

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования  
«Дом детского творчества»

ПРИНЯТО  
Координационно-методическим советом  
МБОУДО «ДДТ»  
от 03.06.2024 №5

УТВЕРЖДЕНО  
Приказом директора МБОУДО «ДДТ»  
Д.В. Поповой  
от 03.06.2024 №183



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**  
**художественной направленности**  
**«В мире анимации»**  
**( разноуровневая, с элементами наставничества)**

**Возраст учащихся: 7-14 лет**  
**Срок реализации: 3 года**  
Автор - составитель:  
педагог дополнительного образования  
**Кузнецова Ирина Николаевна**

г. Сосновый Бор  
2024 г.

## Оглавление

1. Пояснительная записка.....	3
2. Учебный план .....	11
3.1. Содержание программы 1-й год обучения .....	11
3.2. Содержание программы 2-й год обучения .....	16
3.3. Содержание программы 3-й год обучения .....	19
4. Методическое обеспечение программы .....	22
5. Материально-техническое обеспечение программы.....	25
6. Список использованной литературы .....	26
Приложения .....	<b>27</b>
Приложение 1. Оценочные материалы .....	27
Приложение 2. Рабочая программа воспитательной работы.....	43
Приложение 3. Календарно-учебный график .....	46

## 1. Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа художественной направленности «В мире анимации» разработана на основании следующих нормативно-правовых документов:

Программа разработана в соответствии с требованиями:

- Федерального закона «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 №273-ФЗ, национального проекта «Образование» (утв. Президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и национальным проектам (протокол от 24 декабря 2018 г. №16) «Успех каждого ребенка», «Цифровая образовательная среда», «Молодые профессионалы», «Социальная активность»);

- Распоряжения Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 №678-р. Об утверждении «Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года»;

- Распоряжения Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 г. №996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;

- Приказа Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 г. №629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеразвивающим программам»;

- Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

Письма Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 №09-3242 « О направлении информации» № ( вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ ( включая разно уровневые программы»);

- Письма комитета общего и профессионального образования Ленинградской области от 01.04.2015 №19-2174/15-0-0 «О методических рекомендациях по разработке и оформлению дополнительных и общеразвивающих программ различной направленности».

Современные дети не мыслят себя без компьютера, проводя многие часы в социальных сетях и за компьютерными играми. Но мало кто из них владеет компьютерной техникой и технологиями так, чтобы это действительно могло стать полезным для жизни, творчества и, возможно, для выбора дальнейшей профессии. Поэтому сегодня очень закономерен вопрос: как включить в жизнь ребенка информационно-коммуникационные технологии с наибольшей пользой и с наименьшими рисками?

Одной из задач сегодняшнего дня является повышение в обучении роли медиаобразования. В поисках нестандартного подхода к развитию творческих и информационных возможностей ребенка педагоги обратились к мультипликации – методу создания авторской анимации с применением компьютерных программ. Использование компьютерной аудио-, видеотехники делает доступным человеческому воображению новые реальности. Детская мультипликация – это игра, в которой ребенок может придумать и оживить своих героев, наделить их определенными качествами, проиграть разные жизненные или сказочные ситуации.

Детская мультипликация уникальна тем, что включает в себя огромное число различных видов деятельности. Работа над мультфильмом стимулирует детей придумывать новые сюжеты для сценариев, создавать декорации и персонажи мультфильмов, озвучивать роли, дети пробуют себя в качестве аниматоров, операторов аудио- и видеосъемки, изучают специальные компьютерные программы для анимации,

осуществляют монтаж отснятого материала. Именно мультипликация помогает максимально сблизить интересы взрослого и ребенка, потому как создание фильма — это сложный, многоструктурный процесс, результат которого зависит от слаженности в работе всего детско-взрослого творческого коллектива.

**Актуальность** программы заключается в том, что раннее приобщение ребенка к применению компьютерных технологий, используемых при создании мультфильма, имеет ряд положительных сторон, как в плане развития его личности, так и для обучения в школе, в дальнейшей профессиональной подготовке, облегчая социализацию ребенка, вхождение его в информационное общество.

**Педагогическая целесообразность программы** обусловлена тем, что в процессе создания мультфильма естественным образом интегрируются различные виды деятельности: художественно-эстетическая, физическая, познавательная, речевая и социально-коммуникативная. В процессе обучения дети будут заниматься литературным творчеством (написание сценария, реплик героев), изобразительным творчеством (изготовление персонажей, фонов, декораций, художественное оформление титров), актерским мастерством (озвучивание персонажей), работой с техническими средствами (компьютер, камера, диктофон).

Программа модифицированная, сетевая, разноуровневая, с элементами наставничества.

**Цель программы:** творческое развитие ребенка через приобщение к миру мультипликации и создание мультфильмов.

**Задачи:**

*Обучающие:*

- познакомить детей с классическими и современными шедеврами анимации, дать представление об ее истории;
- познакомить с технологиями создания мультипликационного фильма;
- изучить основы создания детской анимации, специальную терминологию;
- применить полученные знания при создании собственного мультипликационного фильма;
- формировать навыки самостоятельной исследовательской деятельности.

*Развивающие:*

- способствовать выявлению и развитию творческих способностей, образного мышления, моторики, художественного вкуса;
- развивать детское экспериментирование, поощряя действия по преобразованию объектов;
- развивать интерес к совместной со сверстниками и взрослыми деятельности;
- развивать речь, воображение, абстрактное и творческое мышление, актерских способностей посредством создания визуальных образов мультипликации;
- развивать навыки проектно-исследовательской деятельности;
- способствовать развитию мотивации к исследовательской и проектной деятельности;
- способствовать формированию коммуникативных компетенций, навыков конструктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми.

*Воспитательные:*

- способствовать формированию личности, разделяющей традиционные российские духовные ценности;
- воспитывать в детях уважение друг к другу, к общему делу;
- воспитывать умение доводить начатое дело до конца;
- поддерживать стремление детей к отражению своих представлений посредством анимационной деятельности;
- способствовать формированию устойчивого интереса к анимационному творчеству, в том числе для выбора будущей профессии.

**Адресат программы:** программа рассчитана для учащихся 7-14 лет, заинтересованных в процессе создания анимационных фильмов, в реализации своего творческого потенциала через создание собственных авторских мультфильмов

**Условия набора в группы:** на обучение по программе «В мире анимации» принимаются все желающие учащиеся в возрасте от 7 до 14 лет, заинтересованные в изучении анимационного творчества, в приобретение умений и навыков работы с компьютерными программами, видео- и фото техникой, в реализации своего творческого потенциала. Специальных знаний и умений в области анимации не требуется. Группа первого года обучения формируется из обучающихся разных возрастных категорий.

Допускается дополнительный набор обучающихся на второй и третий год обучения на основании результатов собеседования и определения готовности включения в программу в соответствии с требованиями к результатам предыдущего года обучения по данной программе.

**Состав групп:** постоянный.

**Количество учащихся:** 12-15 человек в группе.

**Срок реализации программы:** 3 года (216 часов).

**Режим занятий:** 1 раз в неделю – по 2 часа (учебное занятие).

**Форма обучения:** очная, язык - русский.

**Формы организации занятий:** образовательный процесс по программе «В мире анимации» организуется по группам и всем составом детского объединения в соответствии с учебным планом. Предполагается работа малыми группами и индивидуально-групповая при работе над проектами и конкурсными заданиями.

**Формы проведения занятий:**

- учебное занятие,
- участие в конкурсных мероприятиях различного уровня,
- интерактивные формы: игры, мастер классы, групповое обсуждение; «мозговой штурм»;
- кинолекторий (просмотр с последующим обсуждением);
- съемки (в том числе натурные);
- экскурсии и другие.

Программа может быть реализована с использованием элементов **электронного обучения и дистанционных образовательных технологий** (дети проходят обучающие курсы, предусмотренные конкурсами по анимационному творчеству, такими как: фестиваль анимационного творчества «Снежные мультярики» в рамках проекта «Школа Росатома», дистанционных конкурсов по профессиональной профориентации в области анимационного творчества «Фейерверк талантов». Так же разработана серия видео

мастер-классов для детей для самостоятельного изучения, ссылки на видеоролики в ПРИЛОЖЕНИИ 4 «Методическое обеспечение программы».

**Методы обучения:** объяснительно-иллюстративные, практические, проектные, частично-поисковые, исследовательские.

При реализации общеразвивающей программы «В мире анимации» применяются следующие современные образовательные технологии:

- технология КТД (совместное творчество педагога и учащихся);
- здоровье сберегающая технология;
- технология формирующего оценивания результата;
- проектно-исследовательские методы в обучении;
- игровые технологии;
- информационно-коммуникационные.

**Кадровое обеспечение:** реализовывать программу может педагог, обладающий достаточными знаниями и опытом практической работы с детьми, имеющий представление о создании анимационных фильмов, владеющий навыками работы со съемочным, осветительным оборудованием и компьютерными монтажными программами.

При **отборе и структурировании содержания образовательного процесса** применяется концентрический способ, когда один и тот же содержательный раздел изучается каждый год обучения, но при этом повторное изучение предполагает усложнение и расширение тематического поля обучения, углубление и конкретизацию отдельных его элементов.

Программа состоит из **четырёх разделов:**

1. В разделе «**Мульткопилка**» дети знакомятся с российскими, зарубежными мультфильмами, мультфильмами детских мультстудий, с известными мультипликаторами, профессиями в анимации, мультипликационными техниками. Сюда же входит коллективный просмотр и обсуждение созданных в рамках программы детьми мультфильмов

2. Раздел «**Технологии создания мультфильма**» посвящен процессу создания мультфильма, этапы создания мультфильма, работа с материалами, компьютерными программами для съемки и монтажа, работа с мультипликационными станками, оборудованием.

3. В разделе «**У нас рождается мультфильм (мульттемы)**» реализуются учебные проекты по созданию мультфильмов в разных анимационных техниках. В среднем за год создается как минимум 4 мультфильма.

4. Раздел «**Проектно-исследовательский**» раскрывает работу над мультфильмом, как над исследовательским или творческим проектом.

*По годам обучения содержание обучения структурировано следующим образом:*

**Первый год** обучения включает в себя азы мультипликации. Особенностью обучения на первом этапе является знакомство детей с лучшими образцами отечественной и зарубежной мультипликации. Проводится как работа над сверхкороткими бессюжетными мультфильмами, в которых происходит только одно какое-то интересное движение, так и создание коротких мультфильмов с сюжетом, определенным детьми (с использованием, стихов, басен, коротких рассказов и т.п.). Учащиеся знакомятся с оборудованием – видеокамерой, софитами, штативами – и учатся его правильно

устанавливать и использовать. Знакомятся с программами для монтажа и покадровой съемки.

**Второй год** обучения. Обучающиеся применяют технические средства и уже знакомые технологии создания мультфильмов, в основном, на основе сценариев собственного сочинения. Им предоставляется большая самостоятельность в изготовлении декораций и реквизита, съемке кадров мультфильма, в компьютерной обработке собранных материалов, в выстраивании медийного итогового продукта – мультфильма.

**Третий год** обучения. Углубление знаний об анимации и драматургии выражается в том, что дети уже не используют готовые сюжеты и не копируют ранее придуманные техники, а придумывают свой авторский мультфильм. Третий год обучения посвящен проектно-исследовательской деятельности. Обучающиеся должны не просто самостоятельно сделать мультфильм, но и оформить его в проект по всем правилам написания проекта и представить его на конкурсе проектов.

**Рабочая программа воспитания детского объединения представлена в ПРИЛОЖЕНИИ 3.**

**Реализация программы осуществляется с применением технологии социального партнерства совместно с:**

- порталом «Мультшкола» <https://mult-shkola.ru/> (участие в дистанционных курсах, конкурсах, мастер-классах, учебно-тренировочные сборы);
- Сосновоборским городским музеем (проведение тематических бесед), музеем «Ковашевская волость»;

**Особенность** программы в том, что она предусматривает активное включение обучающихся в создание анимационных фильмов; а также участие в конкурсах любого уровня, имеют деятельностно-практический характер. Система занятий сориентирована не столько на передачу «готовых знаний», сколько на формирование активной личности, мотивированной к самообразованию, обладающей достаточными навыками и психологическими установками к самостоятельному поиску, отбору, анализу и использованию информации. В основе практической работы лежит самостоятельное создание мультипликационных фильмов и проектных работ.

В программе предусмотрен личностный подход к каждому ученику и заключаются в её **разноуровневости**, как в общем содержании (учебный план составлен по принципу «от простого к сложному»), так и внутри каждого раздела. Уровневый подход основывается на особенностях обучающихся, выявленных на основе входной диагностики. Возможно составление индивидуального маршрута для обучающихся.

Программа 1 года обучения относится к **ознакомительному уровню**, программа 2 года обучения – к **базовому**, программа 3 года обучения относится к **продвинутому** уровню освоения. В программе внутри одного года обучения в каждой теме разделов определены 3 уровня сложности: **стартовый (начальный)** (предусматривают помощь и коррекцию педагогом), **основной (общий)** (самостоятельная работа, педагог консультирует) и **углубленный** (самостоятельная работа, педагог оценивает).

В данной программе присутствует элемент **наставничества**. Наставниками выступают обучающиеся, достигшие высокого уровня обучения. Работа по наставничеству – это одна из форм, которая используется в рамках реализации программы. Практикуется разные виды наставничества: индивидуальное и коллективное. В начале учебного года при планировании работы отбираются обучающиеся, достигшие

высоких результатов, которые становятся наставниками для обучающихся при проведении занятий по определенным темам. Цель наставничества – формирование метакомпетенций: способности формировать у себя навыки и компетенции самостоятельно, а не пассивно использовать предложенные педагогом знания. Также наставничество содержит в себе огромный воспитательный потенциал, учит корректному и продуктивному взаимодействию между людьми. Обучающиеся достигают следующих результатов: ощущают, осознают большую ответственность, повышают свою «квалификацию», учатся формулировать свое мнение, развивают эмоциональный интеллект. Технология наставничества прослеживается при проведении практических работ.

### **Планируемые результаты:**

#### ***Предметные результаты:***

##### **1 год обучения:**

*учащиеся будут знать:*

- знать и понимать мультипликационную терминологию;
- иметь представление об истории мультипликации;
- иметь представление о знаменитых отечественных и зарубежных мультипликаторах;
- о традиционных техниках детской анимации (перекладка, пластилиновая анимация, силуэтная анимация, рисованная, компьютерная анимация)
- этапы создания мультфильма;
- интерфейс компьютерных программ для съемки и монтажа мультфильма.

*учащиеся будут уметь:*

- изготавливать фоны и персонажи для простейших мультэтюдов из разных материалов (бумага, пластилин, ткань, песок, фетр, подручные средства и т.д.);
- выставлять оборудование для съемки мультфильма (камера, свет, штатив, подключать камеру к компьютеру);
- делать раскадровки для мультэтюдов с помощью педагога;
- озвучивать мультфильм;
- самостоятельно создавать короткие мультэтюды, бессюжетные зарисовки, видеокниги и слайд-шоу.

##### **2 год обучения:**

*учащиеся будут знать:*

- нетрадиционные анимационные техники (теневая, вязанная, процарапывание, стеклография, пикселизация, коллажная техника, аниме, игольчатый экран, песочная анимация);
- правила и подходы к созданию сценария, основные виды конфликта, совета компании Pixar по написанию сценария;
- творчество детских мультстудий России, понятие «референс»;
- ракурсы и чередование планов по крупности;
- компьютерные программы и онлайн-сервисы для создания компьютерной анимации.

*учащиеся будут уметь:*

- применять нетрадиционные техники в своих работах;



- писать собственные сценарии для мультфильмов с помощью педагога;
- делать раскадровки с учетом чередования ракурсов и планов по крупности;
- озвучивать мультфильм в соответствии со звуковой партитурой;
- самостоятельно создавать короткие сюжетные мультфильмы.

### **3 год обучения:**

*учащиеся будут знать:*

- терминологию для создания творческого или исследовательского проекта;
- виды проектов;
- инструменты для написания сценария для авторского мультфильма.

*учащиеся будут уметь:*

- создавать исследовательский или творческий проект;
- составлять сценарий к мультипликационному фильму;
- анимировать героев, озвучивать и делать монтаж мультфильма самостоятельно;
- комбинировать различные приемы работы для достижения поставленной художественно-творческой задачи.

### **Метапредметные результаты:**

- ребенок сможет определять порядок действий, планировать этапы своей работы;
- договариваться и приходить к общему решению в совместной трудовой и творческой деятельности;
- задавать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнером;
- презентовать свои проекты;
- оценивать собственные работы и работы одноклассников по предложенным педагогом критериям;
- обучающиеся овладеют навыками анализа, обобщения, сравнения при работе с разными источниками информации, умениями творчески выполнить задание, проявить критичность мышления, свою индивидуальность и свой стиль.

### **Личностные результаты:**

- обучающиеся будут создавать мультипликационный продукт опираясь на традиционные российские духовные ценности;
  - у обучающихся будет сформирован устойчивый интерес к процессу создания анимационного фильма;
  - обучающиеся овладеют навыками общения в группе, реализуют свой творческий и личностный потенциал через создание собственных авторских мультфильмов;
  - будут проявлять самостоятельность и ответственность, сопричастность общему делу;
  - будут проявлять трудолюбие, выполнять сложную и трудоемкую работу, необходимую для получения творческого результата;
  - будут мотивированы к исследовательской и проектной деятельности, а также к продолжению обучения по выбранному направлению и осознанному выбору профессии.

**Подведения итогов реализации программы:** в соответствии с календарным учебным графиком в конце учебного года проводится:

– промежуточная аттестация обучающихся (оценка качества освоения программы по итогам учебного года) для групп первого и второго года обучения в форме тестирования (см в приложении) и презентации творческих проектов;

– аттестация по итогам окончания программы (оценка качества освоения программы обучающимися за весь период обучения по программе) для групп третьего года обучения в форме тестирования (см в приложении) и презентации творческих проектов.

Результаты педагогического мониторинга образовательных результатов группы заносятся педагогом в «**Диагностическую карту мониторинга результативности обучения по дополнительной общеразвивающей программе**» в соответствии с критериями оценки (см. в приложении) и сдаются в методический кабинет два раза в год (в конце декабря и мая).

**Формы подведения итогов реализации дополнительной программы:**

- Просмотры мультфильмов, созданных детьми;
- Участие в конкурсах анимационного творчества, фестивалях, в том числе проектной деятельности;
- Публикация готовых мультфильмов в сети интернет.

Все это позволяет обучающимся почувствовать себя успешными, развивать уверенность в себе, что приводит к раскрытию их творческого потенциала.

По результатам деятельности в течение года проводится диагностика освоения программы:

<b>Время проведения</b>	<b>Цель проведения</b>	<b>Форма контроля</b>
Начало учебного года	Определение уровня развития детей, их творческих способностей. Выявление уровня знаний в области мультипликации (входное анкетирование)	Беседа, анкетирование
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, творческое задание. Тестирование (см. в приложении)
В конце первого полугодия	Определение степени усвоения учащимися учебного материала. Определение результатов обучения	Опрос, творческая работа, презентация творческих работ, демонстрация фильмов, тестирование (см. в приложении)
В конце учебного года	Определение уровня развития детей, их творческих способностей.	Конкурс, творческая работа, защита проекта,

	<p>Определение результатов обучения. Ориентирование обучающихся на дальнейшее обучение. Получение сведений для совершенствования образовательной программы и методов обучения.</p>	<p>презентация творческих работ, демонстрация мультфильмов, итоговое занятие, коллективная рефлексия, коллективный анализ фильмов, самоанализ, Тестирование (см. в приложении)</p>
--	--	--

## 2. УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№	Наименование раздела	КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ					
		1-й год обучения		2-й год обучения		3-й год обучения	
		Теория	Практика	Теория	Практика	Теория	Практика
1	Раздел «Мульт-копилка»	6	10	6	10	4	8
2	Раздел «Технология создания мультфильма»	8	20	4	30	1	33
3	Раздел «У нас рождается мультфильм!» (мульт темы)	8	14	4	8	1	3
4	Раздел «Проектно-исследовательский»	2	2	1	7	7	17
5	Итоговое занятие	0	2	0	2	0	2
<b>ИТОГО:</b>		<b>24</b>	<b>46</b>	<b>15</b>	<b>57</b>	<b>13</b>	<b>59</b>
<b>ВСЕГО ПО ПРОГРАММЕ:</b>		<b>72</b>		<b>72</b>		<b>72</b>	

### 3.1. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

#### 1-й год обучения

№ п/п	Разделы	Количество часов		
		теория	практика	всего
<b>1</b>	<b>Мульт-копилка</b>	<b>6</b>	<b>10</b>	<b>16</b>
1.1	Вводное занятие. Откуда взялись мультфильмы?	1	1	2
1.2	Наследие отечественной мультипликации	1	1	2
1.3	Наследие зарубежной мультипликации	1	1	2
1.4	Профессии в анимации	1	-	1

1.5	Мультипликационные техники. Знакомство	1	6	7
1.6	Совместный просмотр, коллективное обсуждение.	1	1	2
<b>2</b>	<b>Технология создания мультфильма</b>	<b>8</b>	<b>20</b>	<b>28</b>
2.1	Сюжет мультфильма. Откуда брать идею?	1	3	4
2.2	Раскадровка в мультфильме	1	3	4
2.3	Мультипликационные персонажи	1	3	4
2.4	Съемка мультфильма. Работа с мультипликационными станками	3	5	6
2.5	Как мультфильм обретает звук? Озвучивание мультфильма	1	3	4
2.6	Монтаж мультфильма. Компьютерные программы	1	5	6
<b>3</b>	<b>У нас рождается мультфильм (мульт темы)</b>	<b>8</b>	<b>14</b>	<b>22</b>
3.1	Как мусор превращается в красоту? (оживление камушек, листиков, гаек, шурупов и т.д)	1	2	3
3.2	Разноцветные кляксы (ожившая живопись)	1	2	3
3.3	Проект «Веселая азбука» в стихотворной форме	1	3	4
3.4	Изготовление слайд-шоу на свободную тематику с помощью программы Movavi	2	2	4
3.5	Объемные фигуры (работа с пластилином). Коллективная пластилиновая сказка.	1	3	4
3.6	Создание мультоткрытки или видеокниги на свободную тему в любой технике	2	2	4
<b>4</b>	<b>Проектно-исследовательский</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>4</b>
4.1	Знакомство с понятием проект	2	2	4
<b>5</b>	<b>Итоговое занятие</b>	<b>-</b>	<b>2</b>	<b>2</b>
<b>ИТОГО:</b>		<b>24</b>	<b>48</b>	<b>72</b>

## **1. Раздел «Мульткопилка»**

**1.1. Вводное занятие. Откуда взялись мультфильмы? (2 часа, из них: 1 час – теория, 1 час – практика).** *Теория:* анимация и мультипликация: в чем отличие. Предыстория анимации. Изобретение первых оптических приборов, волшебный фонарь, стробоскопы М. Фарадея. Открытие метода покадровой съемки. Первые шаги отечественной анимации. Первые рисованные мультфильмы («Каток» Д. Черкес, И. Иванов-Вано). Рождение объемной анимации («Прекрасная Люконида», «Стрекоза и муравей» (Вл. Старевич). Анимационные сказки У. Диснея. Первые звуковые фильмы («Пароходик Вилли» У. Дисней). *Практика:* просмотр и обсуждение представленных мультфильмов, создание простейшего эффекта движения на бумаге.

*Стартовый:* создание таумотропа с помощью шаблонов.

*Основной:* прорисовка заготовок для таумотропа из готовых идей.

*Углубленный:* самостоятельная прорисовка фантазийных заготовок для таумотропа.

**1.2. Наследие отечественной мультипликации (2 часа, из них: 1 час – теория, 1 час – практика).** *Теория:* великие отечественные мультипликаторы и их мультфильмы: Ю. Норштейн, Ф. Хитрук, И. Иванов-Вано, С. Котеночкин, А. Татарский,

Л. Носырев, Н. Серебряков, Г. Бардин. «Гора самоцветов». *Практика*: просмотр и обсуждение отечественных мультфильмов.

**1.3. Наследие зарубежной мультипликации (2 часа, из них: 1 час - теория, 1 час-практика).** *Теория*: великие зарубежные мультипликаторы: У. Дисней, Ежи Котовски, В. Герш, Д. Вукович, И. Юдович. Мультфильмы студии PIXAR. Японское анимэ: Хаяо Миядзаки. *Практика*: просмотр и обсуждение зарубежных мультфильмов.

**1.4. Профессии в анимации (1 час, из них: 1 час – теория, 0 часов – практика).** *Теория*: Профессии в мультипликации: сценарист, режиссер, оператор, аниматор, художник-фазовщик, художник-компоновщик, актер, монтажер, композитор и т.д. Их роль в создании мультфильмов

**1.5. Мультипликационные техники. Знакомство (7 часов, из них: 1 час – теория, 6 часов – практика).** *Теория*: из чего можно сделать мультфильм? Традиционные техники анимации: рисованная, объемная, предметная, компьютерная, сыпучая, пластилиновая. *Практика*: просмотр мультфильмов в каждой технике, съемка этюда с ожившей кляксой, фенакистископ, флипбук с помощью смартфона.

*Стартовый*: съемка с помощью педагога, контроль на каждом этапе съемки.

*Основной*: помощь педагога в подготовке оборудования и заготовок для съемки.

*Углубленный*: самостоятельная съемка мульт этюдов в разных техниках.

**1.6. Совместный просмотр, коллективное обсуждение (2 часа, из них: 1 час – теория, 1 час – практика).** *Теория*: обсуждение – как мы смотрим мультфильмы, разбор критериев просмотра мультфильма в группе, умение проводить самоанализ при создании мультфильма, в том числе коллективные проекты. *Практика*: просмотр и обсуждение готовых работ, заполнение листов рефлексии и критериев оценки мультфильмов. Заполнение контрольно-измерительных материалов для учащихся 1 года обучения (декабрь).

## **2. Раздел «Технология создания мультфильма»**

**2.1. Сюжет мультфильма. Откуда брать идею? (4 часа, из них: 1 час – теория, 3 часа – практика).** *Теория*: этапы создания мультфильма. Введение новых понятий: тема, сюжет, фабула, драматический конфликт, кульминация, эпизод. Что такое социальные видеоролики? *Практика*: игры на развитие воображения. Написание сценариев для мультфильмов.

*Стартовый*: написание сценария с помощью шаблона (вставить слова или предложения).

*Основной, углубленный*: написание сценария на заданную тему по плану.

**2.2. Раскадровка в мультфильме (4 часа, из них: 1 час – теория, 3 часа – практика).** *Теория*: крупность плана, сцена, кадр, план, композиция. Правила чередования планов. Понятие раскадровки. Схожесть раскадровки и комикса. *Практика*: игры на определение крупности плана, съемка друг друга в разных планах.

*Стартовый*: составление раскадровки к готовому мультфильму.

*Основной*: составление раскадровки к анимационным фразам

*Углубленный*: составление раскадровки будущего мультфильма.

**2.3. Мультипликационные персонажи (4 часа, из них: 1 час – теория, 3 часа – практика).** *Теория*: понятие «Референс». Наиболее распространённые материалы, из которых можно сделать мультфильм: пластилин, краски, бумага и т.д. Знакомство с понятиями «композиция», «пропорция», «сочетание цвета», сбор наглядного материала о внешнем виде персонажа. Способы передачи эмоций персонажа в мультфильме.

*Практика:* создание фона будущего мультфильма. Создание персонажей к будущим мультфильмам. Поиск референсов.

*Стартовый:* нарисовать готового персонажа с помощью референса.

*Основной, углубленный:* придумать и нарисовать своего персонажа.

**2.4. Съемка мультфильма. Работа с мультипликационными станками (6 часа, из них: 3 часа – теория, 3 часа – практика).** *Теория:* анатомия движения. Пластика в мультфильме. Знакомство с интерфейсом программы для покадровой съемки Anima Shooter. Каким должно быть освещение. *Практика:* отработка навыков создания элементарных движений персонажа: походка, движение рук, движение губ, моргание и т.д., Установка съемочного оборудования: камеры, штатива, ноутбука. Установка освещения. Съемка мультфильмов по кадрам в соответствии с раскадровкой.

*Стартовый:* съемка с помощью педагога, контроль на каждом этапе съемки.

*Основной:* помощь педагога в подготовке оборудования.

*Углубленный:* самостоятельная съемка и подключение оборудования

**2.5. Как мультфильм обретает звук? Озвучивание мультфильма (4 часа, из них: 1 час – теория, 3 часа – практика).** *Теория:* природа звука. Виды звуков (музыка, речь, шумы, звуковые эффекты, паузы). Музыка в кино: иллюстративная, самостоятельная, элемент сюжета. Речь: закадровая и в кадре. Зачем нужны шумы. Виды шумов: синхронные и асинхронные. Значение паузы. Взаимодействие звука и изображения. Где искать звуки и музыку? *Практика:* дописать в раскадровке звуковое сопровождение мультфильма, подобрать музыку и звуковые эффекты к будущему мультфильму, провести кастинг среди учащихся, распределить роли и озвучить персонажи. *Упражнение:* придумать голос для предмета, как бы предметы могли разговаривать между собой, упражнения для улучшения дикции.

*Стартовый, основной:* подобрать звуки и музыку к мультфильму из интернета;

*Углубленный:* написать звуковую партитуру к мультфильму

**2.6. Монтаж мультфильма. Компьютерные программы (6 часов, из них: 1 час – теория, 5 часов – практика).** *Теория:* Знакомство с интерфейсом программы Adobe Premiere Pro и Movavi Video Editor. Использование переходов и видеоэффектов. Создание компьютерных титров. *Практика:* Монтаж мультфильмов в программе Adobe Premiere Pro или Movavi Video Editor.

*Стартовый:* сделать монтаж мультфильма с помощью педагога, корректировка на каждом этапе.

*Основной, углубленный:* самостоятельно сделать монтаж мультфильма с помощью монтажных программ.

### **3. Раздел «У нас рождается мультфильм (мульт темы)»**

**3.1. Как мусор превращается в красоту? (оживление камушек, листиков, гаек, шурупов и т.д) (3 часа, из них: 1 час – теория, 2 часа – практика).** *Теория:* обсуждение темы, как оживить мусор, какие ассоциации вызывают эти материалы. *Практика:* создание мультфильма в технике предметной анимации из камушек, листиков, шурупов, гаек и т.д.

*Стартовый:* создание мультэтюда из предлагаемых педагогом идей;

*Основной, углубленный:* самостоятельная съемка фантазийных мульт этюдов в предложенной теме.

**3.2. Разноцветные кляксы (ожившая живопись) (3 часа, из них: 1 час – теория, 2 часа – практика).** *Теория:* обсуждение темы, какие ассоциации вызывает

клякса, что может из нее получиться, просмотр мультфильмов в технике ожившая живопись. *Практика*: создание мультфильма в технике ожившая живопись.

*Стартовый*: создание мультэтюда из предлагаемых педагогом идей;

*Основной, углубленный*: самостоятельная съемка фантазийных мульт этюдов в предложенной теме.

**3.3. Проект «Веселая азбука» в стихотворной форме (4 часа, из них: 1 час – теория, 3 час – практика).** *Теория*: обсуждение темы, какие образы и ассоциации возникают при прочтении «Веселой азбуки». *Практика*: создание мультфильма в технике бумажная перекладка на заданную тему.

*Стартовый*: создание мультэтюда из предлагаемых педагогом идей;

*Основной, углубленный*: самостоятельная съемка фантазийных мульт этюдов в предложенной теме.

**3.4. Изготовление слайд-шоу на свободную тематику с помощью программы Movavi (4 часа, из них: 2 часа – теория, 2 часа – практика).** *Теория*: обсуждение темы, для чего нужны слайд-шоу, презентабельность слайд-шоу. *Практика*: создание слайд-шоу на любую тему, поиск картинок в интернете, поиск музыки.

*Стартовый*: создание слайд-шоу из предлагаемых педагогом идей;

*Основной, углубленный*: самостоятельная создание слайд-шоу на любую самостоятельно выбранную тему.

**3.5. Объемные фигуры (работа с пластилином). Коллективная пластилиновая сказка (4 часа, из них: 2 часа – теория, 2 часа – практика).** *Теория*: обсуждение темы, как работать с пластилином, пластилиновый морфинг. *Практика*: создание мультфильма в технике пластилиновая объемная анимация.

*Стартовый*: простые персонажи, выбранный педагогом сюжет

*Основной*: более сложные персонажи в выбранном сюжете

*Углубленный*: самостоятельная разработка персонажей

**3.6. Создание мультоткрытки или видеокниги на свободную тему в любой технике (4 часа, из них: 2 часа – теория, 2 часа – практика).** *Теория*: обсуждение темы, просмотр и обсуждение мультоткрыток и видеокниг других детских мультстудий. *Практика*: создание мультоткрытки или видеокниги на самостоятельно выбранную тему.

*Стартовый*: создание видеоткрытки из предлагаемых педагогом идей;

*Основной, углубленный*: создание мультоткрытки или видеокниги на самостоятельно выбранную тему.

#### **4. Раздел «Проектно-исследовательский»**

**4.1. Знакомство с понятием проект (2 часа, из них: 1 час – теория, 1 час – практика).** *Теория*: что такое проект? чем проект отличается от создания мультфильмов. Примерные темы проектов по мультипликации. Знакомство с проектами по мультипликации. *Практика*: деловая игра по проектированию.

**5. Итоговое занятие (2 часа, из них: 0 часов – теория, 1 час – практика).** *Практика*: заполнение контрольно-измерительных материалов для учащихся 1 года обучения (май), подведение итогов года, планирование на следующий учебный год.

### 3.2.СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

#### 2-й год обучения

№ п/п	Разделы	Количество часов		
		теория	практика	всего
<b>1</b>	<b>Мульт-копилка</b>	<b>6</b>	<b>10</b>	<b>16</b>
1.1	Вводное занятие. Что такое мультфильм? Повторение. Закрепление	2	-	2
1.2	Наследие отечественной мультипликации	2	1	3
1.3	Мультфильмы детских мультстудий	1	2	3
1.4	Мультипликационные техники. Продолжение	1	5	6
1.5	Совместный просмотр, коллективное обсуждение.	0	2	3
<b>2</b>	<b>Технология создания мультфильма</b>	<b>4</b>	<b>30</b>	<b>34</b>
2.1	Сценарий мультфильма	2	5	7
2.2	Раскадровка в мультфильме	-	5	5
2.3	Съемка мультфильма	-	5	5
2.4	Озвучивание мультфильма	-	5	5
2.5	Монтаж мультфильма. Компьютерные программы	-	5	5
2.6	Компьютерная анимация	2	5	7
<b>3</b>	<b>У нас рождается мультфильм (мульт темы)</b>	<b>4</b>	<b>8</b>	<b>12</b>
3.1	Мультипликационное краеведение (мультфильм о родном крае)	1	3	4
3.2	По мотивам любимой книги (экранизация сказки, рассказа, были и т.д)	2	2	4
3.3	«По дорогам войны» (мультфильм, посвященный Дню Победы)	1	3	4
<b>4</b>	<b>Проектно-исследовательский</b>	<b>1</b>	<b>7</b>	<b>8</b>
4.4	Проект «Мой мультфильм»	1	7	8
<b>5</b>	<b>Итоговое занятие</b>	<b>-</b>	<b>2</b>	<b>2</b>
<b>ИТОГО:</b>		<b>15</b>	<b>57</b>	<b>72</b>

#### 1. Раздел «Мульткопилка»

**1.1. Вводное занятие. Что такое мультфильм? Повторение. Закрепление (2 часа, из них: 2 часа – теория, 0 часов – практика)** *Теория:* Вводное занятие. Повторение: что такое мультфильм, как делается мультфильм, в чем отличие мультфильма от кино. История мультипликации (повторение). *Практика:* игра: «История мультипликации».

**1.2. Наследие отечественной мультипликации (3 часа, из них: 2 часа – теория, 1 час – практика).** *Теория:* великие отечественные мультипликаторы и их мультфильмы: И. Уфимцев, Э. Назаров, А. Хржановский, А. Петров, М. Алдашин, К.



Бронзит, Е. Скворцова «Колыбельные стран мира». *Практика*: просмотр и обсуждение мультфильмов. Поиск референсов.

**1.3. Мультфильмы детских мультстудий (3 часа, из них: 1 час – теория, 2 часа – практика).** *Теория*: чем отличаются профессиональные мультфильмы и мультфильмы детских мультстудий. Знакомство с мультстудиями России. *Практика*: просмотр и обсуждение мультфильмов. Поиск референсов.

**1.4. Мультипликационные техники. Продолжение (6 часов, из них: 1 час – теория, 5 часов – практика).** *Теория*: Нетрадиционные: теневая, вязанная, процарапывание, стеклография, пиксияция, коллажная техника, аниме, игольчатый экран, песочная анимация и т.д. *Практика*: просмотр мультфильмов в каждой технике. Съемка этюда в любой не традиционной технике.

*Стартовый*: съемка мультэтюда в технике пиксияция.

*Основной*: съемка мультэтюда в технике песочная анимация.

*Углубленный*: съемка мультэтюда в коллажной технике.

**1.5. Совместный просмотр, коллективное обсуждение (2 часа, из них: 0 часов – теория, 2 часа – практика).** *Теория*: обсуждение – как мы смотрим мультфильмы, разбор критериев просмотра мультфильма в группе, умение проводить самоанализ при создании мультфильма, в том числе коллективные проекты. *Практика*: просмотр и обсуждение готовых работ, заполнение листов рефлексии и критериев оценки мультфильмов, заполнение контрольно-измерительных материалов для учащихся 1 полугодия второго года обучения.

## **2. Раздел «Технология создания мультфильма»**

**2.1. Сценарий мультфильма (7 часов, из них: 2 часа – теория, 5 часов – практика).** *Теория*: Этапы создания мультфильма: повторение. Советы мультипликационной студии PIXAR по написанию сценария. Поиск сюжета. 7 признаков успешности сюжета (исключительность темы, неожиданность, новизна информации, общественная значимость, визуальность, драматичность, действенность). Разработка главного героя. Посадить героя на СТАНЦИЮ, что это значит. *Практика*: разработать главного героя, написать сценарии к будущим мультфильмам.

*Стартовый*: написание сценария с помощью шаблона (вставить слова или предложения).

*Основной, углубленный*: написание сценария и разработка героя на заданную тему по плану.

**2.2. Раскадровка мультфильма (5 часов, из них: 0 часов – теория, 5 часов – практика).** *Теория*: Совершенствование искусства раскадровки. Правила чередований планов по крупности. Ракурсы. Как они влияют на восприятие мультфильма. Необходимость раскадровки на этапе предпродакшена мультфильма. *Практика*: раскадровка анимационных фраз, создание раскадровок к сценариям будущих мультфильмов.

*Стартовый*: составление раскадровки к готовому мультфильму.

*Основной*: составление раскадровки к анимационным фразам

*Углубленный*: составление раскадровки будущего мультфильма.

**2.3. Съемка мультфильма (5 часов, из них: 0 часов – теория, 5 часов – практика).** *Теория*: 12 законов анимации. Съемка на хромакее, освещение при съемке на хромакее. *Практика*: съемка мультфильмов.

*Стартовый*: съемка с помощью педагога, контроль на каждом этапе съемки.

*Основной:* помощь педагога в подготовке оборудования.

*Углубленный:* самостоятельная съемка и подключение оборудования

**2.4. Озвучивание мультфильма (5 часов, из них: 0 часов – теория, 5 часов – практика).** *Теория:* Тайминг при озвучивании персонажей. Звуковая партитура. *Практика:* создать звуковую партитуру для своего мультфильма. Озвучить мультфильмы в соответствии со звуковой партитурой.

*Стартовый, основной:* озвучить мультфильм в соответствии с готовой партитурой;

*Углубленный:* написать звуковую партитуру к мультфильму и озвучить мультфильм в соответствии с ней.

**2.5. Монтаж мультфильма. Компьютерные программы (5 часов, из них: 0 часов – теория, 5 часов – практика).** *Теория:* изучение возможностей программ Adobe Premiere Pro или Movavi Video Editor. Работа с хромакеем. Использование футажей при монтаже. *Практика:* монтаж мультфильма с использованием хромакея и футажей. Монтаж мультфильмов.

*Стартовый:* сделать монтаж мультфильма с помощью педагога, корректировка на каждом этапе.

*Основной, углубленный:* самостоятельно сделать монтаж мультфильма с помощью монтажных программ.

**2.6. Компьютерная анимация (7 часов, из них: 2 часа – теория, 5 часов – практика).** *Теория:* знакомство с интерфейсом программы. Принципы создания компьютерного мультфильма. Фазовка. *Практика:* создание мультэтюда в технике компьютерной анимации.

*Стартовый:* прорисовка траектории движения мяча, создание фазовок;

*Основной:* прорисовка поворота персонажа, создание фазовок;

*Углубленный:* прорисовка походки человека, создание фазовок.

### **3. Раздел «У нас рождается мультфильм (мульт темы)»**

**3.1. Мультипликационное краеведение (мультфильм о родном крае) (4 часа, из них: 1 час – теория, 3 часа – практика).** *Теория:* обсуждение темы, поиск интересных фактов о родном крае. Просмотр и обсуждение мультфильмов по теме, поиск референсов. *Практика:* создание мультфильма о родном крае в любой технике.

*Стартовый:* создание мультэтюда из предлагаемых педагогом идей;

*Основной, углубленный:* самостоятельная съемка фантазийных мульт этюдов в предложенной теме.

**3.2. По мотивам любимой книги (экранизация сказки, рассказа, были и т.д.) (4 часа, из них: 2 часа – теория, 2 часа – практика).** *Теория:* обсуждение темы, просмотр и обсуждение мультфильмов по теме, поиск референсов. *Практика:* создание мультфильма по мотивам любимой книги в любой технике.

*Стартовый:* создание мультэтюда из предлагаемых педагогом идей;

*Основной, углубленный:* самостоятельная съемка фантазийных мульт этюдов в предложенной теме.

**3.3. «По дорогам войны» (мультфильм, посвященный Дню Победы) (4 часа, из них: 1 час – теория, 3 часа – практика).** *Теория:* обсуждение темы, просмотр и обсуждение мультфильмов по теме, поиск референсов. *Практика:* создание мультфильма, посвященного Дню Победы, в любой технике.

*Стартовый:* создание мультэтюда из предлагаемых педагогом идей;

*Основной, углубленный:* самостоятельная съемка фантазийных мульт этюдов в предложенной теме.

#### 4. Раздел «Проектно-исследовательский»

**4.1. Проект «Мой мультфильм» (8 часов, из них: 1 час – теория, 7 часов – практика).** *Теория:* обсуждение темы. *Практика:* создание проекта для мультэтюда в любой выбранной технике.

*Стартовый:* создание проекта по предложенной педагогом теме, контроль на каждом этапе исполнения.

*Основной, углубленный:* создание проекта по самостоятельно выбранной тематике.

#### 5. Итоговое занятие (2 часа, из них: 0 часов – теория, 2 часа – практика).

*Практика:* заполнение контрольно-измерительных материалов для учащихся 2 года обучения (май), подведение итогов года, планирование на следующий учебный год.

### 3.3.СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

#### 3-й год обучения

№ п/п	Разделы	Количество часов		
		теория	практика	всего
<b>1</b>	<b>Мульт-копилка</b>	<b>4</b>	<b>8</b>	<b>12</b>
1.1	Вводное занятие.	2	-	2
1.2	Наследие отечественной мультипликации	1	2	3
1.3	Мультфильмы детских мультстудий	1	4	5
1.4	Совместный просмотр, коллективное обсуждение.	-	2	2
<b>2</b>	<b>Технология создания мультфильма</b>	<b>1</b>	<b>33</b>	<b>34</b>
2.1	Сюжет мультфильма. Как написать авторский сценарий?	1	3	4
2.2	Подготовка персонажей и фонов	-	4	4
2.3	Съемка мультфильма. Работа с мультипликационными станками	-	11	11
2.4	Озвучивание мультфильма	-	4	4
2.5	Монтаж мультфильма. Компьютерные программы	-	11	11
<b>3</b>	<b>У нас рождается мультфильм (мульт темы)</b>	<b>1</b>	<b>5</b>	<b>6</b>
3.1	Авторский мультфильм	1	5	6
<b>4</b>	<b>Проектно-исследовательский этап</b>	<b>7</b>	<b>17</b>	<b>24</b>
4.1	Что такое проект? Основные понятия.	1	1	2
4.2	Тема, идея и проблема проекта	1	1	2
4.3	От проблемы к цели.	1	1	2

4.4	Постановка задач и планирование работы над проектом. Оценка рисков	1	1	2
4.5	Работа со справочной литературой и интернет-источниками	1	1	2
4.6	Реализация проекта	-	10	10
4.7	Создание презентации проекта	1	1	2
4.8	Основы риторики и публичного выступления	1	1	2
<b>5</b>	<b>Итоговое занятие</b>	<b>-</b>	<b>2</b>	<b>2</b>
<b>ИТОГО:</b>		<b>13</b>	<b>59</b>	<b>72</b>

## **1. Раздел «Мульткопилка»**

### **1.1. Вводное занятие (2 часа, из них: 2 часа – теория, 0 часов – практика).**

*Теория:* мультфильм как вид искусства. Место мультипликации в медиа пространстве.

**1.2. Наследие отечественной мультипликации (2 часа, из них: 1 час – теория, 1 час – практика).** *Теория:* понятие авторский мультфильм, режиссеры авторских мультфильмов. *Практика:* просмотр и обсуждение авторских мультфильмов. Поиск референсов.

**1.3. Мультфильмы детских мультстудий (4 часа, из них: 1 час – теория, 3 часа – практика).** *Теория:* Знакомство с мультстудиями России. *Практика:* просмотр и обсуждение детских мультфильмов. Поиск референсов.

**1.4. Совместный просмотр, коллективное обсуждение (2 часа, из них: 0 часов – теория, 2 часа – практика).** *Теория:* обсуждение – как мы смотрим мультфильмы, разбор критериев просмотра мультфильма в группе, умение проводить самоанализ при создании мультфильма, в том числе коллективные проекты. *Практика:* просмотр и обсуждение готовых работ, заполнение листов рефлексии и критериев оценки мультфильмов.

## **2. Раздел «Технология создания мультфильма»**

**2.1. Сюжет мультфильма. Как написать авторский сценарий? (4 часа, из них: 1 час – теория, 3 часа – практика).** *Теория:* сюжет авторского мультфильма. Откуда брать сюжет? Понятие «логлайн». *Практика:*

*Стартовый:* написание логлайнов для разных мультфильмов.

*Основной:* написание сценария на основе готового сюжета, раскадровка.

*Углубленный:* написание авторского сценария и раскадровки для мультфильма.

**2.2. Подготовка персонажей и фонов (4 часа, из них: 0 часов – теория, 4 часа – практика).** *Практика:* создание персонажей и фонов для своего мультфильма.

*Стартовый:* создают персонажи и фоны с помощью педагога.

*Основной, углубленный:* самостоятельно создают персонажи и фону к мультфильму.

**2.3. Озвучивание мультфильма (4 часа, из них: 0 часов – теория, 4 часа – практика).** *Практика:* создание звуковой партитуры для своего мультфильма, озвучивание персонажей мультфильма, поиск звуков и музыки в интернете одинаково для всех уровней.

**2.4. Съемка мультфильма. Работа с мультипликационными станками (11 часов, из них: 0 часов – теория, 11 часов – практика).** *Практика:* съемка своего мультфильма согласно раскадровке.

*Стартовый:* съемка с помощью педагога, контроль на каждом этапе съемки.

*Основной:* помощь педагога в подготовке оборудования.

*Углубленный:* самостоятельная съемка и подключение оборудования

**2.5. Монтаж мультфильма. Компьютерные программы (11 часов, из них: 0 часов – теория, 11 часов – практика).** *Практика:* монтаж своего авторского мультфильма.

*Стартовый:* сделать монтаж мультфильма с помощью педагога, корректировка на каждом этапе.

*Основной, углубленный:* самостоятельно сделать монтаж мультфильма с помощью монтажных программ.

### **3. Раздел «У нас рождается мультфильм (мульт темы)»**

**3.1. Авторский мультфильм (2 часа, из них: 1 час – теория, 1 час – практика).** *Теория:* обсуждение темы. Просмотр авторских мультфильмов. Поиск референсов. *Практика:* создание мультфильма в любой анимационной технике для всех уровней.

### **4. Раздел «Проектно-исследовательский»**

**4.1. Что такое проект? Основные понятия. С чего начать? (2 часа, из них: 1 час – теория, 1 час – практика).** *Теория:* что такое проект. Основные теоретические сведения, понятия проекта. Типы проектов. Алгоритм работы над учебным проектом. Анализ ситуации. *Практика:* знакомство с проектами участников конкурса проектов для всех уровней.

**4.2. Тема, идея и проблема проекта (2 часа, из них: 1 час – теория, 1 час – практика).** *Теория:* понятия «тема», «идея» и «проблема» проекта. Чем эти понятия отличаются друг от друга. Причина и последствия существования и решения проблемы. Заинтересованные стороны. Определение значимых проблем в мультипликации. Выявление гипотезы. *Практика:* «мозговой штурм» на выявление проблем в анимации, формулирование темы и идеи проекта для всех уровней.

**4.3. От проблемы к цели (2 часа, из них: 1 час – теория, 1 час – практика).** *Теория:* постановка цели как прогнозируемый результат. Цель и требования к ее формулировке: измеримость, конкретность, достижимость, прозрачность, реалистичность. Связь между достижением цели и решением проблемы проекта. *Практика:* работа в группе по определению способов проверки цели, для всех уровней.

**4.4. Постановка задач и планирование работы над проектом. Оценка рисков (2 часа, из них: 1 час – теория, 1 час – практика).** *Теория:* что такое задача. Определение и формирование задач, адекватных цели. Как разбить задачу на шаги. Планирование деятельности. Определение понятия «риск». Виды рисков. Распознавание, оценка, предотвращение/нейтрализация рисков. *Практика:* работа в группе по планированию проекта и оценке рисков, для всех уровней.

**4.5. Работа со справочной литературой и интернет-источниками (2 часа, из них: 1 час – теория, 1 час – практика).** *Теория:* знакомство с видами справочной литературы и размещения информации в справочной литературе. Виды информации. Поиск и отбор информации. Поисковая система Google. Сохранение интернет-ресурсов на компьютере. Правила пользования интернетом. Поиск нужных интернет-источников. Алгоритм работы со справочной литературой. *Практика:* разработка алгоритма работы со справочной литературой и интернет-источниками, для всех уровней.

**4.6. Реализация проекта (18 часов, из них: 4 часа – теория, 14 часов – практика).** *Теория:* значение графика работы для выполнения проекта. Формирование структуры проекта. Работа над содержанием проекта. Консультации руководителя

проекта. Способы первичной обработки информации. Наблюдение и эксперимент. Прогнозирование результатов эксперимента. Опрос. Виды опросов. Требования к оформлению проекта. Работа в Microsoft Word. *Практика:* создание проекта, анализ и самоанализ проделанной работы, для всех уровней.

4.7. **Создание презентации проекта (4 часа, из них: 1 час – теория, 3 часа – практика).** *Теория:* понятие презентации. Требования к презентации. Правило оформления презентаций. Интерфейс программы Power Point. Открытие, создание и сохранение презентаций. Создание макета презентации в программе Canva. Настройка анимации текста, рисунков. Демонстрация презентации. Печать презентации. *Практика:* создании презентации в соответствии с темой проекта, демонстрация готовой презентации, для всех уровней.

4.8. **Основы риторики и публичного выступления (2 часа, из них: 1 час – теория, 1 час – практика).** *Теория:* приемы установления контакта. Публичность как основная характеристика презентации проекта. Подготовка к публичному выступлению. Имидж как продукт самопрезентации. *Практика:* составление памятки правил публичного выступления.

5. **Итоговое занятие (2 часа, из них: 0 час – теория, 2 часа – практика).** *Практика:* защита проектов. Выявление достоинств, недостатков, ошибок, удачных находок. Заполнение контрольно-измерительных материалов для учащихся 3 года обучения (май), подведение итогов года.


#### 4. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

##### Диагностический инструментарий (см. Приложение 1):

Диагностический комплекс для мониторинга процесса и результатов освоения программы:

1. Анкета-тест для входной диагностики «Выявление уровня знаний в области мультипликации»;
2. Диагностическая карта мониторинга результативности обучения по дополнительной общеразвивающей программе;
3. Критерии оценки уровня сформированности предметных, метапредметных и личностных результатов освоения программы;
4. Контрольно-измерительные материалы для учащихся 1, 2, 3 года обучения и педагога (текущий контроль: декабрь, май);
5. Рефлексивные листы самооценки после выполнения проекта (индивидуального и группового);
6. Критерии оценки готового мультфильма;
7. Анкета «Удовлетворенность результатами посещения ребенком занятий объединения»

##### Методические материалы для педагога:

№	Название методического материала	Раздел (год обучения)
1	Литература для педагога; литература для учащихся; мультфильмы, рекомендованные к просмотру	Для общего развития 
2	Лекция №1. Что дает мультипликация	Для общего развития

	детям	
3	Лекция №2. Оборудование для съемки	2.4, 2.6 (1) 2.3, 2.5, 2.6 (2) 2.3, 2.5 (3) 
4	Лекция №3. Сценарий и раскадровка. Как написать сценарий	2.1, 2.2 (1); 2.1, 2.2 (2) 2.1 (3) 
5	Лекция №4. 12 принципов анимации	2.3 (2) 
6	Лекция №5. Озвучивание мультфильма	2.5 (1); 2.4 (2) 2.4 (3) 
7	Лекция №6. Принципы работы с детьми	Для общего развития 
8	Конспект урока по теневой анимации	1.4 (2) 
9	Конспект урока по раскадровке	2.2 (1) 2.2 (2) 
10	Шаблон раскадровки	2.2 (1) 2.2 (2)

			
11	Презентация «Анимация как вид творчества»	2.1 (1) 2.1 (2)	
12	Пример звуковой партитуры	2.4 (2) 2.4 (3)	
13	Презентация «Создание видеороликов»	2.2 (1) 2.2 (2)	
14	Презентация «Техника публичного выступления»	4.7, 4.8 (3)	
15	Презентация «Что такое социальный ролик?»	2.1 (1)	
16	Ссылки на обучающие ролики	Для дистанционного обучения	
17	Памятка по работе над проектом	4.1 (2) Весь третий год обучения	
18	Конспект занятия по песочной анимации «Песочные титры»	1.4 (2)	



## 5. Материально-техническое обеспечение программы

### 1. Помещения, необходимые для реализации программы:

1.1. Учебный кабинет, удовлетворяющий санитарно – гигиеническим требованиям, для занятий группы 12 – 15 человек (парты, стулья, доска, шкафы и стеллажи для хранения методических и наглядных материалов).

1.2. Компьютерный класс с возможностью затемнения класса (жалюзи, рулонные шторы Блэкаут), укомплектованный мультстанками для перекладной и объемной анимации, звуковым оборудованием, стационарными компьютерами или ноутбуками необходимым программным обеспечением и с выделенным каналом выхода в Интернет.

1.3. Учебный класс с демонстрационным оборудованием (проектор, экран, звуковая аппаратура) для показа мультфильмов группе и родителям.

Есть возможность совмещения в одном помещении, но оно должно быть разделено на зоны.

### 2. Оборудование, необходимое для реализации программы:

2.1. Мультстанок (специальный стол с несколькими ярусами стекол);

2.2. Мультстанок для объемной анимации;

2.3. Мультимедийная проектор, экран;

2.4. Компьютерные программы Adobe Premiere, Movie maker, AnimaShooter, графические редакторы, программы для обработки звука)

2.5. Многофункциональное устройство цветное;

2.6. Цифровой фотоаппарат, видеокамера, веб-камера, смартфон;

2.7. Штативы;

2.8. Осветительное оборудование (фонари, настольные лампы);

2.9. Колонки.

2.10. Микрофоны, диктофон (для записи голоса и озвучивания мультфильма).

2.11. Стол для песочной анимации с матовым стеклом и подсветкой.

**3. Материалы для изготовления персонажей, фонов, декораций:** пластилин цветной и белый; бумага разных видов (цветная односторонняя, цветная двусторонняя, гофрированная, бархатная) и формата (А3, А4); картон разных видов (белый, цветной, гофрированный, фольгированный) и формата (А3, А4); папки для черчения разного формата (А3, А4); клей; самозатвердевающая глина; ткани разных цветов и фактуры, краски гуашевые, акварельные, масляные; льняное масло; манная крупа, песок, бросовый материал (пенопласт, вата, фольга, картонные цилиндры др), салфетки и бумажные полотенца, песок для песочной анимации, крафтовая бумага, джутовые нитки, галантерея (пуговицы, молнии, шнурки и т.д.)

**4. Инструменты для изготовления персонажей, фонов, декораций:** стеки для пластилина и глины, стекла размера А3, доски для лепки, ножницы, кисти натуральные и синтетические различных размеров, клейкая бумажная лента, скотч, клеевые подушечки, проволока для скрепления персонажей.

**5. Канцелярские принадлежности:** ручки, карандаши, маркеры, корректоры; блокноты, тетради, офисная бумага, клей, ножницы, степлеры; файлы, папки.

## 6. Список использованной литературы

1. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации. Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Анофриков. - Новосибирск, 2011.
2. Асенин С.А. Мир мультфильма. – М.: Искусство, 1986.
3. Голуб Г.Б., Перельгина Е.А., Чуракова О.В. Метод проектов технология компетентностно-ориентированного образования: Методическое пособие для педагогов, руководителей проектов учащихся основной школы / Под ред. д.ф. м.н., проф. Е.Я. Когана. Самара: Издательство «Учебная литература», Издательский дом «Федоров», 2006.  
Горичева В.С., Нагибина Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. –Ярославль, 2008
4. Иванова Н.Ю. Методическое пособие. Социальный проект: проблема-идея-результат / Иванова Н.Ю., Кривенков В.И. – Новосибирск, 2016г.
5. Ивин А.А. Искусство правильно мыслить. – М.: Просвещение, 1990 г.
6. Иткин В. Что делает мультипликационный фильм интересным. -Ж. Искусство в школе №1, 2006.
7. Красный Ю.Е., Курдюкова Л.И. Мультфильм руками детей. Книга для учителя. – М.: Просвещение, 1990.
8. Левин Е.С. Композиция сценария (развитие действия, кульминация, развязка). – М.: «Искусство», 1991 г.;
9. Малыхина Л.Б., Осипова М.В. Проектирование сетевых дополнительных общеразвивающих программ: учебн.-метод. пособие / Л.Б. Малыхина, М.В. Осипова. – СПб: ГЛОУ ДПО «ЛОИРО», 2021 г.;
10. Масленикова, О.Н. Информатика и ИКТ. Проектная деятельность. 5-9 классы. Учебно-методическое пособие / О.Н. Масленикова. - М.: Дрофа, 2012.
11. Нагибина М.И. «Технология анимации»
12. Поварнин С.И. Искусство спора. – М., 1993 г.
13. Почивалов А.В. Пластилиновый мультфильм своими руками. Как оживить фигурки и снять свой собственный мультик, - М.: Э, 2015. - 62 с
14. Проектирование разноуровневых дополнительных общеразвивающих программ: учебн.-метод. пособие / Л.Б. Малыхина, Н.А. Меньшикова, Ю.Е. Гусева, М.В. Осипова, А.Г. Зайцев / под ред. Л.Б. Малыхиной. – СПб: ГЛОУ ДПО «ЛОИРО», 2019 г.;
15. Пунько Н.П. Секреты детской мультипликации: метод. пособие. – М.: Линка-Пресс, 2017 г. – 136 с.
16. Родарри Дж. Грамматика фантазии. – М.: Самокат, 2011 г.
17. Хитрук Ф.Н. Профессия-аниматор, М, 2008 г.
18. Хофф Р. Я вижу вас голыми: Как подготовиться к презентации и с блеском ее провести /Пер. с англ.А.Д.Иорданского. - М.: Независимая фирма "Класс", 2005.

Интернет-источники:

<https://radostmoya.ru/project/multstrana>

<http://esivokon.narod.ru/glava01.html>

<http://multazbuka.ru/>

<http://aakr.ru/animalaboratory/>

<https://www.karusel-tv.ru/announce/10193-multstudiya/series>

## ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

## Диагностическая карта

мониторинга результативности обучения по дополнительной общеразвивающей программе  
Дополнительная общеразвивающая программа \_\_\_\_\_

Год обучения \_\_\_\_\_ группа № \_\_\_\_\_ педагог \_\_\_\_\_ учебный год \_\_\_\_\_

№	Фамилия Имя Отчество	Период	Освоение теоретических знаний и практических умений				Освоение метапредметных компетенций				Личностные результаты				
			Теоретические знания в области создания мультипликации	Владение специальной терминологией	Практические умения и навыки в области мультипликации	Владение специальным оборудованием и оснащением для съемки, монтажа и озвучивания мультфильма	Способность к групповой работе	Проявлять инициативу и самостоятельность в решении поставленных задач (мораль-волевые качества)	Осуществление проектно – исследовательской деятельности	Коммуникативные навыки	Слушать и слышать педагога, принимать во внимание мнение других	Ответственность, трудолюбие	Самооценка	Мотивация к посещению занятий	ИТОГО
1		декабрь													
		май													
2		декабрь													
		май													

Результаты учащихся фиксируются в «Диагностической карте мониторинга результативности по дополнительной общеразвивающей программе», которая сдается в методический кабинет два раза в год (в конце декабря и в конце мая)

% освоения программы рассчитывается по следующей формуле:

$$100\% \times X : Y$$

Где Y – это максимальное количество баллов

X – фактическое количество баллов

**Критерии оценки уровня сформированности предметных,  
метапредметных и личностных результатов освоения программы**

Оцениваемые параметры	Степень выраженности оцениваемого параметра (критерии оценки)
<b>Освоение теоретических знаний и практических умений</b>	
Теоретические знания в области создания мультипликации	<p><b>Высокий уровень (3б)</b> –ребенок освоил практически весь объем знаний, предусмотренный программой за конкретный период.</p> <p><b>Средний уровень (2б)</b> – объем усвоенных умений составляет более чем 1/2, работает с оборудованием с помощью педагога</p> <p><b>Минимальный уровень (1б)</b> – ребенок овладел менее чем 1/2 предусмотренных умений, испытывает серьезные затруднения при работе с оборудованием</p>
Владение специальной терминологией	<p><b>Высокий уровень (3б)</b> – свободно владеет терминологией в практической деятельности, может объяснить значение понятия другим.</p> <p><b>Средний уровень (2б)</b> –освоил основные понятия, но не всегда может объяснить их значение.</p> <p><b>Минимальный уровень (1б)</b> –освоил понятия не в полном объеме, не всегда может объяснить их значение</p>
Практические умения и навыки в области мультипликации	<p><b>Высокий уровень (3б)</b> – хорошо освоил анимационные техники и свободно работает с ними самостоятельно</p> <p><b>Средний уровень (2б)</b> – освоил анимационные техники, работает с ними самостоятельно и под руководством педагога</p> <p><b>Минимальный уровень (1б)</b> – неуверенно владеет анимационными техниками, работает только с помощью педагога</p>
Владение навыками работы со специальным оборудованием и оснащением для съемки, монтаж и озвучивание мультфильма	<p><b>Высокий уровень (3б)</b> –работает с оборудованием и компьютерными программами самостоятельно, не испытывает особых трудностей</p> <p><b>Средний уровень (2б)</b> – работает с оборудованием и компьютерными программами с помощью педагога</p> <p><b>Минимальный уровень (1б)</b> – испытывает серьезные затруднения при работе с оборудованием</p>
<b>Освоение метапредметных компетенций</b>	
Способность к групповой работе	<p><b>Высокий уровень (3б)</b> –проявляет ярко выраженный интерес к проектной деятельности, автор индивидуального или группового проекта</p> <p><b>Средний уровень (2б)</b> – имеет устойчивый интерес к проектной деятельности, участник групповых проектов</p> <p><b>Минимальный уровень (1б)</b> – не очень активно участвует в проектной деятельности, автор одного группового проекта</p>
Проявление инициативности и самостоятельности в решении поставленных задач (морально-волевые качества)	<p><b>Высокий уровень (3б)</b> –ребенок адекватно проявляет свою самостоятельность и инициативность, способен отстаивать и аргументировать свою точку зрения</p> <p><b>Средний уровень (2б)</b> – ребенок самостоятелен и инициативен, но может менять решение под влиянием других людей</p> <p><b>Минимальный уровень (1б)</b> – ребенок способен принимать решения, но они часто зависят от чужого мнения, не стремится отстаивать свою точку зрения</p>
Осуществление проектно-исследовательской деятельности	<p><b>Высокий уровень (3б)</b> –творчески подходит к выполнению задания, проявляет ярко выраженный интерес к проектной деятельности, автор индивидуального или группового проекта</p> <p><b>Средний уровень (2б)</b> – выполняет задание в индивидуальном стиле, участвует в конкурсах на уровне команды, имеет устойчивый интерес к</p>

	<p>проектной деятельности, участник групповых проектов</p> <p><b>Минимальный уровень (1б)</b> – выполняет задание по образцу, не участвует в конкурсных испытаниях, не очень активно участвует в проектной деятельности, автор одного группового проекта</p>
Коммуникативные навыки	<p><b>Высокий уровень (3б)</b> – эффективно взаимодействует со всеми участниками образовательного процесса, в группе занимает лидирующее положение, оказывая помощь, проявляя эмпатию и толерантность</p> <p><b>Средний уровень (2б)</b> – вступает в контакт с участниками образовательного процесса, включается в групповые формы работы в качестве «наблюдателя».</p> <p><b>Минимальный уровень (1б)</b> – без желания вступает в контакт с участниками образовательного процесса, предпочитая выполнять задания самостоятельно, без включения в «рабочую» группу</p>
<b>Личностные результаты</b>	
Слушать и слышать педагога, принимать во внимание мнение других	<p><b>Высокий уровень (3б)</b> – принимает во внимание комментарии со стороны педагога и одноклассников, старается сделать лучше</p> <p><b>Средний уровень (2б)</b> – не всегда принимает комментарии педагога и одноклассников</p> <p><b>Минимальный уровень (1б)</b> – не слышит и не принимает во внимание комментарии педагога и одноклассников, делает так, всегда все делает по-своему.</p>
Ответственность, трудолюбие	<p><b>Высокий уровень (3б)</b> – трудолюбив, сам берется за сложную работу, выполняет ее в срок, выступает с инициативой, готов брать на себя ответственность, в том числе и за групповую работу</p> <p><b>Средний уровень (2б)</b> – выполняет только ту работу, которая нравится, необходимость дополнительной работы вызывает отрицательные эмоции, берет ответственность только за себя</p> <p><b>Минимальный уровень (1б)</b> – любая работы вызывает отрицательные эмоции, приступает к порученным делом только после понуканий со стороны взрослого, боится взять ответственность за себя и за коллектив</p>
Самооценка	<p><b>Высокий уровень (3б)</b> – обладает способностью оценивать себя адекватно реальным достижениям</p> <p><b>Средний уровень (2б)</b> – не всегда может оценить себя адекватно реальным достижениям</p> <p><b>Минимальный уровень (1б)</b> – не обладает способностью оценивать себя адекватно реальным достижениям</p>
Мотивация к посещению занятий	<p><b>Высокий уровень (3б)</b> – имеет сильную мотивацию к занятиям по программе (профессиональная ориентация, желание участвовать в конкурсах, выступать на публике, развивать личностные качества)</p> <p><b>Средний уровень (2б)</b> – не может абсолютно точно определить, зачем занимается по программе</p> <p><b>Минимальный уровень (1б)</b> – личных мотивов заниматься нет</p>

**Входная диагностика**  
**Выявление уровня знаний в области мультипликации**

(проводится в сентябре  
и первое занятие для вновь пришедшего учащегося в течение учебного года)

ФИО обучающегося \_\_\_\_\_

**1. Теоретическое задание**

№ п/п	Вопрос	Варианты ответов
1.	Чем мультфильм отличается от кино? (выбери один правильный ответ)	А) в мультфильме можно создать разные, даже воображаемые, миры, в кино нет Б) Мультфильм сделан с помощью кадров, сцен, в кино съемка непрерывная В) В мультфильме все персонажи могут разговаривать, в кино оживить персонажи сложно
2.	Из чего можно сделать персонажи к мультфильмам? (несколько вариантов ответов на твой взгляд на твой взгляд)	А) из бумаги Б) из песка В) из людей Г) из стекла Д) из ниток Е) из пластилина Д) из еды
3	Из чего складывается мультипликационное искусство (зачеркни лишнее)	А) музыка Б) литература В) математика Г) изобразительное искусство Д) актерское мастерство Е) компьютерная графика
4	Что должен уметь делать мультипликатор? (обведи несколько правильных ответов)	А) слушать и слышать Б) наблюдать В) рисовать Г) танцевать Д) петь Е) правильно говорить Ж) модно одеваться З) громко кричать И) владеть компьютерными навыками
5	Обведи те профессии, которые имеют отношение к мультипликации	А) режиссер Б) аниматор В) повар Г) художник Д) учитель Е) сценарист Ж) инженер
6	Напиши пять своих любимых мультфильмов	1) 2) 3) 4) 5)

7	Кто твой любимый мультипликационный персонаж? (можно несколько вариантов ответов)	1) 2) 3) 4) 5)
---	---	----------------------------

### 1. Практическое задание:

1. С помощью мимики лица покажи следующие эмоции: радости, злости, грусти;
2. Нарисуй любимого мультипликационного персонажа;
3. Прочитай любое стихотворение;
4. Включи компьютер (ноутбук) и создай папку на рабочем столе.

## Контрольно-измерительные материалы Для учащихся 1 года обучения Текущий контроль (декабрь)

ФИО обучающегося \_\_\_\_\_

### 2. Теоретическое задание

№ п/п	Вопрос	Ответ
1.	Расставь этапы создания мультфильма в правильном порядке	А) Коллективный просмотр и демонстрация мультфильма Б) Идея В) Монтаж Г) Раскадровка Д) Озвучивание мультфильма Е) Создание персонажей и фонов Ж) Написание сценария
2.	Как назывался самый первый мультфильм?	А) Пароходик Вилли Б) Фантазмагория В) Прекрасная Люканида, или война усачей и рогачей
3	Анимационные техники (заполни столбик)	А) силуэтная анимация Б) песочная анимация В) Г) Д) Е) Ж)
4	Функция крупного плана в мультфильме?	А) показать действие Б) показать персонаж В) показать эмоцию
6	Функция общего плана в мультфильме?	А) показать действие Б) показать персонаж В) показать эмоцию
7	В каком году был основан Союзмультфильм?	А) 1983 Б) 1968 В) 1936 Г) 2000

### 1. Практическое задание:

1. С помощью тренажера собери эмоцию: радость, грусть, отвращение, злость.
2. Сделай раскадровку анимационной фразы по выбору.
3. Подключи мультстанок к компьютеру с помощью программы покадровой съемки

### Контрольно-измерительные материалы

#### Для учащихся 1 года обучения Текущий контроль (май)

ФИО обучающегося \_\_\_\_\_

#### 1. Теоретическое задание

№ п/п	Вопрос	Варианты ответов
2.	Напиши фамилии 5 известных мультипликационных деятелей (актеров, режиссеров, мультипликаторов)	1) 2) 3) 4) 5)
2.	Что такое раскадровка?	Раскадровка - это
3.	Озвучку делать лучше до съемки или после съемки основных сцен мультфильма? (обоснуй ответ)	
4.	Назови особенности выполнения персонажа для анимирования?	
5	С помощью каких программ мы делаем монтаж в мультстудии?	А) Movavi Video Editor Б) VideoPad В) OpenShot Video Editor Г) Windows Movie Maker Д) VirtualDub Е) Adobe Premiere Pro
6	Автор мультфильма «Ежик в тумане»	А) Ю. Норштейн Б) Ф. Хитрук В) У. Дисней Г) А. Петров
7	Автор техники «живопись по стеклу»	А) Ю. Норштейн Б) Ф. Хитрук В) У. Дисней Г) А. Петров



## 2. Практическое задание:

1. Посмотри предложенный фрагмент мультфильма, проанализируй его (о чем мультфильм, техническая сторона мультфильма, в какой технике сделан мультфильм)
2. Сделай раскадровку анимационной фразы с учетом правильного чередования планов по крупности
3. Сними небольшой анимационный фрагмент в любой технике, используя готового персонажа (не больше 30 сек).
4. Смонтируй фрагмент в видеоредакторе, сопоставив видео и аудио дорожку.

## Контрольно-измерительные материалы

### Для учащихся 2 года обучения Текущий контроль (декабрь)

ФИО обучающегося \_\_\_\_\_

### 1. Теоретические задания

№ п/п	Вопрос	Варианты ответов
1.	Кульминация сюжета – это....	А) все события повествования, которые выстроены с учетом хронологии происходящего Б) ситуация, порождающая причину конфликта. В) пик развития событий
2.	Что такое титры? (основная функция титров)	Титры – это...
3	Откуда брать идея для мультфильма?	А) Б) В) Г) Д)
4	Звук в кино состоит из трех основных элементов. Каких?	1) 2) 3)
5	7 признаков успешности сюжета (исключите лишнее)	1) исключительность темы, 2) неожиданность, 3) новизна информации, 4) общественная значимость, 5) конкретность 6) визуальность, 7) драматичность, 8) действенность

### 2. Практическое задание:

1. Посмотри предложенный фрагмент мультфильма, проанализируй его (о чем мультфильм, техническая сторона мультфильма, в какой технике сделан мультфильм)
2. Сочини сказку, используя ассоциативные карты.
3. Сделай раскадровку полученного сценария.
4. Придумай и нарисуй персонажа к своей сказке.

## Контрольно-измерительные материалы

Для учащихся 2 года обучения  
Итоговый контроль (май)

ФИО обучающегося \_\_\_\_\_

### 1. Теоретические задания

№ п/п	Вопрос	Варианты ответов
1.	Что такое СТАНЦИЯ для главного героя?	С – Т – Н – Ц –
2.	Звуковая партитура – это....	А) список литературы Б) плей-лист В) режиссерский документ, который отражает звуковое и шумовое сопровождение спектакля
3	Референс – это...	А) пример для создания собственного образа Б) поклон В) сюжет мультфильма Г) основной источник вдохновения
4	Ракурс – это...	А) план по крупности Б) вид на объект под определённым углом В) чередование сцен в раскадровке Г) правила установки освещения в кадре
5	Предпочтительный фон для съемки на хромакее (зачеркни лишнее)	А) Фуксия Б) Зеленый В) Синий Г) Белый

**2. Практическое задание:** Данное задание включает в себя показ мультфильма или мультзарисовки, выполненного учащимися на самостоятельно выбранную ими технику.

**Контрольно-измерительные материалы  
Для учащихся 3 года обучения  
Текущий контроль (декабрь)**

ФИО обучающегося \_\_\_\_\_

**5. Теоретические задания**

<b>№ п/п</b>	<b>Вопрос</b>	<b>Варианты ответов</b>
1.	Что такое проект? (обведи один правильный ответ)	А) группа работ/задач, которые необходимо выполнить в заданный период для достижения поставленных целей Б) целенаправленная деятельность временного характера, направленная на создание уникального продукта или услуги В) уникальный процесс, состоящий из набора взаимосвязанных и контролируемых работ с датами начала и окончания и предпринятый, чтобы достичь цели соответствии конкретным требованиям, включая ограничения по времени, затратам и ресурсам Г) все варианты верные
2.	Назовите типы проектов	А) Б) Г) Д) Е)
3	Гипотеза – это...	А) ряд предварительно обдуманных действий, мероприятий, объединённых последовательно для достижения цели с возможными сроками выполнения. Б) предположение, которое не имеет достаточных фактических подтверждений, но представляется вероятным и не опровергнуто. В) идея будущего или желаемого результата
4	Цель должна быть... (зачеркни лишнее)	А) конкретной Б) достижимой В) простой Г) измеримой Д) соизмеримой Е) определенной по времени
5		

**6. Практическое задание:**

Представить тему выбранного проекта, актуальность, гипотезу, цель и задачи. Обоснованность выбора.

**Контрольно-измерительные материалы  
Для учащихся 3 года обучения  
Итоговый контроль (май)**

ФИО обучающегося \_\_\_\_\_

**3. Теоретические задания**

<b>№ п/п</b>	<b>Вопрос</b>	<b>Варианты ответов</b>
1.	Результатами (результатом) осуществления проекта является (являются)	А) Формирование специфических умений и навыков проектирования; Б) Личностное развитие обучающихся (проектантов); В) Подготовленный продукт работы над проектом; Г) Все вышеназванные варианты.
2.	Установите последовательность деятельности в процессе работы над проектом.	А) исправлять ошибки; Б) выдвигать идеи и написать сценарий; В) подбирать материалы и инструменты; Г) оценивать свою работу; Д) организовывать своё рабочее место; Е) изготавливать мультфильм.
3	Как называется страница презентации?	А) слайд Б) кадр В) сцена Г) лист
4	Для создания презентации используется программа?	А) PowerPoint Б) Excel В) Word Г) Adobe Premiere Pro
5	Из каких частей должна состоять композиция публичного выступления?	А) Подготовка речи, начало, завершение и развертывание речи Б) Подготовка речи, начало, развертывание речи В) Вступление, главная часть, заключение

**2. Практическое задание:** учащиеся должны представить индивидуальные или коллективные проекты по мультипликации.

**Контрольно – измерительные материалы для педагога  
(первый год обучения)**

ФИО учащегося \_\_\_\_\_ № группы \_\_\_\_\_  
Отчетный период: \_\_\_\_\_

**1. Теоретическое задание**

Таблица результатов:

№ Вопроса	Баллы
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	

Максимальное количество баллов по данному тесту – 7 баллов (100 %)

Кол-во баллов по разделу 1 «Теоретическое задание» \_\_\_\_\_

**2. Практическое задание**

№ п/п	Перечень умений	Баллы
1	Знает, как сделать эмоцию с помощью элементов лица (брови, глаза, рот, поза)	
2	Умеет делать раскадровку, грамотно раскладывает анимационную фразу	
3	Знает интерфейс программы для покадровой съемки и монтажа	
4	Умеет самостоятельно снять мультэтюд	
5	Умеет монтировать отснятый материал	
6	Умеет анализировать представленный фрагмент (идея, техника, анимационные приемы)	
7	<b>Максимальный возможный результат</b>	<b>18</b>

Кол-во баллов по разделу 2 «Практическое задание» \_\_\_\_\_

**Расчет оценки уровня усвоения знаний:**

**100% x X / Y**

где X – фактическое число баллов

Y – максимальное количество баллов (256)

Общее кол-во баллов в по всем разделам \_\_\_\_\_ в % \_\_\_\_\_

**Контрольно – измерительные материалы для педагога  
(второй год обучения)**

ФИО учащегося \_\_\_\_\_ № группы \_\_\_\_\_  
Отчетный период: \_\_\_\_\_

**1. Теоретическое задание**

Таблица результатов:

№ Вопроса	Баллы
1	
2	
3	
4	
5	

Максимальное количество баллов по данному тесту – 5 баллов (100 %)

Кол-во баллов по разделу 1 «Теоретическое задание» \_\_\_\_\_

**2. Практическое задание (текущий контроль)**

№ п/п	Перечень умений	Баллы
1	Разбирается в анимационных техниках	
2	Умеет анализировать предложенные отрывки	
3	Умеет создать раскадровку для мультфильма, с учетом правил чередования планов по крупности	
4	Умеет самостоятельно снять все сцены мультфильма, исходя из раскадровки	
5	Умеет озвучить мультфильм	
6	Умеет самостоятельно смонтировать мультфильм	
7	<b>Максимальный возможный результат</b>	<b>18</b>

Кол-во баллов по разделу 2 «Практическое задание» \_\_\_\_\_

**Расчет оценки уровня усвоения знаний:**

**100% x X / Y**

где X – фактическое число баллов

Y – максимальное количество баллов (236)

Общее кол-во баллов в по всем разделам \_\_\_\_\_ в % \_\_\_\_\_

**Контрольно – измерительные материалы для педагога  
(третий год обучения)**

ФИО учащегося \_\_\_\_\_ № группы \_\_\_\_\_  
Отчетный период: \_\_\_\_\_

**1. Теоретический материал**

Таблица результатов:

№ Вопроса	Баллы
1	
2	
3	
4	
5	

Максимальное количество баллов по данному тесту – 5 баллов (100 %)

Кол-во баллов по разделу 1 «Теоретическое задание» \_\_\_\_\_

**2. Практическое задание (текущий контроль)**

№ п/п	Перечень умений	Баллы
1	Умеет снять авторский мультфильм, работая самостоятельно на каждом этапе создания мультфильма	
2	Разбирается в терминологии проектной деятельности	
3	Правильно формулирует актуальность, цели, задачи проекта	
4	Умеет планировать каждый этап реализации проекта	
5	Умеет представить свой проект	
6	Публичная защита проекта	
7	<b>Максимальный возможный результат</b>	<b>18</b>

Кол-во баллов по разделу 2 «Практическое задание» \_\_\_\_\_

**Расчет оценки уровня усвоения знаний:**

**100% x X / Y**

где X – фактическое число баллов

Y – максимальное количество баллов (236)

Общее кол-во баллов в по всем разделам \_\_\_\_\_ в % \_\_\_\_\_

**Рефлексивные листы самооценки после выполнения проекта  
(индивидуального или группового)**

Фамилия \_\_\_\_\_

и \_\_\_\_\_

имя \_\_\_\_\_

Название мультфильма \_\_\_\_\_

Чем я занимался при создании мультфильма \_\_\_\_\_

Оцени, опиши свое отношение к данной работе:

1) Мне было интересно \_\_\_\_\_

2) Мне показалось сложным \_\_\_\_\_

3) Я научился \_\_\_\_\_

4) Я потратил много времени на \_\_\_\_\_

5) Открытия, которые я сделал, выполняя эту работу: \_\_\_\_\_

**Рефлексия после выполнения коллективной проектной задачи**

Утверждение	Полностью согласен	Согласен	Частично согласен	Не согласен
Я в полной мере участвую в выполнении задачи, стоящей перед группой				
Если я не согласен с _____				
чем-то, то не спорю, а предлагаю другое решение				
Я с уважением отношусь к мнению участников группы, даже если я с ними не согласен				
Я стараюсь услышать то, что кто-то хочет предложить, а не ищу ошибки в сказанном				



### Критерии оценки готового мультфильма

Наименование мультфильма \_\_\_\_\_

Авторы мультфильма \_\_\_\_\_

Мультипликационная техника \_\_\_\_\_

№	Наименование показателя	Максимальное количество баллов
1	Оригинальность названия мультфильма. Оригинальность исполнения титров	3
2	Соответствия содержания названию	3
3	Эмоциональный эффект от просмотра мультфильма	3
4	Использования оригинальных спецэффектов	3
5	Дизайн (цветовая гамма, стиль, шрифт, качество графических объектов)	3
6	Законченность темы	3
	<b>ИТОГО:</b>	<b>18</b>

## Анкета удовлетворенности для родителей

**Инструкция:** прочитайте высказывания и отметьте один вариант ответа

**1. Насколько вы владеете информацией о цели, задачах, мероприятиях, реализации программы «Мультипликация»?**

- информации недостаточно;
- необходима дополнительная информация;
- информацией владею.

**2. Через какие формы и источники вы получаете информацию?**

- стенд в учреждении;
- родительские собрания;
- индивидуальные беседы;
- социальные сети;
- официальный сайт учреждения

**3. Отвечает ли данная программа интересам, потребностям Вашим и вашего ребенка?**

- да;
- частично;
- не отвечает;
- затрудняюсь ответить.

**4. Устраивает ли Вас режим занятия по программе (дни, время, продолжительность занятия)?**

- да;
- частично;
- не устраивает;
- затрудняюсь ответить.

**5. Удовлетворяет ли Вас организация и качество реализации программы?**

- полностью удовлетворяет;
- частично удовлетворяет;
- совершенно не удовлетворяет.

**6. Ребенок с удовольствием посещает занятия?**

- всегда;
- иногда;
- никогда.

**7. Как осуществляются Ваши контакты с педагогом?**

- поддерживаю тесную связь, участвую в подготовке и проведении мероприятий;
- поддерживаю эпизодическую связь;
- обращаюсь при наличии проблем у ребенка;
- нет необходимости.

### Рабочая программа воспитательной работы

Для данной программы воспитание является неотъемлемым компонентом, так как мультипликация, как и другие виды искусства, отражает в себе определенные представления о ценностях не только отдельно взятого человека (автора мультфильма), но и культуры в целом.

Наиболее эффективное воздействие на современных детей, сегодня, оказывает экранное искусство, которое включает в себя игровое кино, документальное кино, научно-популярное кино, мультипликацию. В основе данной программы лежат принципы **кинопедагогики**. Программа построена на основе проекта «**Киноуроки в школах России**» <https://kinouroki.org/>, рассматривает базовые нравственные понятия и ценности (дружба, мужество, честь, искренность, великодушие и др.).

Через искусство кино, добрые дела на примере героев фильмов, происходит ненавязчивое формирование у воспитанников внутренних, духовных качеств личности, которые напрямую влияют на образ мышления, объективную оценку собственных и чужих поступков, их последствий для человека, окружающей среды и государства.

**Программа воспитания так же подразумевает работу с родителями.**

**Цель воспитательной работы** – создание условий для развития, саморазвития и самореализации личности учащегося и создание условий для активной жизнедеятельности обучающегося, гражданского самоопределения, максимального удовлетворения потребностей в интеллектуальном, культурном, физическом и нравственном развитии.

*Воспитательная работа нацелена на решение таких основных задач как:*

- Формирование мировоззрения и системы базовых ценностей личности;
- Формирования нравственного сознания, развитие нравственных чувств, нравственное поведение.
- Приобщение детей к общечеловеческим нормам морали, национальным устоям родного края, страны.
- Обеспечения развития личности и её социально-психологической поддержки, формирование личностных качеств, необходимых для жизни.
- Воспитание внутренней потребности личности в здоровом образе жизни, ответственного отношения к природной и социокультурной среде обитания.
- Развитие воспитательного потенциала педагога.
- Поддержка социальных инициатив и достижений обучающихся.

### Приоритетные направления в организации воспитательной работы:

**Гражданско-патриотическое воспитание:** формирование патриотических, ценностных представлений и любви, уважении к Отчизне, народам Российской Федерации, к своей малой родине, формирование представлений и ценностях культурно-исторического наследия России и родного края.

**Духовно-нравственное воспитание:** формирование ценностных представлений о морали, об основных понятиях этики, о духовных ценностях народов России, об уважительном отношении к традициям, культуре и языку своего народа.

**Трудовое профессиональное воспитание:** формирование знаний, представлений о трудовой деятельности, выявление творческих способностей и профессиональных направлений учащихся.

**Художественно-эстетическое воспитание:** формирование характера и нравственных качеств потребителей, взглядов и убеждений личности, обогащение чувственного опыта, эмоциональной сферы личности, повышение познавательной активности, а также воспитание чувства красоты, развитие способности воспринимать чувствовать и понимать красоту в общественной жизни.

### Структура воспитательной работы:

Программа, позволяет организовать воспитательный процесс в увлекательной интерактивной форме. В ее основу заложены профессиональные художественные фильмы для разных возрастных групп.

Каждое нравственное качество раскрывается в идее одного профессионального короткометражного игрового фильма, задача которого – вызвать эмоциональный интерес, раскрыть образ героя, модель поведения. А методические рекомендации к фильмам помогают организовать их обсуждение и проведение социальной практики, служащей для закрепления понятий, отраженных в фильмах.

**Киноуроки в детском объединении проходят раз в месяц. Фильм выбирается из таблицы, исходя из возраста обучающихся.**

### Тематическое планирование (рекомендовано воспитательной программой «Киноуроки в школе»)

Класс Период	1	2	3	4	5	6-9	10-11
Сентябрь	Киноурок «ЭРА» (понятие: мечта) <b>Всероссийская акция «Мечта»</b>	Киноурок «Хорошие песни» (понятие: доброжелательность)	Киноурок «Песня ветра» (понятие: дружелюбие)	Киноурок «Первое дело» (понятие: убежденность, идейность)	Киноурок «Дом» (понятие: коллективизм)	Киноурок «Школьные ботаны» (понятие: целеустремленность)	Киноурок «Школьные ботаны» (понятие: целеустремленность)
Октябрь	Киноурок «Мандарин» (понятие: радость за другого)	Киноурок «Друг в беде не бросит» (понятие: помощь вместо осуждения)	Киноурок «Три солнца» (понятие: уважение)	Киноурок «Пять дней» (понятие: созидательный труд)	Киноурок «Пять дней» (понятие: созидательный труд)	Киноурок «Пять дней» (понятие: созидательный труд)	Киноурок «Пять дней» (понятие: созидательный труд)

Ноябрь	Киноурок «Не трус и не предатель» (понятие: дружба)	Киноурок «Мой танец» (понятие: честность)	Киноурок «Трудный выбор» (понятие: моральный выбор)	Киноурок «Другой мир» (понятие: верность идеалам)	Киноурок «Великий» (понятие: справедливость)	Киноурок «Мост» (понятие: стойкость, выносливость)	Киноурок «Мост» (понятие: стойкость, выносливость)
Декабрь	Киноурок «Новогодний подарок» (понятие: добро)	Киноурок «С Новым годом, Раиса Родионовна!» (понятие: благодарность, признательность)	Киноурок «С Новым годом, Раиса Родионовна!» (понятие: благодарность, признательность)	Киноурок «С Новым годом, Раиса Родионовна!» (понятие: благодарность, признательность)	Киноурок «С Новым годом, Раиса Родионовна!» (понятие: благодарность, признательность)	Киноурок «Интервью с неудачником» (понятие: единство слова и дела)	Киноурок «Интервью с неудачником» (понятие: единство слова и дела)
Январь	Киноурок «Воин света» (понятие: отзывчивость)	Киноурок «Чистодей» (понятие: труд, трудолюбие)	Киноурок «За руку с Богом» (понятие: бескорыстие)	Киноурок «Музыка внутри» (понятие: милосердие)	Киноурок «Школьные ботаны» (понятие: целеустремленность)	Киноурок «Живой город» (понятие: счастье)	Киноурок «Живой город» (понятие: счастье)
Февраль	Киноурок «Шайба» (понятие: мужество)	Киноурок «Ванька-адмирал» (понятие: герой, пример для подражания)	Киноурок «Честь имею» (понятие: честь)	Киноурок «Звезды из колодца» (понятие: самооборона, самозащита)	Киноурок «Звезды из колодца» (понятие: самооборона, самозащита)	Киноурок «Крылья» (понятие: солидарность)	Киноурок «Крылья» (понятие: солидарность)
Март	Киноурок «Мой друг – единорог» (понятие: воображение, фантазия)	Киноурок «Экзамен» (понятие: аккуратность)	Киноурок «8 марта» (понятие: наблюдательность, внимательность) <b>Всероссийская акция «Все помогают всем»</b>	Киноурок «8 марта» (понятие: наблюдательность, внимательность) <b>Всероссийская акция «Все помогают всем»</b>	Киноурок «8 марта» (понятие: наблюдательность, внимательность) <b>Всероссийская акция «Все помогают всем»</b>	Киноурок «Батыр» (понятие: самоотверженность)	Киноурок «Батыр» (понятие: самоотверженность)
Апрель	Киноурок «Когда небо улыбается» (понятие: радость познания)	Киноурок «Мой друг Дима Зорин» (понятие: благородство)	Киноурок «Стеша» (понятие: экология снаружи – экология внутри)	Киноурок «Стеша» (понятие: экология снаружи – экология внутри)	Киноурок «Александр» (понятие: личная ответственность)	Киноурок «Утраченное полотно» (понятие: терпение)	Киноурок «Утраченное полотно» (понятие: терпение)
Май	Киноурок «Наследники Победы» (понятие: патриотизм)	Киноурок «Лошадка для героя» (понятие: чувство долга)	Киноурок «Редкий вид» (понятие: усердие, добросовестность)	Киноурок «Редкий вид» (понятие: усердие, добросовестность)	Киноурок «Редкий вид» (понятие: усердие, добросовестность)	Киноурок «Редкий вид» (понятие: усердие, добросовестность)	Киноурок «Навсегда» (понятие: смелость, отвага) Всероссийская акция «Навсегда»

Годовой календарный учебный график на 2024-2025 учебный год

1. Начало учебного 2024-2025 учебного года в Учреждении:

- для групп второго и последующих годов обучения начало учебных занятий – 01.09.2024 г.;
- для групп первого года обучения начало учебных занятий – не позднее 12.09.2024 г. (с 01.09.24 по 12.09.24 комплектование групп).

	1 полугодие	Образовательный процесс	Осенние каникулы	Зимние каникулы	2 полугодие	Образовательный процесс	Дополнительные каникулы (1-х кл.)	Весенние каникулы	Летние каникулы	Всего учеб. недель в год
1 год обучения (1 класс)	12.09-31.12 2024	14 недель	28.10-04.11 (8 к/дн.)	01.01.-08.01 (8 к/дн.)	09.01-31.05 2025	19 недель	17.02-23.02 (7 к/дн.)	24.03-30.03 (7 к/дн.)	01.06.-31.08 2025	33 недели
1 год обучения	12.09-31.12 2024	14 недель	28.10-04.11 (8 к/дн.)	01.01.-08.01 (8 к/дн.)	09.01-31.05 2025	20 недель	нет	24.03-30.03 (7 к/дн.)	01.06.-31.08 2025	34 недели
2 год и посл. года обучения	01.09-31.12 2024	16 недель	28.10-04.11 (8 к/дн.)	01.01.-08.01 (8 к/дн.)	09.01-31.05 2025	20 недель	нет	24.03-30.03 (7 к/дн.)	01.06.-31.08 2025	36 недель

**2. Режим занятий в Учреждении:** занятия проводятся по расписанию, утвержденному приказом директора, и заканчиваются не позднее 20.00. Продолжительность одного занятия в соответствии с возрастом обучающихся:  
(до 6 лет) – 25-30 минут, 7-8 лет – 35-40 минут, 8-10 лет - 40 минут, 11-18 лет – 45 минут

**Праздничные и нерабочие дни:** в соответствии с Постановлениями Правительства РФ.

**При выполнении дополнительных общеразвивающих программ** в мае 2025 года проводится повторение и закрепление материала в различных формах (творческие мастерские, экскурсии, концерты, выступления).

- **Продолжительность учебного года для основных групп (на базе учреждения) , сетевое взаимодействие –детские сады**

	1 полугодие	Образовательный процесс	Осенние каникулы	Зимние каникулы	2 полугодие	Образовательный процесс	Весенние каникулы	Летние каникулы	Всего учебных недель в год
1 год обучения	12.09-31.12 2024	14 недель	26.10-27.10 (2 к/дн.)	01.01.-08.01 (8 к/дн.)	09.01-31.05 2025	20 недель	29.03-30.03 (2 к/дн.)	01.06-31.08 2025	34 недели
2 год и посл. года обучения	01.09-31.12 2024	16 недель	26.10-29.10 (2 к/дн.)	01.01.-08.01 (8 к/дн.)	09.01-31.05 2025	20 недель	29.03-30.03 (2 к/дн.)	01.06-31.08 2025	36 недель

