

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

**Министерство образования и науки Республики Коми
Управления образования администрации муниципального округа «Усинск»
Республики Коми
МБОУ «ООШ» пгт Парма**

РАССМОТРЕНО
педагогическим советом
Протокол № 07 от 25.05.2026 г.

УТВЕРЖДЕНО
Директор школы

Е.В. Модина
Приказ № 174 от 27.05.2026 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «Мультстудия»

Возраст учащихся: 8-12 лет
Срок реализации: 1год
Составитель: Акимова Людмила Николаевна,
педагог дополнительного образования

пгт Парма 2026

**Программа создана на основе нормативно – правовых актов в сфере
дополнительного образования.**

- Закон от 29 декабря 2012 года №273-ФЗ «Об образовании в Федеральную Российскую Федерацию» (с изменениями и дополнениями);
- Концепция развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р)
- Приказ Министерства просвещения России от 27 июля 2022г. №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 января 2021г. №2 «Об утверждении санитарных правил и норма СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания» (раздел VI «Гигиенические нормативы по устройству, содержанию и режиму работы организаций воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»);
- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 г. №09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)».
- Письмо Министерства образования и молодежной политики Республики Коми от 27.01.2016г. №07-27/45 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных – дополнительных общеразвивающих программ в Республике Коми».

**Раздел № 1 «Комплекс основных характеристик образования: объем, содержание,
планируемые результаты».**

1.1. Пояснительная записка.

Образовательная программа дополнительного образования детей «Мультистудия» предназначена для обучения в учреждениях дополнительного образования детей, общеобразовательных школах. Данная образовательная программа дополнительного

образования детей является модифицированной и разработана на основе типовых (примерных, авторских) программ.

Мультипликация предоставляет большие возможности для развития творческих способностей, сочетая теоретические и практические занятия. В процессе создания мультипликационного фильма у детей развиваются сенсомоторные качества, связанные с действиями руки ребенка, обеспечивающие быстрое и точное усвоение технических приемов в различных видах деятельности, восприятие пропорций, особенностей объемной и плоской формы, характера линий, пространственных отношений; цвета, ритма, движения.

Направленность программы: техническая.

Актуальность данной программы обусловлена тем, что в современном мире возникла необходимость укрепления связей обучающегося с новыми информационными компьютерными технологиями и мультиками. Мультипликация представляет собой сложный и многоструктурный процесс, построенный на объединении областей нескольких видов искусства. Главная педагогическая ценность мультипликации как вида современного искусства заключается, прежде всего, в возможности комплексного развивающего обучения детей. Кроме того, именно мультипликация помогает максимально сближать интересы взрослого и ребенка, отличаясь доступностью и неповторимостью жанра. С ее помощью можно сделать процесс обучения удовольствием для детей. Мультипликация может стать прекрасным развивающим средством для раскрепощения мышления, развития творческого потенциала.

Отличительная особенность данной программы заключается в том, что программа не только развивает навыки и умения в области декоративно-прикладного творчества, но и предполагает работу с графическими программами по созданию анимационных фильмов, способствует формированию эстетической культуры через изготовление мульт-персонажей, декораций мультфильма, создания собственного сюжета, аниме-проекта, как основы дальнейшего нравственного развития средствами анимационного искусства. Вовлекаясь в создание мультфильма учащиеся учатся сопереживать, оценивать и аргументировать свою точку зрения.

Адресат программы: программа предназначена для обучающихся 8-12 лет, без специальной подготовки.

Вид программы по уровню усвоения: базовый.

Объем и срок освоения программы: 1 год , 72 часа по 2 часа в неделю.

Форма обучения: очная.

Формы организации образовательного процесса: групповые, индивидуальные.

Формы проведения занятий: круглый стол, дискуссии, лекции, беседы, ролевые игры.

Режим занятий: 2 раза в неделю по 1 академическому часу, всего 72 часа в год.

1.2. Цели и задачи программы.

Актуальность данной программы обусловила постановку основополагающей цели **обучения:**

Цель программы: разностороннее развитие творческого потенциала, обучающегося посредством создания анимационных проектов.

Основная цель достигается решением следующих **задач:**

Образовательные :

- познакомить с историей возникновения и видами мультипликации;
- познакомить с технологией создания мультипликационного фильма;
- формирование навыков работы с ПК и цифровым фотоаппаратом;
- формировать художественные навыки и умения;
- ознакомление учащихся с основными видами мультипликации (рисованная, пластилиновая, предметная, анимация с сыпучими материалами);
- формирование и развитие у детей технического мышления, первоначальных основ конструкторских умений и способностей;
- знакомство с понятием компьютерной анимации и обучение основам работы в программе MOVIE MAKER;
- обучение принципам стилового направления анимации stopmotion (стоп-кадр).

Развивающие :

- развивать творческое мышление и воображение;
- развивать детское экспериментирование, поощряя действия по преобразованию объектов;
- способствовать проявлению индивидуальных интересов и потребностей;
- развивать интерес к совместной со сверстниками и взрослыми деятельности.
- развитие мелкой моторики рук;
- формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей;
- выработка у обучающихся навыков самостоятельной работы с компьютером и фотоаппаратом;
- развитие познавательного интереса и мотивации учащихся к анимационному искусству;

Воспитательные:

- воспитывать чувство коллективизма;
- поддерживать стремление обучающихся к отражению своих представлений посредством анимационной деятельности;
- воспитывать ценностное отношение к собственному труду, труду сверстников и его результатам;
- воспитание аккуратности и собранности при работе с техникой;
- воспитывать умение доводить начатое дело до конца.

1.3. Учебный план.

N/п	Название раздела/темы	Количество часов		
Раздел 1. Мультфильм как вид искусства.		Всего	теория	практика
1	Вводное занятие. Техника безопасности.	2	2	-
2	История мультипликации. Первые мультфильмы.	2	1	1
3	Профессии в мультипликации.	2	2	
4	Знакомство с мультимедийными устройствами, с фотоаппаратом и штативом.	1		1
5	Знакомство с компьютерными программами для создания мультфильма.	1	1	-
6	Знакомство с программой Movie Maker.	1	1	-
7	Основные виды и принципы мультипликации в стиле stop motion.	1	1	
8	Этапы создания мультфильма.	1		1
9	Основные виды и принципы анимации.	1		1
10	Создание фона	1		1
11	Создание персонажей	1	1	1
12	Озвучивание и монтаж.	1		1
13	Актерское мастерство. Способы передачи эмоций.	1	1	
14	Основы цветоведения. Значение цвета в анимации.	1		1
1. Раздел. Рисованная и кукольная анимация.				
17	Что такое рисованная анимация.	1		1
19	Рисунок любимого персонажа из мультфильма.	2	1	1

20	Способы передачи эмоций.	2	1	1
22	Движение персонажей.	2	1	1
23	Ожившие картинки. Съемка.	2	-	2
24	Озвучивание героев.	2	-	2
25	Монтаж.	2	-	2
28	Любимый персонаж из мультфильма.	2	1	1
29	Промежуточная аттестация (полугодовая).	1	-	1
30	Кукольная история.	2	-	2
31	Изготовление декораций.	2	1	1
32	Создание кукол.	2	-	2
33	Я – фотограф.	2	-	2
34	Как говорят куклы. Монтаж.	2	-	2
Пластилиновая и бумажная анимация.				
35	Мир пластилина. Теория.	2	1	1
38	Способы передачи эмоций.	2	1	1
40	Как двигаются пластилиновые персонажи.	1	1	1
41	Профессия режиссер.	1	-	1
42	Игра «Говорим разными голосами».	1	1	1
43	Герои оживают. Монтаж.	1	1	
46	Аппликации и оригами.	1		1
47	Игра «Фантазеры». Сценарий.	1	-	1
49	Декорации.	1	-	1
50	Съемка истории.	1	-	1
51	Я говорю разными голосами.	1	-	1
52	Я – режиссер! Монтаж.	1	-	1
Мультпроект.				
53	Компьютерная программа Movie Maker.	1		1
54	Выбор сюжета.	1	1	1
55	Раскадровка сценария. (название фильма и финальные титры)	1	1	-
56	Как главные герои двигаются? Подборка героев.	1		1
58	Сказка оживает. (освещение компоновка кадров)	1	-	1
59	Профессия режиссер. (Съемка мультфильма).	1	-	1
60	Озвучивание мультфильма.	1	-	1
61	Видеопереходы и видеоэффекты.	1	-	1
62	Мы звукорежиссеры (монтаж).	1	-	1
63	Промежуточная аттестация (годовая).	1	-	1
64	Итоговое занятие «Мульт – Фестиваль».	1	-	1
Всего:		72	22	50

1.4. Содержание учебного плана.

Целью вводного занятия является с учащимися с целью выявления уровня владения учащимися языком. Знакомство с предстоящим курсом обучения.

Программа включает в себя 4 раздела:

2. Раздел. Мультфильм как вид искусства.

Теория: Ознакомительная беседа. Правила техники безопасности. Знакомство с организацией рабочего места. Знакомство с основными видами и принципами мультипликации в стиле stopmotion (стоп моушн), видами и принципами анимационных технологий, принципами работы в программе Movie Maker. Профессия мультипликатор. Художники мультипликаторы. Принцип работы фотоаппарата. Штатив. Интересные мультимедиа устройства. Первые мультипликационные аппараты. Что такое 3D Очки, Web-Камеры, Сканеры. Знакомство с компьютерной программой Movie Maker. Знакомство с программами раскадровки, которые дорисовывают все промежуточные кадры, для оживления изображений.

Практика: Творческое задание по карточкам, викторина «Знаешь ли ты мультфильмы?». Просмотр отрывков из первых анимационных фильмов.

Как использовать штатив в работе. Пробная работа с мультимедийными устройствами. Наглядная демонстрация. Работа с мультимедийными устройствами. Пробуем фотографировать с разных ракурсов объект (предмет). Игра «Угадай профессию». Актерское мастерство. Виртуальная экскурсия в музей.

Раздел. Рисованная и кукольная анимация.

Теория: Ознакомление с анимационной техникой «рисованная анимация», анимационными схемами по рисованию животных, человечков (способы рисования человека в движении). Знакомство с понятием «шарнирная перекладка». Ознакомление с графическими редакторами, покадровое рисование в программе «карандаш», рисованной анимацией «Оживающий фон», нетрадиционными способами рисования. Знакомство с предметной анимацией. Анимация с применением готовых игрушек, декораций. Выбор сюжета. Съёмка и монтаж мультфильма. Способы изготовления декораций. Проведение инструктажа по ТБ при работе с материалами и инструментами. Первые рисованные мультфильмы. История кукольной анимации.

Практика: Рисование человечков в движении, шарнирная перекладка, Просмотр рисованных и кукольных мультфильмов. Аппликации. Оригами. Создание мультфильма. Просмотр мультфильмов в технике оригами, аппликации. Игровые технологии на сплочение коллектива. Игра по созданию мультфильма на бумаге «Живой блокнот». Копирование фотографий в папку компьютера, в программу Movie Maker. Рисунок любимого персонажа из мультфильма. Кукольная история.

Раздел. Пластилиновая и бумажная анимация.

Теория: Ознакомление с принципами и секретами пластилиновой анимации. Проведение инструктажа по ТБ при работе с материалами и инструментами. Плоская и объёмная анимации. Пластилиновая перекладка. Искусство создания объёмных пластилиновых персонажей. Виды декораций. Способы изготовления декораций. Пластилиновый фон. Познавательная беседа «Искусство создания пластилиновых мультфильмов». Виды сюжетов. Понятие «Пластилиновая перелепка». Знакомство с техникой бумажной анимации. Шарнирная перекладка.

Практика: Пластилиновая перекладка, пластилиновый фон. Пластилиновая перелепка «Смешарики». Работа с пластилином. Создание пластилиновых героев для мультфильма. Просмотр пластилиновых мультфильмов «Пластилиновая ворона», «Колобок». Разработка короткометражного мультфильма. Различные механизмы анимированных объектов. Построение сюжета. Выбор сказки. Копирование фотографий в папку компьютера, в программу Movie Maker. Создание бумажного героя. Озвучивание разными голосами и способы передачи эмоций.

Раздел. Мультпроект.

Теория: Построение сюжета. Типы сюжетов. Выбор сказки. Как добавить фото в Movie Maker, пошаговая инструкция. Покадровая съёмка. Видеопереходы и видеоэффекты. Монтаж. Запись и вставка звука. Способы движения главных героев.

Практика: Подготовка мультфильмов. Продумывание сценария, декораций. Изготовление героев мультфильма. На готовых и установленных декорациях расставляются персонажи мультфильма. Распределение ролей. Озвучивание. Монтаж. Запись и вставка звука. Работа в программе Movie Maker. Переключаемся с режима отображения шкалы времени в режим раскадровки, нажав соответствующую кнопку. Работа в панелях «Видеоэффекты», «Видеопереходы».

1.5. Планируемые результаты.

В результате освоения программы, по мультипликации обучаемые должны:

знать:

- основы техники безопасности за компьютером;
- технологию создания объёмной бумажной анимации;
- закономерности движений;
- свойства пластилина;
- процесс создания пластилиновой анимации;
- технологию создания кукольной анимации;

- технологию создания предметной анимации;
- придумывать образ;
- технологию монтажа мультфильма в программе Movie Maker;
- технологию озвучивания

уметь:

- придумывать сценарии к мультфильмам;
- придумывать образ;
- рисовать силуэт;
- работать с бумагой
- создавать бумажного героя по отдельным частям;
- задавать движение бумажной фигурке;
- работать с пластилином;
- лепить плоского героя из пластилина;
- менять положение героя относительно фона;
- создавать героя по отдельным частям;
- задавать движение фигурке;
- придумывать образ;
- задавать движение фигурке
- передвигать фигурки относительно фона;
- проводить фотосъемку на штативе;
- выполнять монтаж в программе Movie Maker.

владеть:

- навыками работы в группе, выполняя в ней разные роли;
- навыками работы с мультимедийной техникой;
- навыками связно выражать мысли, грамотно писать и говорить;
- основами композиции, перспективы, навыком работы с цветом;
- навыками работы со специальными программами, материалами Интернет-ресурсов;
- приёмами передачи мимики, эмоций в рисованной, пластилиновой анимации;
- навыками актерской речи, передачи голосом характера и психологического состояния персонажа;
- структурой построения творческих аниме-проектов;
- ИКТ в процессе создания мультфильмов;

Личностные результаты:

принятие и освоение социальной роли обучающегося, развитие мотивов учебной деятельности посредством анимационной деятельности;

- развитие навыков сотрудничества со сверстниками при групповом и командном творческом взаимодействии;
- овладение правилами поведения на занятиях и умение доводить начатое дело до конца;

Метапредметные результаты:

- овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств ее осуществления;
- освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;
- формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации;
- определение общей цели и путей ее достижения, умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности со сверстниками и взрослыми;
- умение работать самостоятельно с компьютером и фотоаппаратом;
- умение работать в информационной среде в соответствии с содержанием общеобразовательной программы.

Предметные результаты:

- формирование первоначальных представлений о видах анимационных техник и видах мультипликации;
- приобретение навыков работы в программе Moviemaker и др.;
- формирование первоначальных представлений о законах развития сюжета и правилах драматургии;
- овладение навыками сценической речи при звуковом сопровождении мультфильмов;
- овладение анимационными принципами stop motion (стоп - кадр);
- приобретение первоначальных знаний о способах «оживления», т.е. движения мультипликационных героев на экране и умений применять их для создания мультипликационных фильмов.

Ожидаемые результаты: в результате освоения программы, обучающиеся усовершенствуют умения и навыки работы в программе создания мультипликационных проектов, художественные и артистические навыки. Результативность образовательной деятельности определяется способностью обучающихся на каждом этапе расширять круг задач на основе использования полученной в ходе обучения информации и навыков.

Планируемый результат: Основным результатом завершения прохождения программы является создание конкретного продукта – защита творческого проекта, создание мультфильма.

2. Комплекс организационно – педагогических условий, включающих формы аттестации.

2.1. Календарный учебный график программы

Дата начала и окончания учебного периода	1 сентября 2023 г.	до 31 мая 2024 г.
Каникулы	01.01.2024 г. - 09.01.2024 г.	
Количество учебных недель	36	
Место проведения занятия	МБОУ «ООШ» пгт Парма	Кабинет № 1«Точка Роста»
Время проведения занятия		
Сроки контрольных процедур	Промежуточная аттестация обучающихся проводится в декабре. Итоговая аттестация в мае.	

2.2. Календарно- тематическое планирование (2 часа в неделю, 72 занятия в год)

№ п/п	Дата	Форма занятий	Кол-во часов	Тема	Место проведения	Форма контроля
Раздел 1. Мультфильм как вид искусства.						
1		теория	1	Вводное занятие. Техника безопасности.		устный опрос
2		теория, практика	1	История мультипликации.		собеседование
3		теория, практика	1	История мультипликации.		собеседование
4		практика	1	Первые мультфильмы.		обсуждение
5		теория, практика	1	Профессии в мультипликации.		игра
6		теория, практика	1	Профессии в мультипликации.		игра
7		теория, практика	1	Знакомство с мультимедийными устройствами.		практическая работа
8		теория, практика	1	Знакомство с фотоаппаратом и штативом.		практическая работа
9		теория	1	Знакомство с		практическая

				компьютерными программами для создания мультфильма.		работа
10		теория	1	Знакомство с программой Movie Maker.		практическая работа
11		теория, практика	1	Основные виды и принципы мультипликации в стиле stop motion.		оценивание
12		теория, практика	1	Этапы создания мультфильма.		оценивание
13		теория, практика	1	Основные виды и принципы анимации.		устный опрос
14		теория, практика	1	Озвучивание и монтаж.		практическая работа
15		теория, практика	1	Актерское мастерство. Способы передачи эмоций.		игра
16		теория, практика	1	Основы цветоведения. Значение цвета в анимации.		устный опрос
17		практика	1	Просмотр анимационного мультфильма.		обсуждение
18		практика	1	Виртуальная экскурсия в музей.		обсуждение
19		теория, практика	1	Что такое рисованная анимация.	Кабинет № 10	обсуждение
20		теория, практика	1	Просмотр мультфильма.		обсуждение
21		теория, практика	1	Рисунок любимого персонажа из мультфильма.		творческое задание
22		теория, практика	1	Способы передачи эмоций.		игра
23		практика	1	Нарисованные истории.		творческое задание
24		практика, теория	1	Движение персонажей.		творческое задание
25		практика	1	Ожившие картинки. Съемка.		творческое задание
26		практика	1	Озвучивание героев.		игра
27		практика	1	Монтаж.		практическая

						работа
28		теория, практика	1	Кукольная или предметная анимация. Теория.		обсуждение
29		теория, практика	1	Просмотр мультфильма.		обсуждение
30		теория, практика	1	Любимый персонаж из мультфильма.		творческое задание
31		практика	1	Промежуточная аттестация (полугодовая).		тестирование
32		теория, практика	1	Кукольная история.		задание по карточкам
33		практика	1	Изготовление декораций.		творческое задание
34		практика	1	Создание кукол.		творческое задание
35		практика	1	Я – фотограф.		практическая работа
36		практика	1	Как говорят куклы. Монтаж.		практическая работа
37		теория, практика	1	Мир пластилина. Теория.	Кабинет № 10	обсуждение
38		теория, практика	1	Просмотр мультфильма.		обсуждение
39		теория, практика	1	Рисунок любимого персонажа из мультфильма.		творческое задание
40		теория, практика	1	Способы передачи эмоций.		игра
41		практика	1	Пластилиновая история.		практическая работа
42		практика, теория	1	Как двигаются пластилиновые персонажи.		творческое задание
43		практика	1	Профессия режиссер.		практическая работа
44		теория, практика	1	Игра «Говорим разными голосами».		игра
45		теория, практика	1	Герои оживают. Монтаж.		практическая работа
46		теория, практика	1	Бумажная анимация		обсуждение
47		теория, практика	1	Мультфильмы из бумаги.		обсуждение
48		теория, практика	1	Аппликации и оригами.		творческое задание
49		практика	1	Игра «Фантазеры».		игра

				Сценарий.		
50		практика	1	Бумажный герой.		творческое задание
51		практика	1	Декорации.		практическая работа
52		практика	1	Съемка истории.		практическая работа
53		практика	1	Я говорю разными голосами.		практическая работа
54		практика	1	Я – режиссер! Монтаж.		практическая работа
55		теория, практика	1	Компьютерная программа Movie Maker.	Кабинет № 10	практическая работа
56		теория, практика	1	Выбор сюжета.		творческое задание
57		теория, практика	1	Выбор сюжета.		творческое задание
58		теория	1	Раскадровка сценария. (название фильма и финальные титры)		практическая работа
59		теория, практика	1	Как главные герои двигаются? Подборка героев.		практическая работа
60		теория, практика	1	Как главные герои двигаются?		практическая работа
61		практика	1	Для чего нужны декорации?		практическая работа
62		практика	1	Для чего нужны декорации?		практическая работа
63		практика	1	Сказка оживает. (освещение компоновка кадров)		практическая работа
64		практика	1	Профессия режиссер.		практическая работа
65		практика	1	Профессия режиссер (Съемка мультфильма).		практическая работа
66		практика	1	Озвучивание мультфильма.		тестирование
67		практика	1	Видеопереходы и видеоэффекты.		самоконтроль
68		практика	1	Мы звукорежиссеры (монтаж).		практическая работа
69		практика	1	Мы звукорежиссеры.		практическая работа
70		практика	1	Промежуточная аттестация.		практическая работа

71		практика	1	Итоговое занятие.		тестирование
72		практика	1	Итоговое занятие.		самоконтроль

2.3. Условия реализации программы.

В плане **материально-технического обеспечения** аудитория соответствует санитарным требованиям, снабжена всем необходимым техническим оборудованием из расчета количества обучаемых, включая **информационное обеспечение** учебный класс, для проведения теоретических и практических занятий, учебная мебель, видео, аудиоаппаратура, компьютеры, мультимедиа проектор, дидактический материал.

2.4 Формы аттестации.

Формами подведения итогов реализации программы является отслеживание роста сформированности компетенций, контроль и достоверность результатов:

- практическая работа;
- участие в творческих конкурсах по ИКТ;
- мониторинг обученности (текущий, в конце каждой темы проводится тест и периодический);
- мониторинг воспитанности (динамика личностного развития обучающегося).

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов: журнал посещаемости, материал результата тестирования, портфолио, проектная работа, фото, видеозапись, грамота, диплом, свидетельство (сертификат), и др.

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов: выставка рисунков, демонстрация знаний и навыков по результатам тестирования и практических работ, портфолио, конкурс, научно-практическая конференция, олимпиада, отчет итоговый, фестиваль мультипликации, и др.

Итогом работы по программе является снятый обучающимися мультфильм и видеоролик.

В конце года происходит представление (премьера) мультфильмов и видеороликов, а также защита проектов перед зрителями из числа родителей и одноклассников.

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов: электронный журнал посещаемости, журнал выполненных заданий, портфолио.

Примерные формы контроля разработаны для определения результативности программы, отражают цели и задачи программы, определяют результативность освоения данной программы, служат инструментом достижения целей и задач обучения, показателем сформированности тех или иных компетенций.

Сроки	Задачи контроля	Форма аттестации	Критерии
Декабрь	Практические умения создавать анимацию в различных техниках 2D и 3D анимациях Владение навыками работы на графическом планшете в графических редакторах.	Практическое задание	Высокий Средний Низкий

	Знание основных принципов видеосъемки.		
Май	Создание анимационного ролика, с использованием изученных техник.	Демонстрация и защита проекта	Высокий Средний Низкий

2.5. Оценочные материалы.

В рамках реализации программы необходимо проводить **мониторинг качества усвоения учебного материала**. По завершении изучения крупных тематических блоков программы осуществляется промежуточная диагностика в различных формах: тестовые занятия (приложение 1), выставки-конкурсы, итоговые творческие работы.

Итоговая аттестация проходит в форме защиты проекта, при этом проект может быть как индивидуальный, так и коллективный. В таблице 1 представлены критерии оценки итогового проекта.

Таблица 1 – Критерии оценки итогового проекта

<i>Критерии оценки выполнения проекта</i>	<i>Задание выполнено полностью</i>	<i>Задание выполнено полностью (имеются незначительные погрешности)</i>	<i>Задание выполнено частично (имеются существенные недостатки)</i>
Результат	Высокий уровень	Средний уровень	Низкий уровень

Критерии оценивание практического задания.

Самостоятельно не справился с работой, последовательность нарушена, допущены большие отклонения, работа имеет незавершённый вид	1 балл
Самостоятельно не справился с работой, последовательность частично нарушена, допущены отклонения	2 балла
Работа не выполнена в заданное время, самостоятельно, с нарушением последовательности	3 балла
Работа выполнена в заданное время, самостоятельно, с соблюдением последовательности, допущены небольшие отклонения	4 балла
Работа выполнена в заданное время,	5 баллов

самостоятельно, с соблюдением технологической последовательности, качественно и творчески	
---	--

Максимальный балл: 5 баллов

2 балла- низкий уровень

3 балла – средний уровень

4-5 баллов- высокий уровень

ОПРОС

1. Какие техники в мультипликации Вы знаете?
2. Объясните принцип техники перекладки?
3. Какие студии мультипликации Вы знаете?
4. Пиксиляция — это ...?
5. Этапы создания мультфильма ?
6. Что такое раскадровка и для чего она нужна?
7. Какие мультфильмы ,созданные при помощи кукольной анимации, вы знаете ?
8. Нравится ли вам профессия мультипликатора ?
9. Техника мультипликации — рисованная анимация . Принцип?
10. В какой технике вам нравится больше всего работать?

Критерии оценивания:

1 правильный ответ- 1балл

(5 баллов- низкий уровень, 6-8 баллов-средний уровень, 9-10 баллов- высокий уровень)

2.3. Методические материалы:

Методика работы по программе очная форма обучения. Методы работы обучения мультипликации используются вариативно, в зависимости от контингента обучаемых, превалирует использование активных методов обучения в грамотном сочетании с пассивными методами и т.д.

Методы обучения: словесный; объяснительно – иллюстративный; игровой; проектный.

Методы воспитания: поощрение; мотивация.

Формы организации учебного занятия:

- Лекция
- Круглый стол
- Дискуссия
- Мастер - класс

- Работа за компьютером
- Фото и видеосъемка
- Ролевые игры
- Участие в фестивалях и конкурсах;
- подготовительное занятие;
- мастер-класс;
- самостоятельная работа.

Основные формы организации познавательной деятельности: индивидуальная, групповая, фронтальная.

Основной стержень образовательного процесса составляют **мастер-классы**, которые проводятся в течение года по основным направлениям деятельности объединения.

Каждый мастер-класс подразумевает изложение теоретического материала и практическое задание на соответствующую тему. Для выполнения задания предоставляется исходный материал, образец выполненного задания и наглядный материал.

Процесс создания мультфильма (последовательность действий).

1. Подбор материала для сценария. Можно взять авторское произведение родителей на основе конкурсного отбора.

2. Выбор анимационной техники.

3. Изготовление фонов и персонажей. Используется масса для лепки или пластилин, конструктор ЛЕГО, бросовый материал (бусины, бантики и т.д.), или готовые куклы. Фон для новичков лучше брать неподвижный. А затем он может и панорамно двигаться – горизонтально или вертикально. В этом случае персонаж идет, бежит, прыгает, ныряет на одном месте.

4. Съемка анимационного фильма.

5. Звуковое оформление, или «озвучивание». Основное средство выражения мыслей и чувств – звучащее слово, – вступая во взаимодействие с изобразительной частью фильма, усиливает его в идейном, художественном плане. Здесь дети проявляют свои актерские способности: выразительно читают авторский текст, придумывают шумовые эффекты. Но новичкам для начала лучше просто наложить мелодию, соответствующую замыслу.

6. Монтаж фильма (верстка). В работе с детьми эта функция решается педагогом. Перенести отснятые фотографии на компьютер. Разместить снимки, музыкальные композиции, голосовые записи в программе для создания мультфильма.

Педагогические технологии:

- технология группового обучения;
- технология программированного обучения;
- технология развивающего обучения;

- технология проектной деятельности;
- технология игровой деятельности;
- коммуникативная технология обучения;

Дидактические материалы – раздаточные материалы, картинки, презентации, видео, викторины, кроссворды.

Список использованной литературы.

1. Велинский Д. В.: Технология процесса производства мультфильмов технике перекладки. Методическое пособие. Издание второе. Переработанное и дополненное. - Новосибирск: 2011 г., 41 с.
2. Иткин В. В. Карманная книга мульт – юриста. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. - Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2011 г., 21 с.
3. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М, 2007;
4. Новацкая, М., Пластилиновые секреты. Как за 30 минут слепить сказку. - СПб.: Питер, 2013.-64с.
5. Тихонова Е. Р. Рекомендации в работе с детьми студии мультипликации. Методическое пособие. Издание второе. Переработанное и дополненное. - Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2011 г., 59 с.

Интернет ресурсы.

1. Интернет ресурсы: <http://moodle.distcentr.ru/course/view.php?id=71>
2. Иванов-Вано. Рисованный фильм// <http://risfilm.narod>;
3. <http://veriochen.livejournal.com/121698.html>. - Мультфильмы своими руками.
4. <http://Myltik.ru>
5. <http://animamuseum.ru/>

Итоговый тест

Ф.И.обучающегося _____

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

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

2. Современное название мультипликации? Как оно переводится?

(Анимация. Это слово переводится как «одушевление»)

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

- А. Сценарист
- Б. Режиссер
- В. Аниматор
- Г. Композитор

(Аниматор - кинематографист, работающий в мультипликации)

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

- А. Являются декоративным украшением.
- Б. Являются первыми предвестниками зарождения основных элементов мультипликации

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

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

- А. Кукольный театр
- Б. Театр одного актера
- В. Театр оперы и балета
- Г. Театр теней

(Кукольный театр и театр теней)

6. Кто считается основателем рисованной мультипликации? Выберите правильный ответ.

- А. Эмиль Рейно
- Б. Уолт Дисней
- В. Стюарт Блэктон
- Г. Александр Ширяев

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

7. Возьмите лист белого картона, вырежьте кружок и нарисуйте на нём с одной стороны птицу, а с другой - клетку или дерево. Проколите картон с двух противоположных сторон, проденьте в дырочки нитку и покрутите. Картон начнёт быстро вращаться, а вы увидите птицу... Какую? Напишите свой ответ.

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

8. Перечислите техники мультипликации.

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

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

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

(Мультфильм)

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

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

(На одну секунду анимации необходимо 24 кадра)

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

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

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

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

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

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

- А. Озвучивали главных героев
- Б. Придумывали смешные трюки, гэгги
- В. Создавали декорации для мультипликационного фильма
- Г. Руководили съемочным процессом

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

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

- А. Микки Мауса
- Б. Алисы в стране Чудес
- В. Льва Симбы
- Г. Скруджа Макдака

(За создание Микки Мауса)

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

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

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

16. Кто считается родоначальником пластилиновой техники в мультипликации?

- А. Александр Ширяев
- Б. Александр Татарский
- В. Михаил Алдашин
- Г. Вячеслав Котеночкин

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

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

- А. Овоскоп
- В. Калейдоскоп
- Б. Стробоскоп
- Г. Микроскоп

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

18. В какой последовательности создаются мультипликационные фильмы.

- Монтаж отснятого материала
- Съёмочный процесс
- Написать сценарий
- Создать персонажей и декорации
- Подобрать звуковое сопровождение
- Демонстрация публике

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

19. Кто является изобретателем песочной мультипликации? Выберите правильный ответ.

- А. Кэролин Лиф
- Б. Ксения Симонова
- В. Ференц Цако
- Г. Артур Кириллов

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

20. Перечислите способы рисования в технике песочная анимация.

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

Оценка результатов проводится по бальной системе, за каждый правильный ответ обучающийся получает один бал.

Суммируя результаты выполнения всех заданий, определяется общая сумма результатов:

Низкий уровень: 7-12 баллов

Средний уровень: 13-15 баллов

Высокий уровень: 16-20 баллов

Обучающиеся, набравшие более 9 баллов считается прошедшим промежуточную аттестацию.

Воспитательная работа в рамках программы.

№	Название мероприятия	Дата проведения	Цели проведения
1	День открытых дверей объединения.	сентябрь, первая неделя	Презентация объединения
2	Международный день анимации.	28 октября	Формирование сплоченности коллектива.
3	День народного единства.	4 ноября	Формирование сплоченности коллектива.
4	Новый год.	25 декабря	Организация досуга. Формирование сплоченности коллектива.
5	День защитников отечества.	23 февраля	Формирование сплоченности

			коллектива.
6	Международный женский день.	8 марта	Формирование сплоченности коллектива.
7	День смеха.	1 апреля	Формирование сплоченности коллектива.
8	День космонавтики.	12 апреля	Формирование сплоченности коллектива.
9	День победы.	9 мая	Формирование сплоченности коллектива.
10	Праздник окончания учебного года.	31 мая	Подведение итогов.