

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Сергачская средняя общеобразовательная школа № 3»

**СОГЛАСОВАНО**  
на педагогическом совете  
МБОУ «Сергачская СОШ №3»  
Протокол №1 от 31.08.23 г.

**УТВЕРЖДЕНО**  
Приказом директора  
МБОУ "Сергачская СОШ №3"  
от 29.08.23 г. №251-о

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая  
программа  
художественной направленности  
"Студия Мультизаврики"**

Возраст обучающихся: 9-10 лет

Срок реализации: 1 год

Составитель: Бабушкина Е.В.

г. Сергач

2023 г.

# 1. Комплекс основных характеристик образования

## 1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа социально-гуманитарной направленности «Студия мультипликации» разработана в соответствии с нормативными документами, в которых закреплены содержание, роль, назначение и условия реализации программ дополнительного образования:

1. Федеральный Закон «Об образовании в Российской Федерации» (№ 273-ФЗ от 29.12.2012) (ред. от 31.07.2020 г.)

2. Приказ Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (ред. от 30.09.2020 г.)

3. Приказ Минобрнауки от 23.08.2017 № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ» (Зарегистрировано в Минюсте России от 18.09.2017 № 48226)

4. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

5. Федеральный Закон от 31.07.2020 г. № 304 «О внесении изменений в ФЗ «Об образовании в РФ» по вопросам воспитания обучающихся»

6. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р.

**Программа** предполагает занятия в студии, которые способствуют расширению кругозора детей, повышению эмоциональной культуры, культуры мышления, формированию убеждения и идеалов.

Она предоставляет большие возможности для развития творческих способностей детей, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда. В процессе создания мультипликационного фильма развиваются сенсомоторные качества, связанные с действиями руки ребенка, обеспечивающие быстрое и точное усвоение технических приемов в различных видах деятельности, восприятие пропорций, особенностей объемной и плоской формы, характера линий, пространственных отношений; цвета, ритма, движения. Творческие способности, направленные на создание нового, формируются только на нестандартном материале, который делает невозможным работу по существующему шаблону. Анимация - искусство, разрушающее все стереотипы изображения, движения, создания образов, чьи «границы совпадают только с границами воображения». Программа направлена на изучение пластилиновой анимации, расширение познаний о материалах, инструментах и методах для лепки из пластилина, развитие творческих способностей, фантазии учащихся. «Пластилиновая анимация» позволит не только слепить персонаж, но и «оживить» его. В данной дисциплине уместается комплекс процессов и видов искусств, с помощью которых, ребенок может сотворить свою сказку. Соединение традиционных предметов, техник, методов с новыми технологиями позволяет привлечь наибольшее внимание современного школьника к искусству.

### **Направленность программы – художественная**

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа «Студия мультипликации» предназначена педагогам для использования в системе дополнительного образования детей. Занятия в объединении дадут возможность любому ребенку побывать в роли идейного вдохновителя, сценариста, актера, художника, аниматора, режиссера и даже

монтажера. То есть, дети смогут познакомиться с разными видами творческой деятельности, получат много новой необыкновенно интересной информации. Это прекрасный механизм для развития ребенка, реализации его потребностей и инициатив, раскрытия внутреннего потенциала, социализации детей через сочетание теоретических и практических занятий, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда детей.

### **Новизна программы**

В основу содержания программы положены сведения из различных областей науки и дисциплин, а также знакомство с различными телевизионными специальностями как - сценарист, режиссер, художник, оператор, звукорежиссер, дизайнер – декоратор, монтаж и пр.

Если мы просто проследим путь создания мультфильма, то мы легко набросаем список «дисциплин», которые осваиваются воспитанниками в этом процессе:

- идея (чаще всего мультфильм начинается с идеи) — это прежде всего развитие воображения;
- сценарий — это владение языком, начальная литературная подготовка, драматургия (как сделать, чтобы история была интересной);
- разработка образов, персонажей, фонов — это опять развитие воображения, изобразительное и декоративно-прикладное искусство;
- создание раскадровки — это основы киноведения, работа с планами, опять же драматургия и даже театральное мастерство;
  - подготовка к съёмке — тут порой нужно придумать, а как снять то или это. Это уже основы конструирования и технологий;
  - съёмка — тут нужно собрать в кучу все, что уже наработано;
  - озвучивание — прежде всего актёрское мастерство, выразительное чтение;
  - монтаж, обработка — работа в программе. Применение поисковых методов обучения в решении разного уровня сложности проблемных ситуаций; применение исследовательской деятельности с использованием игровых технологий обучения; изучение элементов таких предметов как «Рисунок», «Цветоведение», «Основы композиции», «Основы лепки».

В ходе обучения дети занимаются проектной деятельностью, что позволяет не только развить художественный вкус, способность анализировать ситуацию, учит ставить перед собой цели и задачи, расставлять акценты, прогнозировать ожидаемый результат, но и сформировать мотивацию к творческой работе.

**Актуальность программы** поиски новых более эффективных психолого-педагогических подходов к процессу организации воспитания и обучения детей. Основная задача заключается в том, чтобы поддерживать и стимулировать любознательность, познавательную и творческую активность детей, побуждать интерес к разным видам деятельности, удовлетворять потребность в познании, самовыражении, творческой конструктивной деятельности. Для решения поставленных задач возникает необходимость создания определенных условий, где организация студии анимации, направлена на создание пространства детской реализации - поддержку творчества, инициативы, развитие личности ребенка, создание условий для самореализации, где ребенок активный субъект образовательного процесса. Учебный материал подчинен основной проблеме - созданию мультфильма. Мультипликация уже давно рассматривается как средство воспитания и развития детей. О.В. Казачек, М.И. Медведева и др. исследовали влияние анимационных фильмов на развитие ребенка. Красный Ю.Е. и Курдюкова Л.И. в книге «Мультфильмы своими руками» пишут, что применение технологии мультипликации «... являясь наиболее естественной для детского и подросткового возраста: стимулирует их творческую активность и раскрепощают мышление...», «занимаясь мультипликацией, ребенок приобретает универсальный опыт в неограниченном числе видов деятельности». Развиваются умственные способности детей, координация пальцев, гибкость рук, открывается широкий простор для творческой деятельности, для понимания красоты труда.

### **Педагогическая целесообразность**

Главной задачей системы дополнительного образования является нравственно-духовное воспитание и развитие творческих способностей личности ребёнка. Содержание программы учитывает возрастные и индивидуальные особенности детей. Данная программа позволяет раскрыть индивидуальные возможности и творческие способности детей через создание ими уникальных творческих проектных работ.

Мультипликация, это современный, новый метод, его основой является совместная деятельность ребенка и взрослого, результатом этой деятельности становится мультфильм. Мультипликация многоцелевой и удивительный инструмент, она позволяет раскрыть творческие способности ребенка, помогает ему преодолевать страхи и неуверенность в себе, показывает те аспекты и возможности, о которых он раньше и не знал. В первую очередь, конечно, развиваются творческие способности. Благодаря коллективной работе дети учатся взаимодействию друг с другом и с взрослыми.

Мультфильм, это волшебный мир, он помогает ребенку развиваться, фантазировать, учит сопереживать героям, учит дружбе и доброте. В процессе создания мультфильма взрослый является связующим звеном между ребенком и сказочным миром мультипликации, он помогает ребенку окунуться в сказочный мир, направляя его на верные дорожки в процессе создания мультфильма. В ходе всех этапов создания мультфильма происходит увеличение социального опыта ребенка, задействуются эмоциональная, волевая сферы психической деятельности, активизируются их скрытые возможности и творческие позывы.

### **Адресат программы**

Программа построена с учетом возрастных и психологических особенностей учащихся 9-10 лет.

Программа предоставляет учащимся возможность освоения учебного содержания занятий с учетом их уровней общего развития, способностей, мотивации. В рамках программы предполагается реализация параллельных процессов освоения содержания программы на разных уровнях доступности и степени сложности, с опорой на диагностику стартовых возможностей каждого из участников.

### **Режим занятий**

Программа предусматривает один год обучения. Учебная нагрузка составляет 68 часов в год (2 часа в неделю). Продолжительность занятия – 45 мин.

Формы организации деятельности обучающихся - групповая. На занятиях применяется дифференцированный, индивидуальный подход к каждому обучающемуся. Наполняемость группы до 15 человек.

## **1.2. Цель и задачи программы**

**Цель программы:** создавать условия для развития личности ребёнка средствами искусства; получения опыта художественно-творческой деятельности, через овладение основами создания анимационных фильмов.

### **Задачи программы.**

Воспитательные:

- воспитывать чувство коллективизма;
- поддерживать стремление детей к отражению своих представлений посредством анимационной деятельности;
- воспитывать ценностное отношение к собственному труду, труду сверстников и его результатам;
- воспитывать умение доводить начатое дело до конца.

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.

Образовательные:

- познакомить с историей возникновения и видами мультипликации;
- познакомить с технологией создания мультипликационного фильма;
- формировать художественные навыки и умения;
- поощрять речевую активность детей, обогащать словарный запас.

## 1.3 Содержание программы

### Учебный план

№ п/п	Название раздела (темы)	Кол-во часов	В том числе		Форма аттестации / контроля
			Теория	Практика	
1.	<b>Модуль: Путешествие в мир мультипликации</b>	10	3	7	Предварительная аттестация (тестирование, опрос), мониторинг
2.	<b>Модуль: Секреты детской мультипликации</b>	12	5	7	Наблюдение, опрос, тестирование, участие в конкурсах
3.	<b>Модуль: В мире анимации</b>	24	5	19	Опрос, тестирование, анкетирование, участие в конкурсах
4.	<b>Модуль: Мультпроекты</b>	22	8	14	Защита проекта, коллективный анализ работ, мониторинг, участие в конкурсах
	<b>Итого:</b>	<b>68</b>	<b>21</b>	<b>47</b>	

### Содержание программы

#### **Модуль 1. Вводное занятие. Путешествие в мир мультипликации.**

Знакомство с программой работы кружка, расписанием занятий. Цели и задачи обучения. Знакомство с правилами охраны труда, правилами пожарной и электробезопасности.

Понятие мультфильма. Что такое мультфильм. История появления мультфильмов, первые мультфильмы.

Практическая часть: проведение беседы на тему: "В мире мультфильмов". Просмотр и обсуждение различных мультфильмов. Просмотр фрагментов мультфильмов Уолта Диснея разных временных периодов. Просмотр пластилиновых и нарисованных мультфильмов.

#### **Модуль 2. Секреты детской мультипликации.**

Материалы и оборудование, необходимые для создания мультфильма: пластилин, бумага, краски, карандаши, камера, компьютер.

Практическая работа: проба работы с материалами и оборудованием. Съёмка различных анимаций.

### **Модуль 3. В мире анимации.**

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

Основы построения сценария. Сюжет. Диалоги.

Практическая работа: отработка основных приёмов каждой техники. Отработка навыков создания элементарных движений персонажа: походка, движение рук, моргание, движение губ.

### **Модуль 4. Мультпроекты.**

Основы построения мультфильма. Подбор материала для сценария. Выбор анимационной техники. Изготовление фонов и персонажей. Съёмка анимационного фильма. Звуковое оформление, или «озвучивание». Монтаж мультфильма.

Практическая часть: разработка сценария для мультфильма. Выбор техники исполнения мультфильма. Работа по теме, просмотр и обсуждение мультфильма. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

## **1.4. Планируемые результаты**

### **Предметные результаты.**

#### **Теоретические знания:**

- научатся осуществлять под руководством педагога элементарную проектную деятельность в малых группах: разрабатывать замысел мультфильма, искать пути его реализации, воплощать его в продукте, демонстрировать готовый продукт;
- приобретут навыки создания анимационных объектов в подходящей для детей компьютерной программе.

#### **Практические умения:**

- приобретут навыки покадровой съёмки и монтажа кадров с заданной длительностью;
- научатся создавать иллюстрации, диафильмы и видеоролики по содержанию произведения;
- соблюдать правила безопасности труда и личной гигиены;
- правильно организовывать рабочее место и поддерживать порядок во время работы.

### **Метапредметные результаты.**

#### **Учащиеся научатся:**

#### **Регулятивные:**

- планировать своё действие в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации в сотрудничестве с педагогом;
- вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учёта характера сделанных ошибок.

#### **Коммуникативные:**

- научатся договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов;
- получают возможность научиться учитывать и координировать свои действия в сотрудничестве, отличные от позиции других людей.

#### **Познавательные:**

- научатся осуществлять поиск необходимой информации для выполнения творческих заданий с использованием литературы, освоят навыки неписьменного повествования языком компьютерной анимации и мультипликации;
- научатся осуществлять расширенный поиск информации с использованием ресурсов библиотек и Интернета.

### Личностные результаты.

#### Сформированы:

- широкая мотивационная основа творческой деятельности, включающая социальные, учебно-познавательные и внешние мотивы;
- учебно- познавательный интерес к новому учебному материалу и способам решения новой частной задачи.

## 2. Комплекс организационно-педагогических условий

### 2.1 Календарный учебный график

№ п/п	Теория	Время (мин.)	Практика	Время (мин.)	Другие формы работы	Время (мин.)	Кол-во часов
<b>Модуль 1. Путешествие в мире мультфильмов</b>							
1.	Вводное занятие: «Путешествие в мир мультипликации»	10	Просмотр короткометражных мультфильмов	25	Проведение беседы по охране труда и ТБ	10	1
2.	В мире мультфильмов	20	Лепка из пластилина героев из мультфильмов	45	Просмотр мультфильмов	25	2
3.	Что я знаю о мультфильмах	30	Просмотр анимаций в различных техниках	45	Входная анкета – тестирование «Что я знаю о мультфильмах?»	15	2
4.	Немного из истории анимации	30	Рисование персонажа из мультфильма	30	Просмотр короткометражных мультфильма	30	2
5.	Рассказ о профессиях мультипликатор	10	Просмотр мультфильмов от Уолт Дисней. Зарисовка персонажей из мультфильмов	60	Презентация «Профессия - мультипликатор»	20	2
6.	Сочиним историю	10	Придумывание сюжета для мультфильма. Рисование мультфильма	20	Игровая ситуация «Сочиним историю»	15	1
<b>Модуль 2. Секреты детской мультипликации</b>							
7.	История появления первых	20	Просмотр первых в	15	Презентация по	10	1

	мультфильмов		мире мультфильмов. Анкетирование «Что за анимация»		теме. Творческая игра «Мы артисты»		
8.	История на бумаге	10	Придумывание сюжета на бумаге. История на бумаге (аппликация)	15	Игра «Фантазеры». Аппликация из пластилина	20	1
9.	Как герои двигаются?	10	Изготовление подвижных фигурок из картона	20	Практическая работа по рисованию в парах.	15	1
10.	Для чего нужны декорации?	10	Рисуют и вырезают фон и декорации	30	Игра «Найди отличия»	5	1
11.	Из чего можно сделать мультик?	10	Лепка из пластилина не живых предметов, фруктов, животных	20	Просмотр мультфильмов, сделанных в разных техниках. Игровое упражнение «Угадай сказочного героя»	15	1
12.	Что такое сценарий?	20	Презентация по теме. Написание сценария для выдуманного мультфильма. Зарисовка выдуманного главного героя	20	Выставка рисунков на тему «Любимые мультфильмы»	5	1
13.	Как оживить картинку?	10	Рисование сказочных героев в движении. Зарисовка комиксов	30	Игра по созданию мультфильма на бумаге «Живой блокнот»	5	1
14.	Проработка образов и изготовление персонажей любимых мультфильмов	10	Изготовление персонажей любимых мультфильмов из подручных средств	20	Игровая ситуация «Сказочные герои». Беседа о злых и добрых сказочных героях.	15	1
15.	Материалы и инструменты для создания мультфильма	20	Работа в программе Movie Maker	60	Пальчиковая и зрительная гимнастика. Инструктаж по технике безопасности	10	2
16.	Озвучиваем мультфильм	10	Озвучка знакомой сказке. Прочтение стихотворений с помощью разной	25	Игра «Интересные эпизоды из сказки». Игра	10	1



			интонации		«Угадай что за мультфильм?»		
17.	Знакомство с микрофоном и правилами записи голоса	10	Операции со звуком и музыкой. Подбор музыки для разных времен года	25	Инструктаж по технике безопасности. Игровые технологии на сплочение коллектива «Здравствуй, друг»	10	1
<b>Модуль 3. В мире анимации</b>							
18.	Все об анимации: кто рисует мультики - человек или компьютер?	10	Выдумать и нарисовать мультфильм в виде комиксов	60	Беседа с презентацией по теме. Просмотр мультфильма на выбор	20	2
19.	История кукольной анимации	10	Просмотр кукольных мультфильмов. Разработка совместно с педагогом сценарий мультфильма	20	Основы анимации (сценарий, раскадровка, фон, звук, герои, монтаж). Инструктаж по технике безопасности. Пальчиковая и зрительная гимнастика	15	1
20.	Анимация к празднику «Новый год!»	10	Практическое занятие по изготовлению декораций к мультфильму: различные фоны, на которых происходит действие в мультфильме	75	Игровые технологии на сплочение коллектива. Игра «Ладонь в ладонь»	5	2
21.	Зимние забавы	5	Рисование по теме. Конкурс рисунков на тему «Время года – Зима!»	20	Просмотр зимних сказок и мультфильмов. Подвижная игра «Отгадай профессию»	20	1
22.	Светлый праздник - Рождество	10	Рисование рисунков на тему «Рождество», просмотр мультфильмов, чтение и выбор	30	Пальчиковая и зрительная гимнастика	5	1

			стихотворения по заданной теме				
23.	Проект мультфильма «Рождество в стихах» в технике песочной анимации	15	Составление раскадровки мультфильма в соответствии со стихотворением	70	Пальчиковая и зрительная гимнастика	5	2
24.	Оборудование, необходимо для записи звука	10	Проведение кастинга среди желающих записать стихотворение. Запись стихотворения	30	Пальчиковая и зрительная гимнастика	5	1
25.	Монтаж мультфильма	10	Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой. Монтаж звука. Запись готового фильма	75	Пальчиковая и зрительная гимнастика	5	2
26.	Просмотр и обсуждение мультфильма	10	Коррекция мультфильма. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта	30	Игровое упражнение «Смайлики»	5	1
27.	Плоская анимация на тему «День защитника отечества»	10	Совместно с педагогом сочиняют занимательную историю, дополняют ее характеристикой поступков героев, детальным описанием декораций	75	Игра «Фантазеры»	5	2
28.	Плоская анимация на тему «День защитника отечества»		Изготовление фонов, декораций проекта, съемка мультфильма	170	Пальчиковая и зрительная гимнастика	10	4
29.	Монтаж мультфильма	10	Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой. Монтаж звука. Запись готового фильма	160	Пальчиковая и зрительная гимнастика	10	4

30.	Просмотр и обсуждение мультфильма	10	Коллективное обсуждение итогов проекта	30	Игровое упражнение «Смайлики»	5	1
<b>Модуль 4. Мультпроекты</b>							
31.	Праздник 8 марта	10	Просмотр кукольного мультфильма к 8 марта. Рисование по теме	75	Игра «Нарисуй свое настроение»	5	2
31.	Сыпучая анимация «Кофейная история»	10	Совместно с педагогом сочиняют занимательную историю, дополняют ее характеристикой поступков героев, детальным описанием декораций	70	Игра «Фантазеры»	10	2
33.	Создание кофейной истории	10	Отработка правильной постановки персонажей в кадре: правильные движения, правильный переход от кадра к кадру	30	Применение здоровьесбер. технологий	5	1
	Сказка к нам приходит	20	Рисование злых и добрых персонажей из сказок	60	Упражнение «Добро и зло»	10	2
34.	Объемная анимация	10	Совместно с педагогом сочиняют занимательную историю, дополняют ее характеристикой поступков героев, детальным описанием декораций	70	Пальчиковая и зрительная гимнастика. Игра «Фантазеры»	10	2
35.	Профессия режиссер!		Съемка и монтаж мультфильма	80	Просмотр иллюстраций по теме	10	2
36.	Профессия режиссер!		Отработка правильной постановки персонажа в кадре: правильные движения, правильный переход от кадра к кадру	75	Применение здоровьесбер. технологий	15	2

37.	Как музыка влияет на характер сюжета?	10	Озвучивание и монтаж	70	Игра «Говорим разными голосами»	10	2
38.	Промежуточная диагностика		Тестирование	40	Игровое упражнение «Угадай настроение»	5	1
39.	Создание коллективного мультфильма	10	Создание мультфильмов в любой технике и с любыми материалами по желанию детей	70	Пальчиковая и зрительная гимнастика. Игра «Фантазеры»	10	2
40.	Озвучивание мультфильма. Монтаж.	10	Подбор подходящей по смыслу музыки	75	Речевая разминка «Эхо». При помощи звукоподражательных игр узнают о многообразии звуков	5	2
41.	Просмотр мультфильма	10	Просмотр получившегося мультфильма. Коллективное обсуждение	30	Игровое упражнение «Угадай настроение»	5	1
42.	Подведение итогов года	10	Праздничное чаепитие	30	Игровое упражнение «Смайлики»	5	1
<b>Итого</b>							<b>68</b>

## 2.2 Условия реализации программы

### Методические особенности реализации Программы

В процессе обучения используются различные методы подачи информации. Выбор метода зависит от содержания занятий, уровня подготовки и опыта учащихся. Освоение материала происходит по "восходящей спирали", то есть периодическое возвращение к определенным темам на более высоком и сложном уровне. Все задания соответствуют по сложности возрасту учащихся.

Программа предусматривает использование различных педагогических технологий, применяемых в системе дополнительного образования: игровые, проектного (или исследовательского) обучения, обучения в сотрудничестве, здоровьесберегающие, информационные (или ИКТ).

Для наиболее успешного выполнения поставленных учебно-воспитательных задач программа представлена двумя разделами:

### **Теоретический:**

- ✓ беседы;
- ✓ дискуссии;
- ✓ просмотр иллюстративного материала и мультипликационных фильмов; экскурсии.

### **Практический:**

- ✓ поиск замысла будущего фильма, который должен соответствовать возрасту учащегося;
- ✓ написание сценария (рассказа, сказки, стихотворения), отражающего в полной мере развитие литературных способностей учащегося;
- ✓ разработка и изготовление персонажей, знакомство с технологическими операциями и способами обработки используемых материалов;
- ✓ освоение инновационных технологий (компьютерная графика, приемы и виды кино- и видеосъемки); техническая работа, связанная с изготовлением фильма (просмотр фото-, видеоматериала, монтаж);
- ✓ звуковое оформление фильма;
- ✓ совместный просмотр сюжета или фильма, его обсуждение и анализ, определение дальнейшей перспективной работы.

### **Материальное обеспечение и техническое оборудование:**

- ✓ Мультстанок
- ✓ Графический планшет
- ✓ Ноутбук
- ✓ компьютерный класс с индивидуальным рабочим местом для каждого учащегося;
- ✓ мультимедийный проектор для демонстрации практических примеров визуального обсуждения творческих проектов;
- ✓ набор бесплатных графических приложений по основным направлениям компьютерной графики: Gimp, Picasa, Google SketchUp, InkScape, Blender и др;
- ✓ стандартный набор офисных приложений: Microsoft Power Point, Microsoft Word;
- ✓ набор платных или условно платных программ: Adobe Photoshop, CorelDraw и др
- ✓ принтер;
- ✓ цифровые фотоаппараты;
- ✓ диктофоны или микрофоны, подключенные к компьютерам для записи голоса;
- ✓ лампы дневного света с подвижным механизмом, изменяющим направление освещения;
- ✓ художественные и иные материалы для создания героев и декораций (бумага, картон, краски, кисти, карандаши, фломастеры, пластилин, клей, шерсть для валяния, ножницы, мелки, сыпучие материалы, ткани, бусины, пуговицы, природные материалы, проволока и другие);

- ✓ подборка музыкальных произведений (для звукового оформления мультфильма)

## 2.3 Формы аттестации и оценочные материалы

В программе применяются технологии, которые дают возможность учитывать индивидуальные способности и возможности каждого обучающегося: хореографические данные, состояние здоровья, уровень мотивации к обучению, степень загруженности каждого ребёнка, профориентацию.

Контроль осуществляется на основе наблюдения за образовательным процессом с целью получения информации о достижении планируемых результатов.

Эффективность и результативность программы отслеживается через образовательную аналитику - сбор, анализ и представление информации об учащих (включает уровень образованности ребенка - уровень предметных знаний и умений, уровень развития его личностных качеств, параметры входного контроля, промежуточной аттестации и аттестация на завершающем этапе реализации программы, педагогах дополнительного образования, образовательной программе и контенте, необходимые для понимания и оптимизации учебного процесса).

В образовательном процессе педагогами активно используются инновационные образовательные технологии: проектная и исследовательская деятельность, индивидуальный подход, тренировочные упражнения, здоровьесберегающие технологии, что способствует повышению качества знаний, умений и навыков в освоении программы, результативности участия в мероприятиях различного уровня.

В течение года педагоги ансамбля проводят мониторинг по следующим критериям качественного их проявления:

- расширение диапазона знаний, умений и навыков в области выбранного направления;
- достижение определенного уровня эстетической культуры;
- творческая активность (ситуация успеха на занятиях, мероприятиях Центра, мероприятиях областного и Всероссийского уровня);
- уровень самооценки учащегося;
- профессиональное самоопределение учащихся;
- творческое сотрудничество в рамках коллектива.

Аттестация является обязательным компонентом образовательной деятельности и служит оценкой уровня и качества освоения обучающимися образовательной программы.

Входной контроль – оценка исходного уровня знаний учащихся перед началом образовательного процесса.

Промежуточная аттестация – оценка качества усвоения учащимися содержания конкретной общеразвивающей программы по итогам учебного периода (года обучения).

Аттестация на завершающем этапе реализации программы – оценка учащимися уровня достижений, заявленных в программе по завершении всего образовательного курса.

Аттестация учащихся осуществляется в соответствии с критериями оценки сформированности компетенций, заложенными в содержание общеобразовательной (общеразвивающей) программы «Студия мультипликации. Стартовый уровень» по уровням освоения материала и определяет переход учащегося на следующую образовательную ступень.

Формы проведения аттестации: собеседование, тестирование, самостоятельные творческие работы, контрольные занятия, практические работы, конкурсы, выступления, отчетные концерты, итоговые занятия и др.

Еще один показатель качества подготовки учащихся – участие и результативность в мероприятиях различного уровня

Используемые диагностики для оценки результатов работы в объединении «Студия мультипликации» основаны на диагностических исследованиях, проведенных и апробированных в ряде дошкольных организаций, которые дали положительную результативность. Кроме этого в конце «обучения» можно будет получить итоги работы с детьми через следующие формы: творческие задания, презентация творческих проектов, выпуск анимационных фильмов.

Эмоциональное состояние ребенка	Методика «Эмоциональный термометр»: детям предлагается оценить свое эмоциональное состояние в различных ситуациях. Например - Как ты себя чувствуешь, когда играешь с ребятами? Как ты себя чувствуешь, когда ты идешь в детский сад? и т.п.
Определение индивидуальных особенностей личности ребенка	Методика «Нарисуй человека»: детям предлагается нарисовать человека. Методика позволяет определить индивидуальные особенности ребенка, уровень самооценки, интеллектуальные, творческие способности.
Способность контролировать собственное поведение	Методика «Рене Жиля»: детям предлагается рассмотреть картинки и определить, где он находится и что делает. Позволяет выявить конфликтные зоны в системе межличностных взаимоотношений
Память	Методика Лурия «Заучивание 10 слов»: детям называют 10 слов и просят воспроизвести все, что он запомнил.
Внимание	Корректурная проба (Тест Бурдона): предлагается внимательно рассмотреть таблицу и вычеркнуть нужный значок.
Развитие мелкой моторики	Методика «Домик»: позволяет определить уровень развития мелкой моторики, концентрации внимания

Данная диагностика с применением методик «Эмоциональный термометр», «Нарисуй человека», Рене Жиля», «Заучивание 10 слов», тест Бурдона, «Домик» активно используется в педагогической работе.

Фамилия имя ребёнка	Озвучивание мультфильма	Кукольные мультфильмы			Рисованные мультфильмы			Пластилиновые мультфильмы			Оце нка
		Оживляет куклы	Умеет импровизировать с куклой	Создаёт кукольные мультфильмы	Использует способы	Создаёт сюжет и декоративные композиции.	Создаёт иллюзию движения	Лепит предметы, передавая их форму и пропорции	Оживляет героев	Создаёт пластилиновые мультфильмы	

### Оценка уровня по программе «Студия мультипликации»

Отслеживание результатов деятельности детей в процессе реализации программы осуществляется на диагностических занятиях в декабре и в конце учебного года.

**Цель:** определение уровня изобразительной, словесной и мультипликационной деятельности детей 9-10 летнего возраста.

**Форма проведения:** может проводиться индивидуально или по подгруппам (2-3 человека).

**Инструкция.**

1 задание. Ребенку предлагается серия картинок, на которых изображены кадры из мультипликационных фильмов (рисованные, аппликационные, объемные), среди которых нужно найти определенный вид мультипликации.

2 задание. Ребенку предлагается ответить на вопросы:

- Как создается мультфильм?
- Кто работает над созданием мультфильма?
- Что делает режиссер, сценарист, художник, аниматор, звукорежиссер, оператор?

3 задание. Ребенку предлагается нарисовать сцену из любимого мультфильма.

**Материал:**

- серия картинок, на которых изображены кадры из мультипликационных фильмов (рисованные, аппликационные, объемные);
- лист бумаги формата А4, простой карандаш, фломастеры, кисти, гуашь, баночка с водой.

Оценка результатов проводится по 5-бальной системе, по разработанным критериям:

- общая осведомленность о процессе создания анимационных фильмов;
- навыки анимационной деятельности;
- передача образов;
- композиционное решение художественных работ;
- навыки работы художественными материалами;
- композиционное решение художественных работ;
- воображение.
- сценарная работа (придумать и расписать по ролям историю)
- выразительное чтение
- эмоциональная раскраска голоса
- Основы актёрского мастерства

Суммируя результаты выполнения всех заданий, определяется общая сумма результатов, которая соотносится с уровнем изобразительной, словесной и анимационной деятельности детей 7-17 летнего возраста.

**Высокий уровень**

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

**Средний уровень**

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

**Низкий уровень**

Ребенок имеет нечеткое представление о процессе создания и видах анимационных фильмов, не владеет навыками анимационной деятельности; испытывает трудности при передаче в рисунке реальных предметов и объектов,



не ориентируется на листе бумаги, неуверенно владеет техникой работы художественными материалами, использует ограниченную цветовую гамму, делает лишь некоторые попытки создания сюжета.

### **Оценочные материалы**

Общая осведомленность о процессе создания анимационных фильмов

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

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

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

### **Навыки мультипликационной деятельности**

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

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

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

### **Передача образов**

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

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

3-2 - Ребенок испытывает трудности при передаче в рисунке реальных предметов и объектов; изображает обобщенные формы, строение передает примитивно (главные части), без детализации.

Композиционное решение художественных работ

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

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

3-2 - Ребенок не ориентируется на листе бумаги, не выделяет линию горизонта, не передает планы.

### **Навыки работы художественными материалами**

5 – Ребенок свободно владеет навыками работы разными художественными материалами: гуашь, акварель, восковые карандаши, фломастеры; самостоятельно выполняет изображение в разных техниках: по сырому, мазками, отпечатыванием; движения быстрые, уверенные, разнообразные.

4 – Ребенок владеет навыками работы художественными материалами: гуашь, акварель, восковые карандаши, фломастеры, нуждается в помощи при использовании некоторых техник изображения; движения достаточно уверенные, хотя и не столь быстрые.

3-2 - Ребенок неуверенно владеет техникой работы художественными материалами; движения неуверенные, хаотичные.

### **Цветовое решение художественных работ**

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

4 - Ребенок передает характерные признаки предметов цветом – свое отношение к изображаемому, умеет пользоваться палитрой, получать цветовые оттенки, иногда спрашивает совета при подборе цветов, не всегда верно дает характеристику цветовым отношениям.

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

### **Воображение**

5 – Ребенок свободно придумывает и воплощает в рисунке задуманную идею; образы хорошо узнаваемы и эмоционально выразительны.

4 – Ребенок создает изображение самостоятельно при небольшой словесной помощи взрослого; образы узнаваемы, но мало эмоциональны.

3 – Ребенок отказывается рисовать или делает лишь некоторые попытки; образы мало узнаваемы и невыразительны.

### **Художественное слово**

5 – У ребёнка чистая правильная, логически связанная речь. Во время прочтения или пересказа произведения ребёнок использует средство выразительности, выражение, распределение дыхания.

4 - У ребёнка, логически связанная речь. Во время прочтения или пересказа произведения ребёнок использует средство выразительности, выражение, распределение дыхания. Имеет небольшой дефект речи.

3 – Ребенок делает некоторые попытки рассказывать текст; не может использовать средство выразительности.

## **Протокол результатов аттестации учащихся (шаблон)**

Вид аттестации: предварительная (сентябрь) / текущая (декабрь) / промежуточная или аттестация на завершающем этапе (май)

Творческое объединение (коллектив):

Наименование программы:

Группа №:

Год обучения:

Кол-во учащихся в группе:

Ф.И.О. педагога:

Дата проведения аттестации:

Форма проведения: собеседование, практическое задание, ролевая игра, конкурс, викторина, игра, итоговый концерт (выставка), тесты и др.)

Форма оценки результатов: уровень (высокий, средний, низкий)

## **Результат аттестации**

№	Фамилия, имя учащегося	Результат аттестации
1.	Иванов Иван Иванович	высокий
2.	...	...

Всего аттестовано \_\_\_\_\_ из них по результатам аттестации:

- высокий уровень \_\_\_\_\_
- средний уровень \_\_\_\_\_
- низкий уровень \_\_\_\_\_

Подпись педагога

## 2.4 Методические материалы

Развивающее значение имеет комбинирование различных форм и приемов педагогической работы. Сопоставление способов и приемов в работе содействует лучшему усвоению знаний и умений.

Разработка методических рекомендаций, практикумов, сценариев по различным формам работы с детьми: беседы, игры, конкурсы, соревнования.

Разработка методических пособий, иллюстративного и дидактического материала.

Различные формы и методы обучения в программе реализуются различными способами и средствами, способствующими повышению эффективности условия знаний и развитию творческого потенциала личности учащегося.

Методы, которыми используем на занятиях по созданию мультипликационных фильмов: по источникам получения информации, это естественно, **практический метод**, по характеру познавательной деятельности, **репродуктивный, частично-поисковый** метод или эвристический.

**Практический метод.** Основным назначением метода является получение информации на основе практических действий, выполняемых в процессе практических работ. Постановка основного вопроса, подлежащего изучению, а основании полученных данных из различных наглядных источников, которые демонстрирует сам преподаватель. Деятельность учащихся заключается в осмыслении практических действий педагога, в выполнении за ним различных записей, зарисовок.

**Репродуктивный метод.** Основное содержание – раскрытие в изучаемом материале различных проблем и показ способов их решения. Деятельность учащихся заключается в прослеживании за логикой мысли преподавателя.

**Частично-поисковый метод** или эвристический. Основное содержание в постепенной подготовке учащихся к самостоятельной постановке и решению проблем. Педагог широко применяет эвристическую беседу, в процессе которой ставит вопросы, каждый из которых является шагом к решению проблемы. Деятельность учащихся заключается в активном участии в эвристических беседах, овладение приёмами анализа учебного материала.

Приёмы, как часть метода, используется как объяснение, так и показ, повторение за педагогом действия, так и самостоятельное нахождение способа решения задачи.

Методы	Формы	Приемы
--------	-------	--------

Исследование готовых знаний	Подбор информационного материала по темам, мини-лекция	Работа с литературой, технологическими картами, таблицами
Метод объяснительно-иллюстративный	Лекции, беседы, рассказы, демонстрации	Беседа «знакомство со сказочными героями»
Метод репродуктивный	Воспроизведение приемов действий, применение знаний на практике	Практическая работа по разным направлениям
Метод творческих проектов	Поисковая и творческая деятельность	Самостоятельная разработка мультфильмов (практическое выполнение)
Метод проверки знаний и умений	Игры, конкурсы, презентации мультфильмов, выставки детских работ по разделам	Игра «Путешествие в страну мульти – пульти», тестирование, анкетирование. Разгадывание кроссвордов по пройденным темам
Метод научных исследований	Исследовательская работа по истории возникновения и развития мультипликации	Экскурсии, беседа, чтение художественной литературы
Познавательная деятельность	Экскурсии в драмтеатр, кинотеатр	Образцы поделок, рисунки
Культурно-массовая	Проведение праздников, тематических вечеров, участие в выставках, конкурсах, участие в работе по организации летнего досуга детей	Сотрудничество с другими центрами, разработаны планы – сценарии мероприятий, бесед, дискуссий
Воспитательная работа	Игры, конкурсы, праздничные представления	День знаний, конкурс «Борьба с терроризмом», день Учителя, день Народного единства, день Матери, Международный день инвалидов, Международный день художника, конкурсы «Защитники Отечества», «Международный женский день», праздник «Весны и труда», «День Победы».

### Методическая работа

- методические рекомендации, дидактический материал (игры; сценарии; задания, задачи, способствующие «включению» внимания, восприятия, мышление, воображения учащихся);
- учебно-планирующая документация;
- диагностический материал (кроссворды, анкеты, тестовые и кейсовые задания);
- наглядный материал, аудио и видео материал.

**Методы контроля и управления образовательным процессом** - это наблюдение педагога в ходе занятий, анализ подготовки и участия членов коллектива в мероприятиях, оценка результатов проектной деятельности членами жюри, анализ результатов выступлений на различных областных, всероссийских мероприятиях, выставках, конкурсах и соревнованиях. Принципиальной установкой программы (занятий) является отсутствие назидательности и прямолинейности в преподнесении нового материала.

При работе по данной программе предварительная аттестация проводится на первых занятиях с целью выявления образовательного и творческого уровня учащихся, их способностей. Текущий контроль проводится для определения уровня усвоения содержания программы.

### **3. Список литературы**

#### **Для педагога:**

1. Анофриков, П.И. Принципы работы детской студии мультипликации: Учебное пособие для тех, кто хочет создать детскую студию мультипликации. / П.И. Анофриков. – Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2011. – 43с.
2. Арнольди, Э.М. Жизнь и сказки Уолта Диснея. / Э.И. Арнольди. - Л.: Искусство. Ленингр. отделение, 2008. - 211 с.
3. Асенин, С.В. Мир мультфильма: идеи и образы мультипликационного кино социалистических стран. / С.В. Асенин.- М. : Искусство, 2004. - 288 с.
4. Асенин, С.В. Уолт Дисней. Тайны рисованного киномира. / С.В. Асенин. - М.: Искусство, 2006. - 315 с.
5. Бабиченко, Д. Н. Искусство мультипликации. / Д.Н. Бабиченко. - М.: Искусство, 2007. -114 с.
6. Бабиченко, Д.Н. Искусство мультипликации. / Д.Н. Бабиченко – М.: Искусство, 2004 –120 с. – (Библиотека кинолюбителя).
7. Бартон, К. Как снимают мультфильмы. /К.Бартон; Пер. с англ. - М.: Искусство, 1971. - 85 с. - (Библиотека кинолюбителя).
- 8) Беляев, Я. И. Специальные виды мультипликационных съемок. / Я.И. Беляев - М.: Искусство, 2006. – 116 с.
9. Больгер, Н. Мультстудия «Пластилин»: лепим из пластилина и снимаем мультфильмы своими руками /Н. Больгер, С.Г. Больгер. - М.: Робинс, 2012. – 66с. 34

#### **Для учащихся:**

1. Иванов-Вано, И.П. Рисованный фильм. [Электронный ресурс] / И.П.Иванов-Вано, Рисованный фильм; М.: Госкиноиздат, 2000. – Режим доступа: <http://risfilm.narod>.
2. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И.Курдюкова. – М, 2007.
3. Курчевский В. Быль и сказка о карандашах и красках. – М., 2008.
4. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – Москва.2003 г.
5. Курчевский В. Быль и сказка о карандашах и красках. – М.2001 г.
6. Каранович, А. Г. Мои друзья - куклы. / А.Г. Каранович – М: Искусство, 2001. - 175 с.
7. Леготина С.Н. Элективный курс «Мультимедийная презентация. Компьютерная графика. – Волгоград, ИТД «Корифей», 2006 г.
8. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск»/Велинский Д.В.- Новосибирск, 2004 г.
9. Михайшина М. Уроки рисования. – Минск, 2005 г.

10. Михайшина М. Уроки живописи. – Минск, 2004 г.

