

**Муниципальная автономная организация  
дополнительного образования  
«Центр детского творчества «Хибины» города Кировска»**

ПРИНЯТА  
педагогическим советом  
ЦДТ «Хибины»  
Протокол № 1  
от «31» августа 2018 г

СОГЛАСОВАНО  
научно-методическим  
советом  
Протокол № 7  
от «16» мая 2018 г.

УТВЕРЖДАЮ

Директор ЦДТ «Хибины»  
Е.В. Каравеева

«03» сентября 2018 г.



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

**«МУЛЬТ-СТУДИЯ»**

Возраст обучающихся: 7-10 лет

Срок реализации: 1 год

Составитель:  
Азаренко Светлана Евгеньевна,  
педагог дополнительного образования

г. Кировск  
2018 г.

## ОГЛАВЛЕНИЕ

I. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ.....	4
1.1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА .....	4
1.2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ .....	8
1.3.1 УЧЕБНЫЙ ПЛАН.....	9
1.3.2 СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА.....	12
1.3. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ .....	15
2.1. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК.....	18
2.2. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ.....	18
2.3. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ/КОНТРОЛЯ .....	21
2.4. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ.....	24
2.5. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ .....	32
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ. ....	34
ПРИЛОЖЕНИЕ 1 Календарный учебный график к ДООП «Мульт-студия» 1 гр. 1 г.о. 2018/2019 учебный год.....	36

## **Год разработки и редактирование ДООП:**

декабрь 2018 - изменения в разделе 1.1. Пояснительная записка. Приказ Министерства образования и науки РФ от 29 августа 2013 года № 1008 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам») заменен на Приказ Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 г. N 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»

2018 г.– программа приведена в соответствие с требованиями Положения о дополнительных общеразвивающих программах МАОДО «ЦДТ «Хибины», внесены изменения в раздел календарно-учебного графика в соответствии с расписанием занятий

2017 – 2018 учебный год – первый вариант программы

# **I. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ**

## **1.1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

**Обоснование необходимости ДООП** в содержании дополнительного образования:

Анимация – как вид экранного искусства – дает детям возможность реализовать все эти творческие способности. Анимационное кино – искусство синтетическое, оно воздействует на детей целым комплексом художественных средств. Даже в самом коротком мультфильме используется и художественное слово, и визуальный образ, и музыка – песня, музыкальное сопровождение. Занятие анимацией развивает личность ребенка, прививает устойчивый интерес к литературе, театру, совершенствует навык воплощать в игре определенные переживания, побуждает к созданию новых образов. Мультипликация включает в себя неограниченное число видов деятельности. В процессе создания мультфильма стираются границы между отдельными видами деятельности. Специфика мультипликации позволяет работать с ребенком, не перенося "в него" элементы человеческой культуры, а естественно помещая самого ребёнка в сферу этой культуры. Для большинства детей знакомство с искусством начинается именно с мультипликации: раньше, чем читать и даже говорить, дети начинают смотреть мультфильмы.

По мнению ведущих исследователей искусства мультипликации, это искусство впитывает и перерабатывает все, что несут важнейшие области искусства: литература, живопись, музыка, кукольный театр, цирковая клоунада и другие. Создание мультфильма – это своего рода сводный курс общеобразовательных знаний. Краткость фильма, соответствующая особенностям детского восприятия, занимательный характер – это главные предпосылки сильного впечатления, производимого искусством анимации на детей. Движение, действие, быстрая смена эпизодов в наибольшей мере соответствуют психологической потребности младших школьников. А возможность сделать мультфильм своими руками – это очень важный жизненный опыт, повышение самооценки, гармонизация всей личности ребенка.

**Направленность (профиль) программы:** техническая.

**Уровень программы:** базовый.

В основу программы положена программа дополнительного образования по созданию детских анимационных фильмов в рамках внеурочной деятельности Горностай Елены Геннадьевны, преподавателя художественного отделения МОУ ДО «ДШИ №2», г. Сургут, 2017 «Занимательная мультипликация»

Настоящая программа разработана в соответствии с нормативно-правовыми документами:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 24 апреля 2015 года № 729-р «Концепция развития дополнительного образования детей»;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 г. N 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015 года №09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ»;
- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 года № 996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года».
- СанПин 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей».
- Постановление Правительства «Об осуществлении мониторинга системы образования» РФ от 5 августа 2013 г. N 662.
- Положение о структуре, порядке разработки и утверждения дополнительных общеразвивающих образовательных программ МАОДО «ЦДТ «Хибины» г. Кировска.

**Актуальность** ДООП «Мульт-Студия» определяется противоречием между общественной потребностью в творчески активном и технически грамотном подрастающем поколении и отсутствием типовых программ по данному направлению дополнительного образования.

### **Отличительные особенности программы.**

ДООП «Мульт-Студия» позволяет средствами дополнительного образования осуществить проектный подход к занятиям, а также объединить на одном занятии различные направления деятельности: рисование, музыку, математику, окружающий мир, литературное чтение и др. Такие занятия, на которых дети шаг за шагом создают свои собственные и неповторимые проекты (мультфильмы), создают условия для самостоятельной творческой деятельности, реализации творческих способностей. Кроме этого, мультипликация – это групповой творческий процесс. Как и во взрослой команде мультипликаторов, дети пробуют разные функции: режиссёра, оператора, сценариста, художника-мультипликатора. В ходе работы над проектом дети учатся распределять функции между собой и действовать сообща. Это способствует

формированию умения работать в команде (коллективе) - одной из новых компетенций, появившейся в ФГОС нового поколения. Данная компетенция в разных вариациях отражена как в ФГОС начального образования, где она звучит как «развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций».

### **Педагогическая целесообразность программы.**

ДООП «Мульт-Студия» предполагает работу над индивидуальными и коллективными проектами на занятиях. Интерес и желание – это главная основа для освоения экранной грамотности. Обучающийся любого уровня подготовки и способностей в процессе обучения должен чувствовать себя важным звеном общей цепи (системы), от которого зависит исполнение коллективной работы в целом. Доля ответственности каждого в этом процессе очень значима и ребёнок, осознавая эту значимость, должен стараться исполнить свою часть работы достойно, что способствует формированию чувства ответственности и значимости каждого участника команды. Таким образом, педагогическая целесообразность образовательной программы состоит в формировании у обучающегося чувства ответственности за исполнении своей индивидуальной функции в коллективном процессе и формировании самодостаточного проявления всего творческого потенциала в работе с использованием всех изученных технологий при выполнении индивидуальных проектов.

**Адресат программы.** Программа предназначена для обучения детей 7-10 лет в системе дополнительного образования. Младший школьный возраст характеризуется доверием к взрослым. Дети этого возраста полностью признают авторитет взрослого человека, почти безоговорочно принимают его оценки. Даже характеризуя себя как личность, младший школьник в основном лишь повторяет то, что о нем говорит взрослый. Это напрямую касается такого важного личностного образования, закрепляющего в данном возрасте, как самооценка. Она непосредственно зависит от характера оценок, даваемых взрослым ребёнку и его успехам в различных видах деятельности. Качество личности формируется из опыта коллективной жизни, появляется способность к самоорганизации своей деятельности, развивается образное мышление и потребность в активной деятельности. Ведущая деятельность детей - учебная. Через учебную деятельность осуществляется основное отношение ребенка с обществом, а также осуществляется формирование основных психических качеств ребенка. У детей данного возраста преобладает образное восприятие мира и явлений. Они открыты к восприятию всего нового и неизвестного, умеют удивляться обычным (с точки зрения взрослого человека) фактам и событиям. Самооценка ребёнка в этом возрасте зависит от оценивания его окружающими детьми. Уровень притязаний складывается под влиянием успехов и неудач в предшествующей деятельности. Мотивация

формируется в учебно-воспитательном процессе. Работа в партнёрстве более продуктивна, чем соперничество. Дети принимают социально одобряемые формы поведения.

**Объем программы – 144 часа.**

**Формы организации образовательного процесса.**

Основными формами организации деятельности обучающихся являются: фронтальные, групповые, парные и индивидуальные.

**Фронтальные:**

- просмотр мультфильмов разных видов;
- знакомство с новым видом изображения – движущееся экранное изображение;
- участие в обсуждениях мультфильмов;
- предоставление возможности выразить своё отношение к увиденному;
- освоение знаний о языке и выразительных средствах экрана.

**Групповые:**

- выполнение творческого задания, помогающего совершенствовать навыки восприятия и анализа экранных произведений;
- работа над созданием мультфильма (замысел, сценарий, раскадровка, изготовление декораций, героев);
- съёмка готовой раскадровки;
- монтаж;
- озвучивание;
- музыкальное оформление;
- титры.

**Индивидуальные:**

- выполнение практических заданий по созданию образов отдельных персонажей, создание фона или пространства, в котором действуют персонажи, подготовка звукового оформления будущего фильма (исполнение песни или подбор уже записанного музыкального сопровождения, озвучивание речи персонажей и т.п.);
- выполнение практических заданий по освоению языка кино в процессе съёмки;
- овладение съёмочной камерой (подготовительный период, съёмки);
- овладение умением работать в программе видеомонтажа.

**Формы занятий:**

- ярмарка идей;
- ролевая игра;
- репетиция;
- экскурсия;
- мульт-викторина;
- фестиваль;

- конкурс;
- круглый стол.

Для эффективного осуществления интегрированного подхода на занятиях в учебном объединении, кроме общепринятых форм организации занятий, необходимо использовать и нестандартные формы организации учебной работы:

- занятие-путешествие в мир мультипликации во времени, в пространстве;
- серия занятий, связанных одной темой.

**Срок освоения программы** – 1 год, 144 часа

**Режим занятий** - 2 раза в неделю по 2 академических часа.

## **1.2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ**

**Цель** – создание условий для формирования и развития творческих способностей ребёнка в процессе изучения и создания собственного произведения экранного искусства - мультипликационного фильма.

### **Задачи.**

Образовательные.

- Приобретение знаний об истории возникновения и развития мультипликации.
- Приобретение знаний о технологии создания мультипликационного фильма.
- Формирование представлений о профессиях: сценарист, художник-аниматор, оператор съёмки, звукооператор, монтажёр.
- Получение первичного опыта работы в разных анимационных техниках: рисунок, аппликация, кукольная, лего, пластилин.

Развивающие.

- Развитие зрительного восприятия, пространственного мышления.
- Развитие творческого воображения и фантазии, композиционного мышления, художественного вкуса.
- Формирование навыков связной речи, умения использовать разнообразные выразительные средства.
- Развитие мелкой моторики.

Воспитывающие.

- Выработка у детей позитивного отношения к занятиям в учебном объединении, интереса и стремления овладеть необходимыми знаниями и умениями.
- Формирование художественно-эстетического вкуса и уважения к основным видам и жанрам экранного искусства.
- Развитие волевых качеств: целеустремленности, настойчивости, выдержки, самостоятельности.
- Формирование нравственных качеств, гуманистической личностной позиции, позитивного и оптимистического отношения к жизни.



- Формирование чувства товарищества, умение работать в коллективе.
- Формирование чувства личной ответственности.

### **Получение предметных результатов.**

К концу обучения дети должны знать:

- особенности языка кино, отличие языка кино от других видов искусства;
- этапы работы над созданием мультипликационного фильма;
- этапы создания плоской перекладки,
- техники анимации.

К концу обучения дети должны уметь:

- выразить своё отношение к мультипликационному фильму;
- рассказать о герое мультфильма, его характере, поступках;
- написать небольшой сценарий и подготовить его к съёмке;
- создавать персонажей и декорации для мультипликационных фильмов, используя разные техники;
- собирать и комбинировать мультипликационные сцены на столе из различных материалов;
- пользоваться видеокамерой,
- осуществлять покадровую съёмку,
- подбирать звуки и музыку к мультфильму;
- осуществлять монтаж мультфильма в видеопрограмме,
- активно включаться в работу на каждом из этапов.

## **1.2.СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ**

### **1.3.1 УЧЕБНЫЙ ПЛАН**

N п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	<b>Раздел 1. Всё о мультипликации.</b>	<b>14</b>	10	4	
1.1	<b>Вводное занятие:</b> «Путешествие в мир мультипликации» Инструктаж по технике безопасности. Анкетирование.	2	2	-	Входящая диагностика Индивидуальный контроль

	Программа курса.				
1.2	<b>История анимации</b> (мультипликации). Просмотр фильма об истории «Союзмультфильма». Просмотр мультфильмов разных лет, жанров, выполненных в разных художественных техниках.	2	2	-	Текущий контроль
1.3	<b>Парад мульт профессий:</b> какие именно специалисты трудятся над созданием мультфильмов. Общее представление об этапах создания мультфильма. Кто делает мультики - человек или компьютер?	2	2	-	Текущий контроль
1.4	<b>Виды анимации</b> Рисованная анимация, мастера. Перекладка, мастера. Объемно-пространственная анимация, мастера.	8	4	4	Промежуточная диагностика
2.	<b>Раздел 2. Этапы создания мультфильма.</b>	<b>50</b>	11	39	

2.1	<b>Введение в съемочный процесс.</b> Знакомство с этапами работы над созданием фильма.	2	2		Текущий контроль
2.2	<b>Персонаж мультфильма в технике «объемная пластилиновая анимация».</b> Создание образа персонажа.	6	1	5	Текущий контроль
2.3	<b>Внутрикадровый монтаж</b> Панорама Наезд- отъезд Движение камеры Перебивка. Движение персонажа в фильме.	6	2	4	Текущий контроль
2.4	<b>Знакомство с видеомонтажной программой.</b> Интерфейс. Таймлайн, работа с кадром. Добавление звука и титров	14	4	10	Текущий контроль
2.6	<b>Работа по этапам создания фильма.</b> Сценарий. Раскадровка. Съемка эпизодов фильма. Озвучивание. Монтаж (на примере простого сюжета)	22	2	20	Промежуточная диагностика
3.	<b>Раздел 3. Проектная творческая деятельность</b>	<b>80</b>	7	63	

3.1	Создание мультфильма в технике «перекладка»	12	1	11	Групповой контроль
3.2	Создание мультфильма используя технику «рисование на кальке»	16	1	15	Групповой контроль
3.3	Создание мультфильма, используя технику «пластилин»	16	1	15	Групповой контроль
3.4	Создание мультфильма используя технику «легоконструирование»	16	1	15	Групповой контроль
3.5	Создание мультфильма используя смешанные техники	18	1	17	Групповой контроль
3.6	Итоговое занятие. Мультфестиваль.	2	2	-	Итоговая аттестация
Всего 144 часа. Теория: 28 часов. Практика: 116 часов					

### 1.3.2 СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА

**Раздел 1. Всё о мультипликации - 14 часов**

**Тема 1.1. Вводное занятие: 2 часа**

Теория. Инструктаж по технике безопасности. Анкетирование. Программа курса.

**Тема 1.2. История анимации (мультипликации). – 2 часа**

Теория. Информация об истории развития анимационного искусства, в мире и в России. Просмотр мультфильмов, выполненных в разных художественных техниках.

**Тема 1.3. Парад мультпрофессий – 2 часа**

Теория. Беседа о том, какие именно специалисты трудятся над созданием мультфильмов. Общее представление об этапах создания мультфильма. Кто делает мультики - человек или компьютер? Общее представление об этапах создания мультфильма.

**Тема 1.4. Виды анимации - 8 часов**

Теория Знакомство с различными видами анимации их выразительными средствами и техническими возможностями. Виды анимации их

выразительные средства и технические возможности. Рисованная анимация, мастера. Перекладка, мастера. Объемно - пространственная анимация, мастера.

Практика. Выполнение упражнения «Два движения» на бумаге. Создание макета первого анимационного аппарата «фенакистископа».

## **Раздел 2. Этапы создания мультфильма. – 50 часов**

### **Тема 2.1. Введение в съемочный процесс.- 2 часа**

Теория. Знакомство с этапами работы над созданием фильма. Возникновение идеи. Что такое сценарий и зачем он необходим.

Практика. Обсуждение идеи и сюжета мультфильма. Составление сценарного плана. Распределение сцен.

### **Тема 2.2. Персонаж мультфильма. 6 часов.**

Теория. Понятие «персонаж мультфильма». Примеры известных персонажей. Обсуждение образов персонажей, задействованных в сценарии нашего мультфильма

Практика. Создание образа персонажа в определённой технике.

### **Тема 2.3. Внутрикадровый монтаж. 6 часов.**

Теория. Как снимать мультфильм. Знакомство с камерой и штативом. Как снять движение персонажа в фильме. Что такое: панорама. Как сделать наезд- отъезд картинки в кадре. Зачем нужна перебивка.

Практика. Покадровая съёмка сцен мультфильма.

### **Тема 2.4. Знакомство с видеомонтажной программой. 14 часов.**

Теория. Знакомство с интерфейсом видеопрограммы. Что такое «Таймлайн». Как работать с кадрами в программе: добавление отснятых кадров в программу, соединение в общий видеоряд, регулировка продолжительности кадров. Озвучивание. Добавление звука и титров в мультфильм.

Практика. Работа в видеомонтажной программе с отснятым материалом.

### **Тема 2.5. Работа по этапам создания фильма. 22 часа.**

Теория. Обобщение полученных знаний. По этапам работы над мультфильмом и работы в видеомонтажной программе.

Практика. На примере простого сюжета составить сценарный план и сделать раскадровку собственного мультфильма в технике «перекладка». Съёмка эпизодов фильма. Озвучивание. Монтаж.

## **Раздел 3. Проектная творческая деятельность – 80 часов**

### **Тема 3.1. Создание мультфильма в технике «перекладка». 12 часов.**

Теория. Особенности данной техники в анимации. Просмотр примеров мультфильмов, сделанных в этой технике.

Практика. Поиск идеи мультфильма. Сочинение короткой истории с небольшим количеством действующих лиц. Оформление истории в сценарий и в раскадровку. Составление плана съёмки. Создание персонажей и декораций. Подготовка съемочной площадки. Съёмка эпизодов фильма. Работа в монтажной программе осуществление монтажа

эпизодов и звука в фильм. Подбор голосов и озвучивание фильма. Просмотр готовых работ. Обсуждение результатов.

**Тема 3.2. Создание мультфильма в технике «рисование на кальке». 16 часов.**

Теория. Особенности данной техники в анимации. Просмотр примеров мультфильмов, сделанных в этой технике.

Практика. Поиск идеи мультфильма. Сочинение короткой истории с небольшим количеством действующих лиц. Оформление истории в сценарий и в раскадровку. Составление плана съемки. Создание персонажей и декораций. Подготовка съемочной площадки. Съемка эпизодов фильма. Работа в монтажной программе осуществление монтажа эпизодов и звука в фильм. Подбор голосов и озвучивание фильма. Просмотр готовых работ. Обсуждение результатов.

**Тема 3.3. Создание мультфильма, в технике «пластилин». 16 часов.**

Теория. Особенности данной техники в анимации. Просмотр примеров мультфильмов, сделанных в этой технике.

Практика Поиск идеи мультфильма. Сочинение короткой истории с небольшим количеством действующих лиц. Оформление истории в сценарий и в раскадровку. Составление плана съемки. Создание персонажей и декораций. Подготовка съемочной площадки. Съемка эпизодов фильма. Работа в монтажной программе осуществление монтажа эпизодов и звука в фильм. Подбор голосов и озвучивание фильма. Просмотр готовых работ. Обсуждение результатов.

**Тема 3.4. Создание мультфильма, в технике «легоконструирование». 16 часов.**

Теория. Особенности данной техники в анимации. Просмотр примеров мультфильмов, сделанных в этой технике.

Практика Поиск идеи мультфильма. Сочинение короткой истории с небольшим количеством действующих лиц. Оформление истории в сценарий и в раскадровку. Составление плана съемки. Создание персонажей и декораций. Подготовка съемочной площадки. Съемка эпизодов фильма. Работа в монтажной программе осуществление монтажа эпизодов и звука в фильм. Подбор голосов и озвучивание фильма. Просмотр готовых работ. Обсуждение результатов.

**Тема 3.5. Создание мультфильма, используя смешанные техники. 18 часов.**

Теория. Особенности данной техники в анимации. Просмотр примеров мультфильмов, сделанных в этой технике.

Практика Поиск идеи мультфильма. Сочинение короткой истории с небольшим количеством действующих лиц. Оформление истории в сценарий и в раскадровку. Составление плана съемки. Создание персонажей и декораций. Подготовка съемочной площадки. Съемка эпизодов фильма. Работа в монтажной программе осуществление монтажа

эпизодов и звука в фильм. Подбор голосов и озвучивание фильма. Просмотр готовых работ. Обсуждение результатов.

### **Тема 3.6. Итоговое занятие. Мульт-Фестиваль. 2 часа.**

Практика. Просмотр мультфильмов, как созданных в процессе освоения программы, так и созданных на других детских мультипликационных студиях. Подведение итогов работы учебного объединения в течение года.

Награждение в разных номинациях.

#### **1.3. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

В ходе реализации данной программы обучающиеся достигают следующих результатов:

##### *Личностные:*

- формирование мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики;
- проявление познавательной активности в области предметной технологической и творческой деятельности;
- формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию; овладение элементами организации умственного и физического труда;
- самооценка умственных и физических способностей при творческой деятельности в различных сферах с позиций будущей социализации и стратификации;
- развитие трудолюбия и ответственности за результаты своей деятельности; выражение желания учиться для удовлетворения перспективных потребностей;
- осознанный выбор и построение дальнейшей индивидуальной траектории образования на базе осознанного ориентирования в мире профессий и профессиональных предпочтений с учётом устойчивых познавательных интересов, а также на основе формирования уважительного отношения к труду и творчеству;
- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками; умение общаться при коллективном выполнении работ или проектов с учётом общности интересов и возможностей членов творческого коллектива;
- развитие эстетического сознания через освоение основ экранного искусства, творческой деятельности эстетического характера; формирование индивидуально-личностных позиций обучающихся.

##### *Метапредметные:*

- самостоятельное определение цели своего обучения, постановка и формулировка для себя новых задач познавательной деятельности;
- алгоритмизированное планирование процесса деятельности;

- определение адекватных имеющимся организационным и материально-техническим условиям способов решения учебной задачи на основе заданных алгоритмов;
- комбинирование известных алгоритмов технического и технологического творчества в ситуациях, не предполагающих стандартного применения одного из них; поиск новых решений возникшей технической или организационной проблемы;
- выявление потребностей, проектирование и создание объектов, имеющих художественную и/или социальную ценность;
- самостоятельная организация и выполнение различных работ по созданию творческих продуктов;
- виртуальное и натурное моделирование технических объектов, продуктов и технологических процессов; проявление инновационного подхода к решению учебных и практических задач в процессе моделирования художественного продукта или технологического процесса;
- осознанное использование речевых средств в соответствии с задачей коммуникации для выражения своих чувств, мыслей и потребностей; планирование и регуляция своей деятельности; подбор аргументов, формулирование выводов по обоснованию технико-технологического и организационного решения; отражение в устной или письменной форме результатов своей деятельности;
- формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий (ИКТ); выбор для решения познавательных и коммуникативных задач различных источников информации, включая энциклопедии, словари, интернет-ресурсы и другие базы данных;
- организация учебного сотрудничества и совместной деятельности с педагогом и сверстниками; согласование и координация совместной познавательно-творческой деятельности с другими её участниками; объективное оценивание вклада своей познавательно-творческой деятельности в решение общих задач учебного объединения;
- оценивание правильности выполнения учебной задачи, собственных возможностей её решения; диагностика результатов познавательно-творческой деятельности по принятым критериям и показателям; обоснование путей и средств устранения ошибок или разрешения противоречий в выполняемых технологических процессах;
- соблюдение норм и правил безопасности учебной деятельности, соблюдение норм и правил культуры труда в соответствии с технологической культурой производства;



- оценивание своей познавательно-творческой деятельности с точки зрения нравственных, правовых норм, эстетических ценностей по принятым в обществе и коллективе требованиям и принципам;
- формирование и развитие экологического мышления, умение применять его в познавательной, коммуникативной, социальной практике и профессиональной ориентации.
- умение самостоятельно определять приоритеты, анализировать их.

*Предметные:*

- будут сформированы представления о профессиях сценарист, режиссёр, актёр, видеооператор, оператор видеомонтажа;
- научатся работать в команде (съёмочной группе);
- научатся создавать и презентовать свою творческую работу (мультфильм), в соответствии со всеми стадиями работы над фильмом.
- научатся самостоятельно пользоваться любительской фото и видеокамерой;
- овладеют основами компьютерного монтажа мультипликационного фильма;
- осознают роли техники и технологий для прогрессивного развития общества;
- будут ориентироваться в имеющихся и возможных средствах и технологиях и техниках создания мультипликационного фильмов;

*Регулятивные УУД:*

- смогут оценить свои способности к труду в конкретной предметной деятельности;
- осознают ответственность за качество результатов труда;
- научатся согласованию своих потребностей и требований с потребностями и требованиями других участников познавательно – творческой деятельности;
- будут сформированы представления о мире профессий, связанных с изучаемыми техниками и технологиями, их востребованности на рынке труда.

*Коммуникативные УУД.*

Практически освоят умения, составляющие основу коммуникативной компетентности:

- действовать с учётом позиции другого;
- согласовывать свои действия;
- устанавливать и поддерживать необходимые контакты с другими людьми;
- удовлетворительно владеть нормами и техникой общения;
- сравнивать разные точки зрения перед принятием решения и осуществлением выбора;

- аргументировать свою точку зрения, отстаивать в споре свою позицию невраждебным для оппонентов образом;
- адекватное использование речевые средства для решения различных коммуникативных задач;
- овладеют устной и письменной речью.

## **II. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ**

### **2.1. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК**

Количество учебных часов на учебный год:  
учебный график первого года обучения рассчитан на 36 учебных недель – 144 академических часа.

Занятия по программе проводятся с 1 сентября (второй и последующие года обучения) с 10 сентября (первый год обучения) по 31 мая, каждого учебного года, включая каникулярное время, кроме зимних каникул (праздничных дней)

Занятия проводятся в соответствии с календарно-учебным графиком – ПРИЛОЖЕНИЯ

### **2.2. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ**

#### **Материально – технические условия реализации программы.**

Помещение, отводимое для занятий учебного объединения, должно соответствовать санитарно-гигиеническим требованиям СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей», утвержденные постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 г. № 41, должно быть сухим, светлым, с естественным доступом воздуха для проветривания.

Для обеспечения нормальных условий работы площадь помещения для детского объединения должна быть не менее 2,5м на человека. Эта норма отвечает санитарно-гигиеническим требованиям. Для проветривания предусматривают форточки.

Общее освещение кабинета лучше обеспечить люминисцентными лампами. Эти лампы создают освещение, близкое к естественному свету, что очень важно при наборе ч различными художественными материалами для создания образов персонажей и декораций. Оформление кабинета должно способствовать воспитанию хорошего вкуса у обучающихся, в целом в помещении должно быть удобно и приятно работать.

Кабинет оборудован столами и стульями в соответствии с государственными стандартами. В кабинете 12 посадочных мест. Столы

для выполнения работ должны быть с ровной поверхностью, без наклона. Кабинет оборудован шкафами для хранения художественных материалов.

Кабинет оборудован раковиной для мытья рук с подводкой горячей и холодной воды, укомплектован медицинской аптечкой для оказания доврачебной помощи. При организации занятий соблюдаются гигиенические критерии допустимых условий и видов работ для ведения образовательного процесса.

Для успешного процесса обучения по данной программе необходимо иметь:

1. видеокамера – 1 шт.
2. фотоаппарат – 1 шт.
3. штатив– 1 шт.
4. компьютер для педагога – 1 шт.
5. ноутбуки – 10 шт.
6. проектор – 1 шт.
7. экран – 1 шт.
8. видеомонтажная программа «Pinnacle Studio 20» и копии на каждый ноутбук
9. осветительные лампы – 2 шт.;
- 10.штативы для ламп – 2 шт.;
- 11.настольный хромакей – 1 шт.;
- 12.карта памяти – 2 шт;
- 13.жесткий диск – 1 шт;
- художественные материалы:
- 14.альбом для рисования – 3 шт;
- 15.ватман – 5 шт.;
- 16.чертёжная бумага А3 – 3 уп;
- 17.цветной картон А3 – 3 уп.
- 18.цветная бумага – 3 уп;
- 19.калька;
- 20.планшеты для бумаги – 6 шт.;
- 21.цветные карандаши 12 цв – 6 уп.;
- 22.простые карандаши – 12 шт;
- 23.восковые мелки 6 цв – 3 уп.;
- 24.фломастеры 12 цв – 3 уп.;
- 25.маркеры на водной основе 4 цв. – 1 уп;
- 26.краски «акварель» – 3 шт.;
- 27.краски «гуашь» - 1 шт.;
- 28.кисти – 12 шт;
- 29.клей карандаш – 6 шт.;
- 30.пластилин – 12 уп.;
- 31.наборы конструктора LEGO;
- 32.бросовый материал.

### **Методическое и дидактическое обеспечение.**

Дидактический материал подбирается и систематизируется в соответствии с учебно-тематическим планом (по каждой теме), возрастными и психологическими. Цель: познакомить, дать представление о том, что будет являться темой занятия, формировать систему знаний о кинопроизводстве (его этапах, участниках процесса) посредством интегрированной подачи нового материала.

Для обеспечения наглядности и доступности изучаемого материала педагогу целесообразно использовать:

- презентации по темам;
- видеуроки по видеомонтажу и по операторскому мастерству;
- наглядные пособия по искусству;
- репродукции произведений изобразительного искусства;
- художественные фотографии, рисунки и иллюстрации;
- электронные презентации по основным разделам программы;
- стенды со сменными экспозициями;
- инструкционные карты, необходимые для выполнения индивидуальной практической работы;
- 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; видеозаписи уроков, мастер классов, фильмов, мультфильмов.

Примерный перечень мультипликационных фильмов для работы:

- «Буревестник» реж. А. Туркус, 2004;
- «Ежик в тумане», реж. Ю. Норштейн, 1976г.;
- «Клубок», реж. Н. Серебряков, 1968г.;
- «Премудрый пескарь», реж. В. Караваев, 1979г.;
- «Пуговица», реж. В. Тарасов, 1982;
- «Чуча», реж. Г. Бардин, 2000г.
- «Весёлый художник», реж. Н. Василенко, 1963;
- «Падал прошлогодний снег», реж. А. Татарский, 1983;
- «Пластилиновая ворона», реж. А. Татарский;
- «Похитители красок», реж. Л. Атаманов, 1959;
- «Приключение капитана Врунгеля», реж. Д. Черкасский;
- «Винни-Пух», реж. Ф. Хитрук, 1969;
- «Возвращение блудного попугая», реж. В. Караваев, 1988;

«Впервые на арене», реж. В. Пекарь, В. Попов,  
«Капитошка», реж. Б.Храневич, 1980;  
«Карлсон вернулся», реж. Б. Степанцев, 1969;  
«Кошкин дом» реж.Л.Амальрик, 1958;  
«Петух и боярин», реж. Л. Мильчин, 1986;  
«Петух и краски», реж. Б. Степенцев,  
«В гостях у гномов», реж. В. Дегтярёв, В. Данилевич;  
«Волшебные фонарики», реж. В. Дегтярёв;  
«Варежка», реж. Р. Качанов, 1967;  
«Домашний цирк», реж. В. Данилевич, 1979;  
«Чебурашка», реж. Р. Качанов, 1971;  
«Чебурашка идёт в школу», реж. Р. Качанов, 1983;  
«Шапокляк», реж. Р. Качанов, 1974;  
«Шарик-фонарик», реж. В. Данилевич, 1980

### **2.3. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ/КОНТРОЛЯ**

#### **Способы проверки результатов обучения и формы подведения итогов**

Основным показателем успеваемости обучающимися является выполнение учебного плана. В систему определения результативности входит тестирование по входящим в программу темам и разделам в середине и конце учебного года, а также защита творческих работ (сценария, мультфильма). Основным результатом завершения прохождения программы является создание конкретного продукта. Оценивать результаты работы ребёнка необходимо по возможности комплексно, исходя из творческого развития личности ребенка в целом. Нужно уделять самое серьезное внимание как качеству создания обучающимся мультфильма, так и развитию его творческих способностей, художественного вкуса, интеллекта, умению самостоятельно и разносторонне изучать различные технологии создания мультфильма. Оценочным контролем можно считать участие обучающегося в демонстрационных показах, конкурсах, фестивалях, других общественных мероприятиях.

#### **Методика отслеживания результатов**

Каждая работа учащегося должна тщательно обсуждаться. Принимается во внимание подбор материалов, техника исполнения, качество выполнения работы, авторское решение в оформлении фильма, индивидуальность выполненной работы. При обсуждении фильма намечаются пути устранения существующих недостатков. Чтобы эта важнейшая форма методической работы приносила максимальную пользу, педагог дополнительного образования обязан соблюдать тактичность и доброжелательность в своих критических замечаниях и советах.

По результатам деятельности в течение года проводится диагностика освоения программы:

Время проведения	Цель проведения	Форма контроля
<b>Начальный или входной контроль</b>		
Начало учебного года	Определение уровня развития детей, их творческих способностей	Беседа анкетирование
<b>Текущий контроль</b>		
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.
<b>Промежуточный контроль</b>		
По окончании изучения темы или раздела. В конце четверти, полугодия.	Определение степени усвоения учащимися учебного материала. Определение результатов обучения.	Конкурс, фестиваль, праздник, опрос, творческая работа, открытое занятие, защита проектов, презентация творческих работ, демонстрация фильмов, анкетирование
<b>Итоговый контроль</b>		
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, игра-испытание, итоговые занятия, коллективная рефлексия,

		коллективный анализ фильмов, самоанализ, тестирование, анкетирование
--	--	--

### **Формы подведения итогов реализации ДООП «Мульт-Студия».**

В ходе реализации программы регулярно проводятся:

- предварительные просмотры мультфильмов;
- демонстрационные занятия для сверстников;
- открытые занятия для родителей;
- защита творческих проектов;
- участие в научно-исследовательских конференциях;
- участие в кинофестивалях детского творчества;
- отчетные фестивали;
- публикации готовых мультфильмов в Интернет.

Все это позволяет учащимся почувствовать себя успешными, развивать уверенность в себе и в своих способностях, что приводит к раскрытию их творческого потенциала.

### **Критерии оценки ЗУН обучающихся в ходе реализации программы**

- Общая осведомленность о процессе создания анимационных фильмов. Сформированность у ребенка представлений о процессе создания и видах анимационных фильмов: о профессиях: сценарист, художник-аниматор, оператор, режиссер. Владение ребенком такими понятиями, как: анимация, съемка, сценарий, кадр, план, панорама, титры, озвучивание и использует их в своей речи.
- Навыки анимационной деятельности. Владение обучающегося навыками анимационной деятельности: умение создавать композицию в кадре, выбирать нужный ракурс съёмки, пользоваться видеотехникой, самостоятельное выполнение съемочного процесса. расположение и перемещение предметов в пространстве, ориентирование в кадре, монтирование в видеоредакторе.
- Передача образов. Передача сходства с реальными объектами и предметами; форму, строение, пропорции, использует ось симметрии; изображения динамичны, присутствуют характерные позы, жесты, мимика.
- Композиционное решение художественных работ. Ориентирование на листе бумаги; выделение линии горизонта; передача дальний, средних и ближних планов.

- Навыки работы художественными материалами. Владение навыками работы разными художественными материалами: гуашь, акварель, восковые карандаши, фломастеры, самостоятельное выполнение изображения в разных техниках. Движения быстрые, уверенные, разнообразные; владеет приемами работы с пластилином, может передать форму человека, животных, птиц, фруктов, посуды и т.д.;
- Цветовое решение художественных работ. Использование в работе широкого спектра цветовой гаммы для передачи настроения, отношения к изображаемому, знание свойств цвета (светлота, насыщенность, контраст), самостоятельное получение новых оттенков.
- Воображение. Придумывание и воплощение на экране задуманной идеи в изученной технике анимации; где образы персонажей хорошо узнаваемы и эмоционально выразительны.

#### **2.4. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ**

##### **Диагностика результативности ДООП «Мульт-студия».**

Во время реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Мульт-студия» достаточное внимание уделяется диагностике обучающихся.

Для оценки уровня теоретической и практической деятельности обучающихся по программе дополнительного образования «Мульт-студия» применяется входящая, промежуточная и итоговая диагностика.

##### **Входящая диагностика.**

Цель: определение уровня изобразительной и анимационной деятельности обучающихся, выявление мотива посещения учебных занятий.

Форма проведения: индивидуальная беседа, наблюдение, выполнение практических заданий.

##### **Инструкция.**

1 задание. Ребенку предлагается серия картинок, на которых изображены кадры из мультипликационных фильмов (рисованные, в технике «перекладка», объемно-пространственные: пластилиновые, леги, кукольные, в технике «stop motion»), среди которых нужно найти определенный вид анимации.

2 задание. Ребенку предлагается ответить на вопросы:

- Как часто ты смотришь мультфильмы?
- Какие мультфильмы тебе нравятся?
- Твой любимый мульт герой? Чем особенно он тебя привлекает?
- Пробовал ли ты сам (или с помощью) сделать мультик?
- Из какого материала делают героев и декорации для мультиков?
- Из какого материала ты бы хотел сделать мультфильм?
- Как создается мультфильм?



- Кто работает над созданием мультфильма?

- Что делает режиссер, сценарист, художник, аниматор, звукорежиссер, оператор?

3 задание. Ребенку предлагается нарисовать сцену из любимого мультфильма.

4 задание. Ребенку предлагается вылепить из пластилина персонажа русской народной сказки.

5 задание. Ребенку предлагается сделать из ЛЕГО небольшую композицию по своему выбору и рассказать о ней.

Материал:

-серия картинок, на которых изображены кадры из мультипликационных фильмов (рисованные, аппликационные, объемные);

-лист бумаги формата А4, простой карандаш, цветные карандаши, фломастеры, кисти, гуашь, баночка с водой;

-пластилин, подставка для лепки;

-набор конструктора Лего сити.

Оценка результатов проводится по 3-бальной системе по критериям:

- общая осведомленность о процессе создания анимационных фильмов;

- навыки анимационной деятельности;

- передача образов;

- композиционное решение художественных работ;

- навыки работы художественными материалами

- композиционное решение художественных работ;

- воображение.

Суммируя результаты выполнения всех заданий, определяется общая сумма результатов, которая соотносится с уровнем изобразительной и анимационной деятельности обучающихся.

Высокий уровень: 17-21 баллов

Ребенок имеет сформированное представление о процессе создания и видах анимационных фильмов, владеет навыками анимационной деятельности; в рисунке и в лепке передает сходство с реальными предметами и объектами, свободно ориентируется на листе бумаги, владеет навыками работы с разными художественными материалами, использует широкий спектр цветовой гаммы, свободно придумывает и воплощает задуманную идею как в рисунке, так и лего композиции.

Средний уровень: 11-16 баллов

Ребенок имеет представление о процессе создания и видах анимационных фильмов, частично владеет навыками анимационной деятельности; в рисунке и в лепке встречаются ошибки при передаче сходства с реальными предметами и объектами, допускает ошибки в расположении на листе бумаги, владеет навыками работы с художественными материалами, подбирает цвета, создает изображение,

образ и леги композицию самостоятельно при небольшой словесной помощи взрослого.

Низкий уровень: 7-10 баллов

Ребенок имеет нечеткое или вообще не имеет представление о процессе создания и видах анимационных фильмов, не владеет навыками анимационной деятельности; испытывает трудности при передаче в рисунке и при помощи пластилина реальных предметов и объектов, не ориентируется на листе бумаги, неуверенно владеет техникой работы художественными материалами, использует ограниченную цветовую гамму, делает лишь некоторые попытки создания сюжета как при помощи художественных материалов, так и при помощи конструктора Лего.

Критерии оценки результатов:

Общая осведомленность о процессе создания анимационных фильмов

3 балла - У ребенка сформированы представления о процессе создания и видах анимационных фильмов: о профессиях: сценарист, художник-аниматор, оператор, режиссер. Ребенок владеет такими понятиями, как: анимация, съемка, сценарий, кадр, план, панорама, титры, озвучивание и использует их в своей речи.

2 балла - Ребенок имеет представление о процессе создания и видах анимационных фильмов; о профессиях: сценарист, художник-аниматор, оператор, режиссер, звукорежиссер и их значимости; знаком с такими понятиями, как: анимация, съемка, сценарий, кадр, план, панорама, титры, озвучивание.

1 балл – Ребенок имеет нечеткое представление о процессе создания и видах анимационных фильмов (рисованные, аппликационные, объемные), о таких понятиях, как: анимация, съемка, сценарий, кадр, план, панорама, титры, озвучивание; знает название некоторых профессий людей, принимающих участие в создании мультфильма, но не понимает их значимости.

Навыки анимационной деятельности

3 балла – Ребенок свободно владеет навыками анимационной деятельности: располагает и перемещает предметы в пространстве, самостоятельно выполняет съемочный процесс.

2 балла - Ребенок частично владеет навыками анимационной деятельности, иногда нуждается в помощи при расположении и перемещении предметов в пространстве, выполнении съемочного процесса.

1 балл - Ребенок не владеет навыками анимационной деятельности, нуждается в помощи при расположении и перемещении предметов в пространстве, выполнении съемочного процесса.

Передача образов

3 балла - Ребенок передает сходство с реальными объектами и предметами; форму, строение, пропорции, использует ось симметрии; изображения динамичны, присутствуют характерные позы, жесты, мимика.

2 балла - Ребенок передает сходство с реальными объектами и предметами; встречаются незначительные ошибки при передаче формы, строения, пропорций; предпочитает статичные позы при изображении объектов.

1 балл - Ребенок испытывает трудности при передаче в рисунке реальных предметов и объектов; изображает обобщенные формы, строение передает примитивно (главные части), без детализации.

Композиционное решение художественных работ

3 балла – Ребенок свободно ориентируется на листе бумаги; выделяет линию горизонта; передает дальний, средний и ближний планы.

2 балла – Ребенок ориентируется на листе бумаги, выделяет линию горизонта, но допускает ошибки при изображении предметов и объектов на разных планах.

1 балл - Ребенок не ориентируется на листе бумаги, не выделяет линию горизонта, не передает планы.

Навыки работы художественными материалами

3 балла – Ребенок свободно владеет навыками работы разными художественными материалами: гуашь, акварель, восковые карандаши, фломастеры, пластилин; самостоятельно выполняет изображение в разных техниках: по-сырому, мазками, отпечатыванием; движения быстрые, уверенные, разнообразные; владеет приемами работы с пластилином, может передать форму человека, животных, птиц, фруктов, посуды и т.д.;

2 балла – Ребенок владеет навыками работы художественными материалами: гуашь, акварель, восковые карандаши, фломастеры, нуждается в помощи при использовании некоторых техник изображения; движения достаточно уверенные, хотя и не столь быстрые; знает основные приемы лепки, но недостаточно точно может придать нужную форму образу.

1 балл - Ребенок неуверенно владеет техникой работы художественными материалами и пластилином; движения неуверенные, хаотичные.

Цветовое решение художественных работ

3 балла - Ребенок использует в работе широкий спектр цветовой гаммы для передачи настроения, отношения к изображаемому, знает свойства цвета (светлота, насыщенность, контраст), самостоятельно умеет получать новые оттенки, пользоваться палитрой.

2 балла - Ребенок передает характерные признаки предметов цветом – свое отношение к изображаемому, умеет пользоваться палитрой,

получать цветовые оттенки, иногда спрашивает совета при подборе цветов, не всегда верно дает характеристику цветовым отношениям.

1 балл - Ребенок создает изображение в цвете, но цветовая гамма работ весьма ограничена. Умеет пользоваться палитрой, нуждается в подсказке при подборе цветовых оттенков.

**Воображение**

3 балла – Ребенок свободно придумывает и воплощает в рисунке и леги композиции задуманную идею; образы хорошо узнаваемы и эмоционально выразительны.

2 балла – Ребенок создает изображение, образ и композицию самостоятельно при небольшой словесной помощи взрослого; образы узнаваемы, но мало эмоциональны, можно определить сюжетную линию в созданной композиции.

1 балл – Ребенок отказывается рисовать и лепить или делает лишь некоторые попытки; образы мало узнаваемы и невыразительны, постройка из Лего мало похожа на композицию, выглядит как нагромождение деталей и персонажей, которые не связаны между собой историей.

**Промежуточная диагностика.**

Цель– проверка освоения дополнительной образовательной программы (знаний, умений, навыков).

Форма проведения: тест, практические задания.

Инструкция.

1 задание. Ребенку предлагается ответить на вопросы теста.

2 задание. Ребенку предлагается нарисовать раскадровку к известной сказке «Колобок».

3 задание. Ребенку предлагается придумать и рассказать сюжет короткой истории.

4 задание. Ребенку предлагается выполнить в любой из используемых на занятиях техник главного героя.

Материал:

- презентация с вопросами теста;
- художественные материалы для рисования и лепки;
- набор конструктора Лего сити.

Оценка результатов проводится по 3-бальной системе по критериям:

- знание этапов процесса создания анимационных фильмов;
- знание этапов развития сюжета;
- способность создать короткую историю, опираясь на этапы развития сюжета;
- знание последовательности этапов создания мультфильма;
- владение анимационной деятельностью на всех этапах создания мультфильма;
- передача образа героя с помощью художественных материалов или деталей Лего;

- воображение.

Суммируя результаты выполнения всех заданий, определяется общая сумма результатов, которая соотносится с уровнем изобразительной и анимационной деятельности детей 6-7 летнего возраста.

Высокий уровень: 17-21 баллов

Ребенок имеет сформированное представление о процессе создания и видах анимационных фильмов, владеет навыками и умениями анимационной деятельности; с помощью художественных материалов или деталей лего без затруднений создаёт образ героя по своему замыслу; знает, как формируется сюжет будущего мультфильма, может придумать и рассказать историю, связанную со своим героем, опираясь на этапы развития сюжета; владеет умениями и навыками анимационной деятельности по всем этапам создания фильма.

Средний уровень: 11-16 баллов

Ребенок имеет представление о процессе создания и видах анимационных фильмов, частично владеет навыками анимационной деятельности; в художественной деятельности встречаются ошибки при создании задуманных образов героев, допускает ошибки, придумывая сюжет своей истории.

Низкий уровень: 7-10 баллов.

Ребенок имеет нечеткое или вообще не имеет представление о процессе работы над созданием анимационных фильмов, не владеет навыками анимационной деятельности; испытывает трудности по всем направлениям: неуверенно владеет техникой работы с художественными материалами, в связи с этим создаваемые образы непонятные; делает лишь некоторые попытки создания сюжета, не может построить историю, так как не владеет знаниями об этапах развития сюжета.

Критерии оценки результатов:

Владение знаниями и умениями, связанными с процессом создания анимационных фильмов

3 балла - У ребенка сформированы представления о процессе создания и видах анимационных фильмов: о профессиях: сценарист, художник-аниматор, оператор, режиссер. Ребенок владеет такими понятиями, как: анимация, съемка, сценарий, кадр, план, панорама, титры, озвучивание и использует их в своей речи.

2 балла - Ребенок имеет представление о процессе создания и видах анимационных фильмов; о профессиях: сценарист, художник-аниматор, оператор, режиссер, звукорежиссер и их значимости; знаком с такими понятиями, как: анимация, съемка, сценарий, кадр, план, панорама, титры, озвучивание.

1 балл – Ребенок имеет нечеткое представление о процессе создания и видах анимационных фильмов (рисованные, аппликационные, объемные), о таких понятиях, как: анимация, съемка, сценарий, кадр, план,

панорама, титры, озвучивание; знает название некоторых профессий людей, принимающих участие в создании мультфильма, но не понимает их значимости.

#### Навыки анимационной деятельности

3 балла – Ребенок свободно владеет навыками анимационной деятельности: располагает и перемещает предметы в пространстве, самостоятельно выполняет съемочный процесс.

2 балла - Ребенок частично владеет навыками анимационной деятельности, иногда нуждается в помощи при расположении и перемещении предметов в пространстве, выполнении съемочного процесса.

1 балл - Ребенок не владеет навыками анимационной деятельности, нуждается в помощи при расположении и перемещении предметов в пространстве, выполнении съемочного процесса.

#### Передача образов

3 балла - Ребенок передает сходство с реальными объектами и предметами; форму, строение, пропорции, использует ось симметрии; изображения динамичны, присутствуют характерные позы, жесты, мимика.

2 балла - Ребенок передает сходство с реальными объектами и предметами; встречаются незначительные ошибки при передаче формы, строения, пропорций; предпочитает статичные позы при изображении объектов.

1 балл - Ребенок испытывает трудности при передаче в рисунке реальных предметов и объектов; изображает обобщенные формы, строение передает примитивно (главные части), без детализации.

#### **Итоговая диагностика.**

Цель – выявление уровня развития способностей и личностных качеств ребёнка и их соответствия прогнозируемым результатам дополнительной образовательной программы.

Форма проведения: тест; практическое задание.

Инструкция.

1 задание. Ребенку предлагается ответить на вопросы теста.

2 задание. Ребенку предлагается придумать и рассказать сюжет короткой истории.

3 задание. Ребенку предлагается нарисовать раскадровку истории, которую он придумал.

4 задание. Ребенку предлагается выполнить в любой из используемых на занятиях техник главных героев и элементы декорации.

Материал:

-презентация с вопросами теста;

-художественные материалы для рисования и лепки;

-набор конструктора Лего сити.

Оценка результатов проводится по 3-бальной системе по критериям:

- знание этапов процесса создания анимационных фильмов;
- знание этапов развития сюжета;
- способность создать короткую историю, опираясь на этапы развития сюжета;
- знание последовательности этапов создания мультфильма;
- владение анимационной деятельностью на всех этапах создания мультфильма;
- передача образов героев и элементов декорации с помощью художественных материалов или деталей Лего;
- воображение.

Суммируя результаты выполнения всех заданий, определяется общая сумма результатов, которая соотносится с уровнем изобразительной и анимационной деятельности детей 6-7 летнего возраста.

Высокий уровень: 21-28 баллов

Ребенок имеет сформированное представление о процессе создания и видах анимационных фильмов, владеет навыками и умениями анимационной деятельности; с помощью художественных материалов или деталей Лего без затруднений создаёт образ героя по своему замыслу; знает, как формируется сюжет будущего мультфильма, может придумать и рассказать историю, связанную со своим героем, опираясь на этапы развития сюжета; владеет умениями и навыками анимационной деятельности по всем этапам создания фильма.

Средний уровень: 14-20 балла

Ребенок имеет представление о процессе создания и видах анимационных фильмов, частично владеет навыками анимационной деятельности; в художественной деятельности встречаются ошибки при создании задуманных образов героев, допускает ошибки, придумывая сюжет своей истории.

Низкий уровень: 7-13 баллов.

Ребенок имеет нечеткое или вообще не имеет представление о процессе работы над созданием анимационных фильмов, не владеет навыками анимационной деятельности; испытывает трудности по всем направлениям: неуверенно владеет техникой работы с художественными материалами, в связи с этим создаваемые образы непонятные; делает лишь некоторые попытки создания сюжета, не может построить историю, так как не владеет знаниями об этапах развития сюжета.

Критерии оценки результатов:

Владение знаниями и умениями, связанными с процессом создания анимационных фильмов

3 балла - У ребенка сформированы представления о процессе создания и видах анимационных фильмов: о профессиях: сценарист, художник-аниматор, оператор, режиссер. Ребенок владеет такими

понятиями, как: анимация, съемка, сценарий, кадр, план, панорама, титры, озвучивание и использует их в своей речи.

2 балла - Ребенок имеет представление о процессе создания и видах анимационных фильмов; о профессиях: сценарист, художник-аниматор, оператор, режиссер, звукорежиссер и их значимости; знаком с такими понятиями, как: анимация, съемка, сценарий, кадр, план, панорама, титры, озвучивание.

1 балл – Ребенок имеет нечеткое представление о процессе создания и видах анимационных фильмов (рисованные, аппликационные, объемные), о таких понятиях, как: анимация, съемка, сценарий, кадр, план, панорама, титры, озвучивание; знает название некоторых профессий людей, принимающих участие в создании мультфильма, но не понимает их значимости.

#### Навыки анимационной деятельности

3 балла – Ребенок свободно владеет навыками анимационной деятельности: располагает и перемещает предметы в пространстве, самостоятельно выполняет съемочный процесс.

2 балла - Ребенок частично владеет навыками анимационной деятельности, иногда нуждается в помощи при расположении и перемещении предметов в пространстве, выполнении съемочного процесса.

1 балл - Ребенок не владеет навыками анимационной деятельности, нуждается в помощи при расположении и перемещении предметов в пространстве, выполнении съемочного процесса.

#### Передача образов

3 балла - Ребенок передает сходство с реальными объектами и предметами; форму, строение, пропорции, использует ось симметрии; изображения динамичны, присутствуют характерные позы, жесты, мимика.

2 балла - Ребенок передает сходство с реальными объектами и предметами; встречаются незначительные ошибки при передаче формы, строения, пропорций; предпочитает статичные позы при изображении объектов.

1 балл - Ребенок испытывает трудности при передаче в рисунке реальных предметов и объектов; изображает обобщенные формы, строение передает примитивно (главные части), без детализации.

По результатам диагностики проводится индивидуальная работа со слабоуспевающими обучающимися.

## 2.5. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Современные образовательные технологии, применяемые при реализации программы:



Метод импровизации. Импровизация базируется на синдроме подражания с привнесением своего авторского начала и порождает азарт ребенка к творческой деятельности. В методе импровизации заложен механизм имитационного поведения, выводит на практическую и творческую

Метод равноправного духовного контакта. Этот метод основан на совместной деятельности педагога и учащихся «на равных» во всем. Педагог и дети – равноправные члены творческого объединения, основанного на демократическом, гуманистическом общении.

Метод игры и игрового тренинга. Способствует раскрытию творческого потенциала каждого ребенка, самовыражению без внешнего побуждения.

Образовательные технологии, используемые при реализации программы:

1. Игровые технологии (Пидкасистый П.И., Эльконин Д.Б.). Используются для активизации и интенсификации деятельности учащихся с первых занятий для развития чувства восприятия, образной фантазии, эмоционального раскрытия, развития мелкой моторики.

2. Гуманно-личностная технология (Ш.А. Амонашвили) лежит в основе взаимоотношений педагога с учащимися, развитии их личностного потенциала, создании поддерживающего и мотивирующего микроклимата на занятиях.

3. Технология обучения в сотрудничестве (cooperative learning). Данная технология включает в себя индивидуально-групповую, командно-игровую работу и взаимооценку. Пример работы: учебная группа на данном занятии делится на команды. Для решения конкретных учебных задач каждая команда получает определенное задание, например, придумывает короткий сюжет для мультфильма, создаёт декорации и образы персонажей, создаёт сценарный план и оформляет раскадровку. Члены команды презентуют свою работу, ведется обсуждение, указывают на недочеты. Все это способствует осознанности учебной деятельности, повышению ответственности за индивидуальное исполнение.

4. Технология личностно-ориентированного обучения (И.С. Якиманская) позволяет разрабатывать индивидуальные образовательные маршруты для учащихся с повышенными образовательными потребностями и особыми потребностями, обусловленными состоянием здоровья или одаренностью.

5. Здоровьесберегающие технологии. Для занятий. мультипликационным творчеством принимаются дети с различными физическими данными. Поэтому возникает необходимость заниматься как общим физическим развитием детей, так и коррекцией. Проводятся динамические паузы. На занятиях создаю условия для формирования

потребности в значительном двигательном режиме, здоровом питании и образе жизни без вредных привычек.

6. ИКТ – технологии. Современный процесс создания экранного продукта не возможен без использования ИКТ-технологий. Отснятый материал монтируется в компьютерной видеомонтажной программе. Обучающиеся в процессе работы над созданием мультфильма уделяют достаточное учебное время для освоения интерфейса и возможностей видеоредактора. Без этого процесс освоения ДООП "Мульт-Студия" будет не полноценным. Кроме этого ИКТ- технологии применяю при изучении теоретического материала.

8. Технология проблемного обучения. В процессе занятий детям предлагаются задания на придумывание сюжетов в определённой технике анимации. Важно, чтобы дети максимально могли задействовать свои творческие способности, выйти за рамки шаблона.

9. Технология проектной деятельности применяется при изучении анимационной техники. Организация исследовательской деятельности, позволяющей раскрыть ту или иную тему, которая будет более полно представлена в какой-то определённой технике анимационного фильма, способствует формированию знаний в области использования выразительных средств в экранном творчестве, расширить кругозор учащихся через в процессе исследовательской и проектной деятельности. Работая над проектом, обучающиеся сравнивают, анализируют, сопоставляют, делают собственные выводы. Это все формирует креативное мышление, которое очень важно в современном декоративно-прикладном творчестве

## **СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.**

### **Список литературы для педагогов:**

1. Анофриков П.И. Принципы работы детской студии мультипликации. Учебное пособие для тех, кто хочет создать детскую студию мультипликации. Издание второе, исправленное и дополненное. 2011 г. 43 стр.
2. Баженова Л.М. В мире экранных искусств: книга для учителя начальных классов, воспитателей и родителей. – М., 1992.
3. Баженова Л.М. Наш друг экран. Вып. 1, 2 – М., 1995.
4. Больгергт.Н. Больгергт С. Мультстудия «Пластилин». Издательство. "Робинс". Москва. Год. 2012.
5. Вайсфельд И.В. Кино как вид искусства. – М., 1980.
6. Васильева Т. С. ФГОС нового поколения о требованиях к результатам обучения [Текст] // Теория и практика образования в современном мире: материалы IV Междунар. науч. конф. (г. Санкт-Петербург, январь 2014 г.). — СПб.: Заневская площадь, 2014. — С.

- 74-76. — URL <https://moluch.ru/conf/ped/archive/99/4793/> (дата обращения: 18.09.2018).
7. Велинский Д. В. Технология процесса мультфильмов в техниках перекладки. Методическое пособие. исправленное и дополненное. 2011 г., 41 стр. с илл.
  8. Ершова А.П., Захарова Е.А., Пеня Т.Г. и др. Искусство в жизни детей. Опыт художественных занятий с младшими школьниками. Кн. для учителя: Из опыта работы — М.: Просвещение, 1991. — 128 с. — ISBN 5-09-003429-X.
  10. Захарова Е.А. Развивающий экран // Искусство в жизни детей: опыт занятий с младшими школьниками. — М., 1991.
  11. Красный Ю.Е., Курдюкова Л.И. Мультфильм руками детей. Книга для учителя. — М.: Просвещение, 1990. — 176 с.: ил.
  12. Медиаобразование как средство художественного развития младших школьников // Начальная школа. — 2002, № 5.
  13. «Сказки-краски» : методические рекомендации по созданию мультстудии в детской библиотеке / сост. М.В. Мальцева. — Сыктывкар: Национальная детская библиотека Республики Коми им. С.Я. Маршака. - 38 с.: ил.
  14. «Занимательная мультипликация» Программа дополнительного образования по созданию детских анимационных фильмов в рамках внеурочной деятельности Горностай Елена Геннадьевна, преподаватель художественного отделения МОУ ДО «ДШИ №2», г. Сургут, 2017

#### **Литература, рекомендуемая детям и родителям.**

1. <https://sovetchub.ru/kak-sdelat-multik>. Как сделать мультфильм самому. Электронный ресурс. Свободный доступ.
2. [http://www.tavika.ru/2012/06/blog-post\\_1559.html](http://www.tavika.ru/2012/06/blog-post_1559.html). Как самому сделать мультфильм. Это интересно!. Электронный ресурс. Свободный доступ.
3. <http://inseopro.ru/psihologiya/vliyanie-multfilmov-na-psihiku-i-povedenie-detej.html>. Влияние мультфильмов на психику и поведение детей. Электронный ресурс. Свободный доступ.

#### **Интернет-ресурсы.**

1. <https://www.litmir.me/br/?b=83273&p=2>. Джанни Родари Грамматика фантазии (Введение в искусство придумывания историй)
2. [http://www.ilogoped.ru/razvitie\\_rechi\\_animals\\_zagadki.php](http://www.ilogoped.ru/razvitie_rechi_animals_zagadki.php) [веб ресурс в открытом доступе] Сайт "Я логопед". ilogoped.ru сделан: Site-dom.ru Москва.
3. <http://yandex.ru/images/search> [веб ресурс в открытом доступе] - картинки диких животных

**ПРИЛОЖЕНИЕ 1**  
**Календарный учебный график**  
**к ДООП «Мульт-студия» 1 гр. 1 г.о.**  
**2018/2019 учебный год**

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во час.	Тема занятия	Мес-то проведения	Форма контроля
<b>1 полугодие. 64 часа.</b>								
<b>Раздел 1. Всё о мультипликации. 14 часов.</b>								
1	сентябрь	12	14.00-14.40 14.55-15.40	Беседа с презентацией	2	Раздел 1. Всё о мультипликации. Вводное занятие: «Путешествие в мир мультипликации», история развития анимации в мире и в России. Просмотр мультфильмов, выполненных в разных художественных техниках. Инструктаж по технике безопасности. Анкетирование.	КЮТ	Фронтальный
2	сентябрь	14	14.00-14.40 14.55-15.40	Беседа с презентацией	2	Раздел 1. Всё о мультипликации. Парад мультпрофессий: какие именно специалисты трудятся над созданием мультфильмов. Общее представление об этапах создания мультфильма. Кто делает мультики - человек или компьютер?	КЮТ	Фронтальный
3	сентябрь	19	14.00-14.40 14.55-15.40	Беседа с презентацией	2	Раздел 1. Всё о мультипликации. Экскурсия на телевидение.	КЮТ	Фронтальный
4	сентябрь	21	14.00-14.40 14.55-15.40	Беседа с презентацией Практическая работа.	2	Раздел 1. Всё о мультипликации. Виды анимации. Пластилиновая анимация. Плоская и объёмная. Понятие, особенности. Примеры мультфильмов.	КЮТ	Фронтальный
5	сентябрь	26	14.00-14.40 14.55-15.40	Беседа с презентацией Практическая	2	Раздел 1. Всё о мультипликации. Виды анимации. Кукольная анимация. Понятие, особенности. Примеры мультфильмов.	КЮТ	Фронтальный

				работа.				
6	сентябрь	28	14.00-14.40 14.55-15.40	Беседа с презентацией Практическая работа.	2	Раздел 1. Всё о мультипликации. Рисованная анимация. Виды. Понятие, особенности. Примеры мультфильмов.	КЮТ	Фронтальный
7	октябрь	3	14.00-14.40 14.55-15.40	Беседа с презентацией Практическая работа.	2	Раздел 1. Всё о мультипликации. Виды анимации. Компьютерная анимация. Виды. Понятие и особенности. Примеры мультфильмов.	КЮТ	Фронтальный
<b>Раздел 2. Этапы создания мультфильма. 50 часов.</b>								
8	октябрь	5	14.00-14.40 14.55-15.40	Беседа с презентацией Практическая работа.	2	Раздел 2. Этапы создания мультфильма. Введение в съемочный процесс. Знакомство с этапами работы над созданием фильма. Обсуждение образов ведущих и тем новостных видеосюжетов для общего мультфильма «Новости».	КЮТ	Фронтальный
9	октябрь	10	14.00-14.40 14.55-15.40	Беседа с презентацией Практическая работа.	2	Раздел 2. Этапы создания мультфильма. Работа над созданием общего мультфильма в технике «объемная пластилиновая анимация». Знакомство с данным видом анимации, её выразительными средствами и техническими возможностями. Просмотр мультфильмов в этой технике. Создание образа персонажа ведущего новостей для общего мультфильма «Новости» (набросок на бумаге). Идея сюжета новостей (описание события).	КЮТ	Текущий
10	октябрь	12	14.00-14.40 14.55-15.40	Беседа с презентацией Практическая работа.	2	Раздел 2. Этапы создания мультфильма. Работа над персонажем для общего мультфильма «Новости». Лепка.	КЮТ	Индивидуальный
11	октябрь	17	14.00-14.40	Беседа с	2	Раздел 2. Этапы создания мультфильма.	КЮТ	Индивидуальный

			14.55-15.40	презентацией Практическая работа.		Как снимать персонаж. Работа над персонажами новостного видеосюжета для общего мультфильма «Новости». Лепка.		льный
12	октябрь	19	14.00-14.40 14.55-15.40	Беседа с презентацией Практическая работа.	2	Раздел 2. Этапы создания мультфильма. Объёмная пластилиновая анимация. Внутрикадровый монтаж. Как снимать персонаж. Панорама. Крупный план, деталь. Общий и средний план. Съёмка эпизодов.	КЮТ	Текущий
13	октябрь	24	14.00-14.40 14.55-15.40	Беседа с презентацией Практическая работа.	2	Раздел 2. Этапы создания мультфильма. Работа над общим мультфильмом «Новости». Съёмка эпизодов.	КЮТ	Текущий
14	октябрь	26	14.00-14.40 14.55-15.40	Беседа с презентацией Практическая работа.	2	Раздел 2. Этапы создания мультфильма способом. Работа над общим мультфильмом «Новости». Съёмка эпизодов.	КЮТ	Текущий
15	октябрь	31	14.00-14.40 14.55-15.40	Лекция с презентацией Практическая работа.	2	Раздел 2. Этапы создания мультфильма. Работа над общим мультфильмом «Новости». Знакомство с видеомонтажной программой. Интерфейс. Таймлайн, работа с кадром.	КЮТ	Индивидуальный
16	ноябрь	2	14.00-14.40 14.55-15.40	Практическая работа.	2	Раздел 2. Этапы создания мультфильма. Работа над общим мультфильмом «Новости». Работа в видеомонтажной программе. Интерфейс. Таймлайн, работа с кадром.	КЮТ	Индивидуальный
17	ноябрь	7	14.00-14.40 14.55-15.40	Практическая работа.	2	Раздел 2. Этапы создания мультфильма. Работа над общим мультфильмом «Новости». Работа в видеомонтажной программе. Интерфейс. Таймлайн, работа с кадром.	КЮТ	Индивидуальный
18	ноябрь	9	14.00-14.40 14.55-15.40	Практическая работа.	2	Раздел 2. Этапы создания мультфильма. Работа над общим мультфильмом «Новости». Работа в видеомонтажной программе. Интерфейс. Таймлайн,	КЮТ	Индивидуальный

						работа с кадром.		
19	ноябрь	14	14.00-14.40 14.55-15.40	Практическая работа.	2	Раздел 2. Этапы создания мультфильма. Работа над общим мультфильмом «Новости». Озвучание.	КЮТ	Индивидуальный
20	ноябрь	16	14.00-14.40 14.55-15.40	Беседа с презентацией Практическая работа.	2	Раздел 2. Этапы создания мультфильма. Работа над общим мультфильмом «Новости». Добавление звука, работа в видеомонтажной программе.	КЮТ	Индивидуальный.
21	ноябрь	21	14.00-14.40 14.55-15.40	Беседа с презентацией Практическая работа.	2	Раздел 2. Этапы создания мультфильма. Работа над общим мультфильмом «Новости». Работа в видеомонтажной программе. Соединение всех частей мультфильма. Добавление титров. Просмотр, обсуждение готового мультфильма.	КЮТ	Фронтальный.
22	ноябрь	23	14.00-14.40 14.55-15.40	Беседа с презентацией Практическая работа.	2	Раздел 2. Этапы создания мультфильма. Работа по этапам создания фильма. «Перекидка». Идея собственного мультфильма, составление сценарного плана, раскадровка.	КЮТ	Фронтальный
23	ноябрь	28	14.00-14.40 14.55-15.40	Практическая работа.	2	Раздел 2. Этапы создания мультфильма. Работа по этапам создания фильма. «Перекидка» на собственную тему. Съёмка кадров в соответствии со сценарием.	КЮТ	Индивидуальный
24	ноябрь	30	14.00-14.40 14.55-15.40	Практическая работа.	2	Раздел 2. Этапы создания мультфильма. Работа по этапам создания фильма. «Перекидка» на собственную тему. Съёмка кадров в соответствии со сценарием.	КЮТ	Индивидуальный
25	декабрь	5	14.00-14.40 14.55-15.40	Практическая работа	2	Раздел 2. Этапы создания мультфильма. Работа по этапам создания фильма. «Перекидка» на собственную тему. Съёмка кадров в соответствии со сценарием.	КЮТ	Индивидуальный
26	декабрь	7	14.00-14.40	Практическая	2	Раздел 2. Этапы создания мультфильма. Работа по	КЮТ	Индивидуальный

			14.55-15.40	работа		этапам создания фильма. «Перекладка» на собственную тему. Съёмка кадров в соответствии со сценарием.		льный
27	декабрь	12	14.00-14.40 14.55-15.40	Практическая работа	2	Раздел 2. Этапы создания мультфильма. Работа по этапам создания фильма. «Перекладка» на собственную тему. Озвучивание.	КЮТ	Индивидуальный
28	декабрь	14	14.00-14.40 14.55-15.40	Практическая работа	2	Раздел 2. Этапы создания мультфильма. Работа по этапам создания фильма. «Перекладка» на собственную тему. Озвучивание.	КЮТ	Индивидуальный
29	декабрь	19	14.00-14.40 14.55-15.40	Практическая работа	2	Раздел 2. Этапы создания мультфильма. Работа по этапам создания фильма. «Перекладка» на собственную тему. Озвучивание.	КЮТ	Индивидуальный
30	декабрь	21	14.00-14.40 14.55-15.40	Практическая работа	2	Раздел 2. Этапы создания мультфильма. Работа по этапам создания фильма. «Перекладка» на собственную тему. Монтаж в видеомонтажной программе. Работа с кадрами. Соединение кадров, продолжительность, последовательность.	КЮТ	Индивидуальный
31	декабрь	26	14.00-14.40 14.55-15.40	Практическая работа	2	Раздел 2. Этапы создания мультфильма. Работа по этапам создания фильма. «Перекладка» на собственную тему. Монтаж в видеомонтажной программе. Работа со звуком. Добавление голоса и музыки на звуковые дорожки. Титры.	КЮТ	Индивидуальный
32	декабрь	28	14.00-14.40 14.55-15.40	Практическая работа.	2	Раздел 2. Завершение работы по этапам создания фильма. «Перекладка» на собственную тему. Закрытый показ. Обсуждение полученных результатов.	КЮТ	Фронтальный
<b>2 полугодие</b>								
<b>Раздел 3. Проектная творческая деятельность. 76 часов.</b>								
1	январь	9	14.00-14.40	Практическая	2	Раздел 3. Проектная творческая деятельность. Создание	КЮТ	Фронтальный



			14.55-15.40	работа		мультфильма в технике «перекладка» Поиск идеи общего проекта.		ый
2	январь	11	14.00-14.40 14.55-15.40	Практическая работа	2	Раздел 3. Проектная творческая деятельность. Создание мультфильма в технике «перекладка» «Вредные советы». Оформление истории в сценарий и в раскадровку. Составление плана съемки.	КЮТ	Текущий
3	январь	16	14.00-14.40 14.55-15.40	Практическая работа	2	Раздел 3. Проектная творческая деятельность. Создание мультфильма в технике «перекладка» «Вредные советы». Создание персонажей и декораций.	КЮТ	Индивидуальный
4	январь	18	14.00-14.40 14.55-15.40	Практическая работа	2	Раздел 3. Проектная творческая деятельность. Создание мультфильма в технике «перекладка» «Вредные советы». Подготовка съемочной площадки. Съемка эпизодов фильма.	КЮТ	Текущий
5	январь	23	14.00-14.40 14.55-15.40	Практическая работа	2	Раздел 3. Проектная творческая деятельность. «Вредные советы». Создание мультфильма в технике «перекладка» В простой монтажной программе осуществление монтажа эпизодов и звука в фильм.	КЮТ	Индивидуальный
6	январь	25	14.00-14.40 14.55-15.40	Круглый стол	2	Раздел 3. Проектная творческая деятельность. Создание мультфильма в технике «перекладка» «Вредные советы». Премьерный показ готового мультфильма.	КЮТ	Фронтальный
7	январь	30	14.00-14.40 14.55-15.40	Беседа с презентацией	2	Раздел 3. Проектная творческая деятельность. Создание мультфильма используя технику «рисование на кальке» Создание художественного мультипликационного фильма. Просмотр мультфильма «Фильм, фильм, фильм», реж. Ф. Хитрук, 1968.	КЮТ	Фронтальный
8	февраль	1	14.00-14.40 14.55-15.40	Беседа с презентацией Практическая работа.	2	Раздел 3. Проектная творческая деятельность. Создание мультфильма используя технику «рисование на кальке» Поиск идеи проекта. Сочинение короткой истории с небольшим количеством действующих лиц (не больше 3).	КЮТ	Текущий

9	февраль	6	14.00-14.40 14.55-15.40	Практическая работа	2	Раздел 3. Проектная творческая деятельность. Создание мультфильма используя технику «рисование на кальке» Оформление истории в сценарий и в раскадровку. Составление плана съемки.	КЮТ	Текущий
10	февраль	8	14.00-14.40 14.55-15.40	Практическая работа	2	Раздел 3. Проектная творческая деятельность. Создание мультфильма используя технику «рисование на кальке» Создание персонажей и декораций. Подготовка съемочной площадки	КЮТ	Текущий
11	февраль	13	14.00-14.40 14.55-15.40	Практическая работа	2	Раздел 3. Проектная творческая деятельность. Создание мультфильма используя технику «рисование на кальке» Съемка эпизодов фильма.	КЮТ	Индивидуальный
12	февраль	15	14.00-14.40 14.55-15.40	Практическая работа	2	Раздел 3. Проектная творческая деятельность. Создание мультфильма используя технику «рисование на кальке» В простой монтажной программе осуществление монтажа эпизодов и звука в фильм.	КЮТ	Индивидуальный
13	февраль	20	14.00-14.40 14.55-15.40	Практическая работа.	2	Раздел 3. Проектная творческая деятельность. Создание мультфильма используя технику «рисование на кальке» В простой монтажной программе осуществление монтажа эпизодов и звука в фильм. Подбор голосов и озвучивание фильма	КЮТ	Индивидуальный
14	февраль	22	14.00-14.40 14.55-15.40	Беседа с презентацией Практическая работа.	2	Раздел 3. Проектная творческая деятельность. Создание мультфильма используя технику «рисование на кальке» Просмотр готового мультфильма. Обсуждение.	КЮТ	Фронтальный.
15	февраль	27	14.00-14.40 14.55-15.40	Практическая работа.	2	Раздел 3. Проектная творческая деятельность. Создание мультфильма, используя технику «пластилин» Создание мультфильма, используя технику «пластилин» Знакомство с данным видом анимации, её выразительными средствами и техническими возможностями. Просмотр	КЮТ	Фронтальный.

						мультфильмов в этой технике.		
16	март	1	14.00-14.40 14.55-15.40	Практическая работа	2	Раздел 3. Проектная творческая деятельность. Создание мультфильма, используя технику «пластилин» Изучение последовательности работы в данной технике. Поиск идеи проекта.	КЮТ	Текущий
17	март	6	14.00-14.40 14.55-15.40	Практическая работа	2	Раздел 3. Проектная творческая деятельность. Создание мультфильма, используя технику «пластилин» Оформление истории в сценарий и в раскадровку. Составление плана съемки.	КЮТ	Текущий
18	март	13	14.00-14.40 14.55-15.40	Практическая работа	2	Раздел 3. Проектная творческая деятельность. Создание мультфильма, используя технику «пластилин» Создание персонажей и декораций.	КЮТ	Индивидуальный
19	март	15	14.00-14.40 14.55-15.40	Практическая работа	2	Раздел 3. Проектная творческая деятельность. Создание мультфильма, используя технику «пластилин» Создание персонажей и декораций.	КЮТ	Индивидуальный
20	март	20	14.00-14.40 14.55-15.40	Практическая работа	2	Раздел 3. Проектная творческая деятельность. Создание мультфильма, используя технику «пластилин» Подготовка съемочной площадки. Съемка эпизодов фильма.	КЮТ	Индивидуальный
21	март	22	14.00-14.40 14.55-15.40	Практическая работа	2	Раздел 3. Проектная творческая деятельность. Создание мультфильма, используя технику «пластилин» В простой монтажной программе осуществление монтажа эпизодов и звука в фильм. Подбор голосов и озвучивание фильма.	КЮТ	Индивидуальный
22	март	27	14.00-14.40 14.55-15.40	Круглый стол.	2	Раздел 3. Проектная творческая деятельность. Создание мультфильма, используя технику «пластилин». Премьерный показ готового мультфильма. Обсуждение результатов работы.	КЮТ	Фронтальный
23	март	29	14.00-14.40 14.55-15.40	Беседа с презентацией	2	Раздел 3. Проектная творческая деятельность. Создание мультфильма используя технику	КЮТ	Фронтальный

						«легоконструирование». Знакомство с данным видом анимации, её выразительными средствами и техническими возможностями. Просмотр мультфильмов в этой технике.		
24	апрель	3	14.00-14.40 14.55-15.40	Практическая работа.	2	Раздел 3. Проектная творческая деятельность. Создание мультфильма используя технику «легоконструирование» Поиск идеи проекта. Сочинение короткой истории с небольшим количеством действующих лиц (не больше 3).	КЮТ	Текущий
25	апрель	5	14.00-14.40 14.55-15.40	Практическая работа	2	Раздел 3. Проектная творческая деятельность. Создание мультфильма используя технику «легоконструирование» Оформление истории в сценарий и в раскадровку. Составление плана съемки.	КЮТ	Текущий
26	апрель	10	14.00-14.40 14.55-15.40	Практическая работа	2	Раздел 3. Проектная творческая деятельность. Создание мультфильма используя технику «легоконструирование» Создание персонажей и декораций. Подготовка съемочной площадки.	КЮТ	Индивидуальный
27	апрель	12	14.00-14.40 14.55-15.40	Практическая работа	2	Раздел 3. Проектная творческая деятельность. Создание мультфильма используя технику «легоконструирование» Подготовка съемочной площадки. Съемка эпизодов фильма.	КЮТ	Индивидуальный
28	апрель	17	14.00-14.40 14.55-15.40	Практическая работа	2	Раздел 3. Проектная творческая деятельность. Создание мультфильма используя технику «легоконструирование» В простой монтажной программе осуществление монтажа эпизодов и звука в фильм.	КЮТ	Индивидуальный
29	апрель	19	14.00-14.40 14.55-15.40	Практическая работа	2	Раздел 3. Проектная творческая деятельность. Создание мультфильма используя технику «легоконструирование» В простой монтажной программе осуществление монтажа эпизодов и звука в	КЮТ	Индивидуальный

						фильм. Подбор голосов и озвучивание фильма.		
30	апрель	24	14.00-14.40 14.55-15.40	Круглый стол	2	Раздел 3. Проектная творческая деятельность. Создание мультфильма используя технику «легоконструирование» Премьерный показ готового мультфильма.	КЮТ	Фронтальный
31	апрель	26	14.00-14.40 14.55-15.40	Беседа с презентацией Практическая работа.	2	Раздел 3. Проектная творческая деятельность. Создание мультфильма используя смешанные техники. Обобщение знаний в области изученных анимационных техник. Обсуждение возможности соединения разных техник для решения вопросов по созданию мультпроекта. Различные способы создания мультфильмов.	КЮТ	Фронтальный
32	май	8	14.00-14.40 14.55-15.40	Практическая работа.	2	Раздел 3. Проектная творческая деятельность. Создание мультфильма используя смешанные техники Работа с разными материалами (аппликации, пластилин, игрушки, детские рисунки), оживление на экране различных неодушевленных объектов. Изображение стихийных сил природы - грозы, бури дождя, пурги, шторма, огня - разнообразными фазами движения различных начертаний в виде пятен, линий, точек. Сборка мультипликационных сцен на столе из других материалов. Просмотр мультфильмов.	КЮТ	Фронтальный
33	май	15	14.00-14.40 14.55-15.40	Практическая работа	2	Раздел 3. Проектная творческая деятельность. Создание мультфильма используя смешанные техники. Поиск идеи проекта. Сочинение короткой истории с небольшим количеством действующих лиц. Оформление истории в сценарий и в раскадровку. Составление плана съемки.	КЮТ	Фронтальный
34	май	17	14.00-14.40 14.55-15.40	Практическая работа	2	Раздел 3. Проектная творческая деятельность. Создание мультфильма используя смешанные техники. Создание	КЮТ	Индивидуальный

						персонажей и декораций. Подготовка съемочной площадки		
35	май	22	14.00-14.40 14.55-15.40	Практическая работа	2	Раздел 3. Проектная творческая деятельность. Создание мультфильма используя смешанные техники. Съемка эпизодов фильма.	КЮТ	Индивидуальный
36	май	24	14.00-14.40 14.55-15.40	Практическая работа	2	Раздел 3. Проектная творческая деятельность. Создание мультфильма используя смешанные техники. В простой монтажной программе осуществление монтажа эпизодов и звука в фильме.	КЮТ	Индивидуальный
37	май	29	14.00-14.40 14.55-15.40	Практическая работа	2	Раздел 3. Проектная творческая деятельность. Создание мультфильма используя смешанные техники. Завершающая работа. Просмотр готовых мультфильмов.	КЮТ	Индивидуальный
38	май	31	14.00-14.40 14.55-15.40	Практическая работа	2	Раздел 3. Проектная творческая деятельность. Итоговое занятие. Мульт Фестиваль. Просмотр мультфильмов, как созданных в процессе освоения программы, так и созданных на других детских мультипликационных студиях. Подведение итогов работы учебного объединения в течение года. Награждение в разных номинациях.	КЮТ	Фронтальный
ИТОГО: 140 академических часа								