильма-коллажа.

**Практика.** Просмотр заставок к мультфильмам «Гора самоцветов». Выбор страны, по чьим сказкам будет создан мультфильм.

### **Этап 2. Выбор сказок для проектирования.**

**Практика.** Чтение сказок (литературных и авторских) выбранной страны. Выбор понравившихся сказок.

### **Этап 3. Написание текста к мультфильму.**

**Теория.** Основные принципы написания короткой истории.

**Практика.** Написание краткого переложения 5-ти выбранных сказок.

### **Этап 4. Эскиз персонажей и декораций.**

**Практика.** Составление списка персонажей. Сбор наглядного материала о внешнем виде персонажей выбранных сказок. Разработка эскиза персонажей и декораций.

### **Этап 5. Составление раскадровки мультфильма.**

**Практика.** Составление раскадровки мультфильма и переходов между сценами.

### **Этап 6. Изготовление персонажей, декораций и фона.**

**Теория.** Особенности лепки пластилиновых объектов на плоскости. Способы изготовления фона.

**Практика.** Изготовление персонажей, декораций и всех объектов мультфильма из пластилина на плоскости, бумаги, картона и т.д. в соответствии с раскадровкой.

### **Этап 7. Съемка мультфильма.**

**Практика.** Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой и простейшими принципами монтажа. Установка съемочного оборудования. Установка освещения.

### **Этап 8. Запись звука.**

**Практика.** Проведение кастинга среди желающих записать текст. Запись текста с отработкой эмоциональной окраски и расстановки логических акцентов при художественном чтении.

### **Этап 9. Монтаж мультфильма.**

**Практика.** Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой. Монтаж звука. Запись готового фильма.

### **Этап 10. Просмотр и обсуждение мультфильма.**

**Практика.** Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение зрительских карт и рефлексивных листов участниками проекта. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

## **4.3. «Кем мы станем» в технике перекладки.**

**Этап 1.** Выбор персонажей для мультфильма.

**Теория.** Знакомство с миром профессий.

**Практика.** Выбор персонажей для мультфильма – 5 профессий.

**Этап 2. Написание текста к мультфильму.**

**Практика.** Сбор и систематизация материалов о профессиях. Написание рассказа о 5-тивыбранных профессиях.

**Этап 3. Составление раскадровки мультфильма.**

**Практика.** Составление раскадровки мультфильма.

**Этап 4. Изготовление персонажей и фона.**

**Теория.** Знакомство с понятиями «композиция», «пропорция», «сочетание цветов».

**Практика.** Рисование и вырезание персонажей. Изготовление фона.

**Этап 5. Съемка мультфильма.**

**Практика.** Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой.

Установкасъемочного оборудования. Установка освещения.

**Этап 6. Запись звука.**

**Практика.** Элементарные упражнения для улучшения дикции. Проведение кастинга среди желающих записать текст. Запись текста. Установка микрофонов.

**Этап 7. Монтаж мультфильма.**

**Практика.** Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой в монтажной программе «AdobePremiere». Монтаж звука. Запись готового фильма.

**Этап 8. Просмотр и обсуждение мультфильма.**

**Практика.** Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение зрительских карт и рефлексивных листов участниками проекта. Коллективное обсуждение итогов проекта:выявление достоинств и недостатков проекта.

#### **4.4. «Рождество в стихах» в технике песочной анимации**

**Теория.** Основные образы, присущие празднику Рождества (Вифлеемская звезда, вертеп,животные и т.д.).

**Практика.** Составление раскадровки мультфильма в соответствии со стихотворением.

### **5. Проектная деятельность**

#### **5.1. Проект мультфильма «Удмуртские легенды».**

**Этап 1. Выбор сюжета и техники.**

**Практика.** Знакомство с мифами и легендами России (казачьи легенды, легенды жигулевских гор и т.д.). Выбор техники исполнения мультфильма. Изготовление персонажей и фона.

### **Этап 2. Съёмка мультфильма.**

**Теория.** Элементарные правила освещения предметов при съёмке.

**Практика.** Съёмка мультфильма по кадрам. Установка съёмочного оборудования. Установка освещения.

### **Этап 3. Монтаж мультфильма.**

**Теория.** Функции программы «AdobePremiere», необходимые для создания титров.

**Практика.** Монтаж снятых кадров. Монтаж звука. Запись готового фильма.

## **5.2. Проект «Музыкальный клип».**

### **Этап 1. Подготовительная работа.**

**Теория.** Основные особенности музыкального клипа.

**Практика.** Выбор песни для производства клипа. Выбор техники (пластилиновый, песочный, перекладка).

### **Этап 2. Составление раскадровки.**

**Теория.** Особенности видеоряда музыкальных клипов.

**Практика.** Составление раскадровки мультфильма с учетом текста выбранной песни.

### **Этап 3. Изготовление героев, декораций и фона.**

**Теория.** Основные конструктивные элементы внешности персонажа (в зависимости от выбранной техники).

**Практика.** Составление списка персонажей, разработка эскизов, изготовление персонажей, декораций и фона.

### **Этап 4. Съёмка мультфильма.**

**Практика.** Съёмка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой.

### **Этап 4. Монтаж мультфильма.**

**Теория.** Способы увеличения (уменьшения) громкости звука в программе AdobePremiere.

**Практика.** Монтаж снятых кадров. Запись готового фильма.

### **Этап 5. Просмотр и обсуждение мультфильма.**

**Практика.** Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение зрительских карт и

рефлексивных листов участниками проекта. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

### **5.3. Проект по изготовлению стенгазеты «Мой любимый мультфильм».**

#### **Этап 1. Подготовительный и поисковый.**

**Практика.** Формирование проектных групп. Выбор любимого мультфильма.

Сбор графического и текстового материала о выбранном мультфильме.

Консультация. Основные периоды и направления развития анимации.

#### **Этап 2. Практический.**

**Практика.** Изготовление стенгазеты. Консультация. Основные элементы стенгазеты (заголовки, слоган, иллюстрации, текст).

#### **Этап 3. Презентационный.**

**Практика.** Презентация изготовленных стенгазет группе. Обсуждение и выбор лучшей стенгазеты. Коллективное подведение итогов проекта.

Консультация. Основные правила устного выступления.

### **5.4. Проект «Мой мультфильм»**

**Практика.** Формирование проектных групп. Выбор темы, разработка сюжета, героев мультфильма, написание диалогов. Выбор техники мультфильма.

Определение, каких знаний и умений не хватает для создания мультфильма.

**Теория.** Технологии разработки сюжета без заданной темы.

### **Ожидаемые результаты:**

#### **Личностные:**

У учащегося будут сформированы: широкая мотивационная основа творческой деятельности, включающая социальные, учебно-познавательные и внешние мотивы; ориентация на понимание причин успеха в создании мультфильма; учебно-познавательный интерес к новому учебному материалу и способам решения новой частной задачи; получит возможность для формирования выраженной устойчивой учебно-познавательной мотивации учения и адекватного понимания причин успешности или неуспешности учебной деятельности.

#### **Метапредметные:**

Регулятивные: обучающийся научится принимать и сохранять учебную задачу, планировать своё действие в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации в сотрудничестве с учителем; вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учёта характера сделанных ошибок; получит возможность научиться

самостоятельно учитывать выделенные учителем ориентиры действия в новом учебном материале.

**Коммуникативные:** обучающийся научится договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов; получит возможность научиться учитывать и координировать в сотрудничестве отличные от собственной позиции других людей.

**Познавательные:** обучающийся освоит навыки неписьменного повествования языком компьютерной анимации и мультипликации; получит возможность научиться осуществлять расширенный поиск информации с использованием ресурсов библиотек и Интернета, осознанно и произвольно строить речевое высказывание в устной и письменной форме; осуществлять синтез как составление целого из частей, самостоятельно достраивая и восполняя недостающие компоненты.

**Предметные:** обучающийся научится осуществлять под руководством учителя элементарную проектную деятельность в малых группах: разрабатывать замысел мультфильма, искать пути его реализации, воплощать его в продукте, демонстрировать готовый продукт; определять последовательность выполнения действий; приобретёт навыки создания анимационных объектов в подходящей для младшего школьного возраста компьютерной программе; создавать собственный текст на основе художественного произведения, репродукции картин, по серии иллюстраций к произведению; создавать видео цепочки как сообщение в сочетании с собственной речью; приобретёт навыки покадровой съёмки и монтажа кадров с заданной длительностью, освоит операции редактирования видеоряда: разделение видефрагмента, удаление видефрагмента, наложение титров, спецэффектов, голосового и музыкального сопровождения; получит возможность научиться создавать иллюстрации, диафильмы и видеоролики по содержанию произведения.

# Комплекс организационно-педагогических условий

## *Условия реализации программы*

Занятия по изучению мультипликации проводятся в помещении с хорошей акустикой, вентиляцией. Учебный кабинет оформлен в соответствии с профилем проводимых занятий и оборудован в соответствии с санитарными нормами. Компьютерный класс для рисования, обработки и монтажа мультипликационных и видеофильмов на компьютере. В помещении для занятий имеются технические средства обучения:

- Компьютер;
- Видеокамера;
- Микрофоны;
- Монтажный стол;
- Лампы освещения;
- Декорации;
- Штатив;
- Фотоаппарат.

## *Дидактическое и методическое обеспечение программы*

### *Методические материалы для педагога:*

1) Комплексы оздоровительно-профилактических упражнений, предотвращающих и снижающих утомление обучающихся во время занятия (для школьного возраста).

### *Организационно-методические материалы:*

- 1) Перспективный план работы педагога на текущий год;
- 2) Календарно-тематическое планирование учебного материала на учебный год;
- 3) Инструкции по охране труда и технике безопасности.

### *Диагностический инструментарий:*

- 1) Диагностический комплекс для мониторинга процесса и результатов освоения программы:
  - 1.1. Анкета-тест для входной диагностики «Что я знаю о мультфильмах» (первый год обучения) (Приложение 4).
  - 1.2. Анкета-тест «Мои успехи» для промежуточной диагностики.
  - 1.3. Рефлексивный лист для итоговой диагностики «Чему я научился за год» (приложение 4).
- 2) Диагностический комплекс для мониторинга результатов проектной деятельности:
  - 2.1. Рефлексивный лист участника проекта;
  - 2.2. Зрительские карты для обсуждения, самооценки или взаимооценки просмотренных мультфильмов с критериями.



## Календарный учебный график

Полугодие	Месяц	Недели обучения	
Первое полугодие	Сентябрь	1	У
		2	У
		3	У
		4	У
	Октябрь	5	У
		6	У
		7	У
		8	У
	Ноябрь	9	У
		10	У
		11	У
		12	У
	Декабрь	13	У
		14	У
		15	У
		16	У
Второе полугодие	Январь	17	П
		18	У
		19	У
		20	У
	Февраль	21	У
		22	У
		23	У
		24	У
	Март	25	У
		26	У
		27	У
		28	У
	Апрель	29	У
		30	У
		31	У
		32	У
Май	33	У	
	34	У	
	35	У	
	36	У, ИА	
	Всего учебных недель	36	
	Всего часов по программе	72	

Условные обозначения: **У** – учебная неделя, **П** – праздничная неделя, **ПА** – промежуточная аттестация, **ИА** – итоговая аттестация.

## Контрольно-измерительные материалы

### Система оценки результатов освоения программы.

Система оценки результатов освоения программы состоит из текущего контроля успеваемости и промежуточной и итоговой аттестации обучающихся. Текущий контроль обучающихся проводится с целью установления фактического уровня теоретических знаний и практических умений и навыков по темам (разделам) дополнительной общеразвивающей программы.

Текущий контроль успеваемости обучающихся осуществляется педагогом по каждой изученной теме.

Достигнутые обучающимися умения и навыки заносятся в диагностическую карту.

Текущий контроль может проводиться в следующих формах: творческие и практические задания, тестирование, опрос.

Промежуточная аттестация обучающихся проводится с целью повышения ответственности педагогов и обучающихся за результаты образовательного процесса, за объективную оценку усвоения обучающимися дополнительных общеразвивающих программ каждого года обучения; за степень усвоения обучающимися дополнительной общеразвивающей программы в рамках учебного года (Приложение2).

Промежуточная аттестация проводится как оценка результатов обучения за определённый промежуток учебного времени – полугодие.

Промежуточная аттестация обучающихся осуществляется администрацией Учреждения.

Промежуточная аттестация обучающихся включает в себя проверку теоретических знаний и практических умений и навыков.

Промежуточная аттестация обучающихся может проводиться в следующих формах: творческое задание, тестирование.

Итоговая аттестация обучающихся проводится с целью выявления уровня развития способностей и личностных качеств ребенка и их соответствия прогнозируемым результатам освоения дополнительной общеразвивающей программы (Приложение3).

Итоговая аттестация обучающихся проводится по окончании обучения по дополнительной общеразвивающей программе.

Итоговая аттестация обучающихся включает в себя проверку теоретических знаний и практических умений и навыков.

Итоговая аттестация обучающихся может проводиться в следующих формах: тестирование, творческое задание.

Критерии оценки уровня теоретической подготовки:

- высокий уровень – обучающийся освоил практически весь объём знаний 100-80%, предусмотренных программой за конкретный период;

специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием;

- средний уровень – у обучающегося объём усвоенных знаний составляет 70-50%; сочетает специальную терминологию с бытовой;
- низкий уровень – обучающийся овладел менее чем 50% объёма знаний, предусмотренных программой; ребёнок, как правило, избегает употреблять специальные термины;
- программу не освоил - обучающийся овладел менее чем 20% объёма знаний, предусмотренных программой.

Критерии оценки уровня практической подготовки:

- высокий уровень – обучающийся овладел на 100-80% умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период; работает с оборудованием самостоятельно, не испытывает особых трудностей; выполняет практические задания с элементами творчества;
- средний уровень – у обучающегося объём усвоенных умений и навыков составляет 70-50%; работает с оборудованием с помощью педагога; в основном, выполняет задания на основе образца;
- низкий уровень - ребёнок овладел менее чем 50% предусмотренных умений и навыков, испытывает серьёзные затруднения при работе с оборудованием; в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания педагога;
- программу не освоил - обучающийся овладел менее чем 20% предусмотренных программой объёма умений и навыков.

Одним из неперенных условий успешной реализации курса является разнообразие форм и видов работы, которые способствуют развитию творческих возможностей обучающихся. На занятиях по программе применяются следующие словесные, наглядные, проблемные методы и приемы обучения и воспитания:

- моральное поощрение инициативы и творчества;
- сочетание индивидуальных, групповых и коллективных форм деятельности;
- просмотры мультфильмов с последующим обсуждением и анализом;
- наблюдение над языком анимации, секретами создания образа, съемки, монтажа;
- рассказ, беседа, побуждающий или подводящий диалог;
- упражнения и творческие задания;
- создание благоприятных условий для свободного межличностного общения;
- регулирование активности и отдыха;
- мастер-классы профессионалов по созданию мультфильмов;
- показ работ родителям, учащимся из других объединений;

- участие в фестивалях и конкурсных мероприятиях городского и выше уровня.

Мультфильмы для просмотра выбираются с учетом возраста детей и их интересов. Сюжеты должны быть увлекательными, развивающими фантазию и творческие способности, способствующими формированию положительных черт характера ребенка. Выбор мультфильма или его фрагментов делает педагог, исходя из целей показа и имеющихся в его распоряжении фильмов. Демонстрируются мультфильмы на экране или мониторе телевизора.

Формирование навыков восприятия киноискусства предполагает не только просмотры и обсуждение фильмов, но и выполнение разнообразных упражнений и творческих заданий, помогающих освоить язык экрана. Педагог перед просмотром дает детям конкретное задание, связанное с темой занятия. Например, обсуждение просмотренного мультфильма может идти под таким вопросом:

1. **Сюжет (история):** какая в мультфильме идея? Все ли тебе было понятно в мультфильме? Что в истории было для тебя самым интересным? «Зацепила» ли история тебя лично? С самого ли начала? Фильм получился слишком длинный, слишком короткий? Или – в самый раз? Можно ли из мультфильма вырезать что-то лишнее? Какие были в мультфильме смешные моменты, грустные, трогательные, страшные? Какими средствами это удалось автору выразить?
2. **Герои:** что в облике героев тебе запомнилось больше всего. Есть ли у героев в облике что-то очень особенное: «свои» движения, походка, мимика, голос? Какой у героя характер? Насколько этот характер сложен? Или сложность здесь вовсе не нужна? Используются ли в мультфильме необычные превращения героев? Или, может быть, именно в этом мультфильме превращать или создавать необыкновенного, фантастического героя вовсе необязательно? Вызывает ли герой сочувствие, сопереживание? Или вспоминается ли вам что-то из вашей жизни, похожее на то, что было в мультфильме? Как бы ты определил, что несут в мир герои этого мультфильма.
3. **Монтаж (история в движении):** какие сцены тебе запомнились? Достаточно ли разнообразны монтажные планы в мультфильме? Выразительны ли крупные планы, передают ли они настроение и характер героя. Много ли в мультфильме движения? Какие удачные примеры движения ты запомнил? Каков темп мультфильма – быстрый или медленный? Соответствует ли это общей задаче автора и общей атмосфере фильма? Есть ли в мультфильме разговоры героев. Как они сняты?
4. **Изображение:** какая техника использована в мультфильме? Какие возможности этой техники использованы? Какие картинки кадров остались в твоей памяти. Хорошо ли картинка читалась? Успел ли ты все на ней разглядеть? Соответствует ли выбранное автором цветовое решение задаче фильма?
5. **Звук:** что тебе понравилось в звуковом оформлении мультфильма? Что ты можешь сказать о каждом из звуковых планов? Всегда ли хорошо слышен (и

хорошо понятен) голос? Какую роль в мультфильме играет музыка? Были ли в мультфильме интересные и необычные шумы?

Анализ и самоанализ созданного детьми на занятиях мультфильма проходит по этим же вопросам.

При анализе и оценке готовых творческих работ используются зрительские карты для обсуждения просмотренных мультфильмов с критериями самооценки/взаимооценки.

№	Наименование критерия	Максимальное число баллов	Оценка
1.	Оригинальность названия мультфильма	3	
2.	Соответствие содержания названию	3	
3.	Эмоциональный эффект от просмотра мультфильма	5	
4.	Использование оригинальных спецэффектов	4	
5.	Дизайн (цветовая гамма, стиль, шрифт, качество графических объектов)	2	
6.	Законченность темы	3	
	ИТОГО :	20	
7.	Нужно ли доработать ролик? Твои предложения автору		

Одним из основных методов организации образовательной деятельности по программе «Мультипликация» является проектный метод обучения. В течение года реализуется 4 проекта. В рамках проекта учащиеся создают мультфильм, работа над которыми проходит в несколько этапов, характерных для проектной деятельности: поисковый (определение проблемного поля, выбор темы и идеи, определение жанра), аналитический (конкретизация темы, определение количества персонажей и их характеристик), практический (написание сюжета, написание диалогов и авторских ремарок, оформление готового сценария), презентационный (презентация мультфильма в объединении), контрольный (анализ недочетов и ошибок, корректировка сценария). Далее готовый сценарий ждёт съемка. Процесс съемки и монтажа также представляет собой проект, над которым работает еще одна проектная группа учащихся во главе со сценаристом.

Проектная деятельность ставит учеников в активную позицию по отношению к своему учению, создает условия для самостоятельного определения своих целей, становления и развития умения встраиваться в общую задачу. Проектная деятельность всегда предполагает выход за рамки изучаемого, это тренирует у ученика умение и способность действовать в ситуации неопределенности, не бояться таких ситуаций.

## Диагностическая карта (Промежуточный контроль)

№ п/п	ФИО обучающегося	Тест	Творческое задание
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

3- Высокий уровень

2- Средний уровень

1- Низкий уровень

0- Программу не освоил

## Диагностическая карта (текущий контроль)

№ п/п	ФИО обучающегося	Вводное занятие	Страна мультипликации	Как создать мультипликационный мультфильм?	Анимация
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					

- 3- Высокий уровень
- 2- Средний уровень
- 1- Низкий уровень
- 0- Программу не освоил

## Входная анкета-тест «Что я знаю о мультфильмах»

Ф.И. \_\_\_\_\_ Возраст \_\_\_\_\_

1. Назови свои любимые мультфильмы:

---



---



---

2. Подчеркни то слово, которое отражает твоё отношение к каждому из перечисленных мультфильмов

а) **Ежик в тумане:** 1) *смотрел* 2) *слышал только название* 3) *не смотрел*б) **Ну, погоди!:** 1) *смотрел* 2) *слышал только название* 3) *не смотрел*в) **Симпсоны:** 1) *смотрел* 2) *слышал только название* 3) *не смотрел*г) **Гора самоцветов (серия мультфильмов)**1) *смотрел* 2) *слышал только название* 3) *не смотрел*д) **Кот Леопольд** 1) *смотрел* 2) *слышал только название* 3) *не смотрел*е) **Холодное сердце** 1) *смотрел* 2) *слышал только название* 3) *не смотрел*ж) **Варежка** 1) *смотрел* 2) *слышал только название* 3) *не смотрел*з) **ВАЛЛ-И** 1) *смотрел* 2) *слышал только название* 3) *не смотрел*и) **Тайна третьей планеты** 1) *смотрел* 2) *слышал только название* 3) *не смотрел*к) **Том и Джерри** 1) *смотрел* 2) *слышал только название* 3) *не смотрел*

3. Определи, из какого мультфильма каждый из героев:

 <p>Мультфильм:</p>	 <p>Мультфильм:</p>	 <p>Мультфильм:</p>
 <p>Мультфильм:</p>	 <p>Мультфильм:</p>	 <p>Мультфильм:</p>





Мультфильм:



Мультфильм:



Мультфильм:



Мультфильм:



Мультфильм:



Мультфильм:

4. Укажи, фразы из каких мультфильмов написаны ниже:

- А) Спокойствие, только спокойствие! \_\_\_\_\_
- Б) Кто ходит в гости по утрам, тот поступает мудро! \_\_\_\_\_
- В) Мы с тобой одной крови – ты и я. \_\_\_\_\_
- Г) Ребята, давайте жить дружно! \_\_\_\_\_
- Д) Ну, заяц, погоди! \_\_\_\_\_
- Е) Мы строили, строили и, наконец, построили! Да здравствуем мы! Ура!  
\_\_\_\_\_
- Ж) Улыбаемся и машем, парни, улыбаемся и машем \_\_\_\_\_
- З) — А где моя котлета?!  
— Я ее спрятал. Я ее очень хорошо спрятал. Я ее съел! \_\_\_\_\_
- И) Неправильно ты бутерброд ешь... Ты его колбасой кверху держишь, а надо колбасой на язык класть, так вкуснее получится \_\_\_\_\_
- К) Живу я, как поганка. А мне летать охота! \_\_\_\_\_

**Рефлексивный лист участника проекта**

Ура! Мы завершили очередной проект! Опиши и оцени свою работу по проекту.

Фамилия, имя \_\_\_\_\_

<b>Название мультфильма:</b>	
Чем ты занимался(лась) при создании данного мультфильма?	
Какие сложности возникали при создании мультфильма?	
Что было самое интересное и почему?	
Плюсы работы	
Минусы работы	

## **Характеристика объединения «Мультипликация»**

Количество обучающихся объединения составляет до 15 человек.

Возрастная категория детей – 10-14 лет.

### **Основные направления воспитательной работы:**

1. Гражданско-патриотическое
2. Духовно-нравственное
3. Интеллектуальное воспитание
4. Здоровьесберегающее воспитание
5. Профилактика употребления ПАВ, безнадзорности, правонарушение и детского дорожно-транспортного травматизма
6. Правовое воспитание и культура безопасности
7. Экологическое воспитание
8. Самоопределение и профессиональная ориентация

**Цель воспитания** – создание условий для формирования социально-активной, творческой, нравственно и физически здоровой личности, способной на сознательный выбор жизненной позиции, а также к духовному и физическому самосовершенствованию, саморазвитию в социуме.

### **Задачи воспитания:**

- создание социально-психологических условий для развития личности;
- формирование потребности в здоровом и безопасном образе жизни, как устойчивой формы поведения;
- создание условий для проявления и раскрытия творческих способностей всех участников воспитательного процесса;
- способствовать сплочению творческого коллектива;
- воспитание гражданина и патриота России, своего края, своей малой Родины;
- профессиональное самоопределение

**Результат воспитания** – будут сформированы представления о морально-этических качествах личности, потребности в здоровом и безопасном образе жизни, бережном отношении к окружающему миру, к активной деятельности по саморазвитию.

### **Работа с коллективом обучающихся:**

- организация мероприятий, направленных на развитие творческого коммуникативного потенциала обучающихся и содействие формированию активной гражданской позиции.
- участие в общих мероприятиях

## Работа с родителями

- Организация системы индивидуальной и коллективной работы с родителями (собрания, индивидуальные консультации)
- Содействие сплочению родительского коллектива и вовлечение в жизнедеятельность детского объединения (организация мастер-классов, совместных мероприятий и т.д.)

### Календарный план воспитательной работы на 2022-2023 учебный год

№ п/п	Мероприятие	Сроки проведения
1	Родительское собрание	Сентябрь Апрель
2	«День открытых дверей» презентация работы Центра «Точка роста» для педагогов и руководителей открывшихся в районе Центров «Точка роста», педагогов сетевого взаимодействия, родительской общественности (приурочена к международному дню распространения грамотности)	Сентябрь
3	Организация набора детей, обучающихся по дополнительным программам Центра «Точка роста»	Сентябрь
4	Беседы и инструктажи с учащимися по правилам безопасности поведения, соблюдения санитарно-эпидемиологических правил	Сентябрь Январь
5	Неделя безопасности дорожного движения	Сентябрь
6	Единый урок безопасности в сети Интернет	Октябрь
7	Тематическое занятие ко Дню государственности Удмуртии (организация выставок, презентация первых работ дополнительного образования)	Ноябрь
8	Мастер-классы, приуроченные ко Дню Матери, на обновленном учебном оборудовании Центра «Точка роста»	Ноябрь
9	Тематическое занятие ко Дню Конституции Российской Федерации (организация выставок, презентация работ)	Декабрь

	дополнительного образования)	
10	Экскурсия в Технопарк Кванториум г. Ижевск	Январь
11	Тематическое мероприятие, приуроченное ко Дню полного освобождения Ленинграда от фашистской блокады (1944г.)	Январь
12	Выставка работ детских объединений, приуроченная ко Дню российской науки	Февраль
13	Республиканский конкурс технического мастерства «Юные техники и изобретатели»	Февраль
14	Экологические акции	Апрель, май
15	Гагаринский урок «Космос- это мы»	Апрель
16	Школьный конкурс проектно-исследовательских работ для обучающихся 1-11 классов	Апрель
17	Организация выставки и оформление виртуального портфолио работ учащихся	Май
18	Тематические мероприятия, приуроченные ко Дню Победы советского народа в Великой Отечественной войне 1941-1945 годов	Май
19	Мастер-класс, приуроченный ко Дню государственного флага Российской Федерации	Май
20	Презентация работ для родительской общественности в сети интернет	В течение всего года
21	Участие в районных, республиканских и всероссийских конкурсах	В течение всего года
22	Анкетирование обучающихся по профориентации	По графику
23	Работа над проектами	В течение всего года

## Список литературы

### *Литература для педагога:*

- 1) Анофриков П.И. Принципы работы детской студии мультипликации: Учебное пособие для тех, кто хочет создать детскую студию мультипликации./ П.И. Анофриков. – Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2011. – 43с.
- 2) Больгерт Н. Мультстудия «Пластилин»: лепим из пластилина и снимаем мультфильмы своими руками /Н. Больгерт, С.Г. Больгерт. - М. :Робинс, 2012. – 66с.
- 3) 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. : Искусство, 2001. – 384 с.
- 4) Велинский Д.В. Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки: Методическое пособие. / Д.В. Велинский. – Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2011. - 41 с.
- 5) Запаренко В.С. Как рисовать мультики. / В.С. Запаренко – СПб. : Фордевинд, 2011. – 128 с. – (Чем заняться в дождь?)
- 6) Иткин В.В. Как сделать мультфильм интересным [Электронный ресурс] / В.В. Иткин – Режим доступа: <http://www.drawmanga>;

### *Литература для учащихся:*

- 1) Асенин, С. В. Волшебники экрана: Эстетические проблемы современной мультипликации. / С.В.Асенин – 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. : Искусство, 2001. – 384 с.

### *Электронные образовательные ресурсы:*

1. Кратко о процессе создания рисованного мультфильма. <http://www.diary.ru>
2. Клуб сценаристов <http://forum.screenwriter.ru>
3. Правила работы с фотоаппаратом и штативом <http://www.profotovideo.ru>
4. Что такое сценарий <http://www.kinotime.ru/>
5. Раскадровка <http://www.kinocafe.ru/>
6. Как делают мультфильмы – технология <http://ulin.ru/whatshow.htm>
7. Мультипликационный Альбом <http://myltyashki.com/multiphoto.html>

