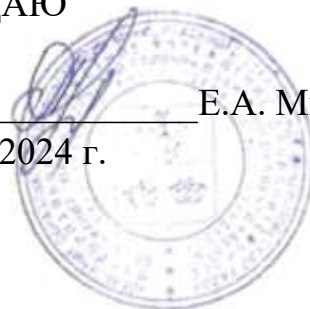


Муниципальное бюджетное учреждение  
дополнительного образования  
«Юрьев-Польский районный Центр внешкольной работы»

РЕКОМЕНДОВАНО  
Педагогическим советом  
Протокол № 5  
от 08 августа 2024г.

УТВЕРЖДАЮ  
Директор  
\_\_\_\_\_ Е.А. Минеева  
08 августа 2024 г.



**Дополнительная  
общеобразовательная общеразвивающая  
программа  
«Мультистудия»  
*художественной направленности*  
*Уровень сложности - ознакомительный***

Возраст детей: 8 - 11 лет.  
Срок реализации программы: 1 год.  
Составитель программы: Земскова  
Анастасия Алексеевна,  
педагог дополнительного  
образования.

г. Юрьев-Польский  
2024 г.

## **I Комплекс основных характеристик программы**

Данную дополнительную общеразвивающую программу можно классифицировать следующим образом:

- по направленности – художественная,
- по широте охвата содержания деятельности – комплексная,
- по цели обучения – познавательная,
- по уровню освоения программы – общеразвивающая (программа направлена прежде всего на решение задач формирования общей культуры ребенка, расширения его знаний о мире и о себе, его социального опыта, предполагает удовлетворение познавательного интереса информированности в данной образовательной области, обогащение навыками общения и умениями совместной деятельности в освоении программы),
- по срокам реализации – одногодичная.

### **1.1 Пояснительная записка**

Программа «Мультистудия» имеет художественную направленность.

Функциональное предназначение-прикладное.

Форма организации-кружковая, очная.

По уровню усвоения программа является общекультурной и углубленной (предполагает разноуровневое обучение).

По времени реализации-1 год .

По степени авторства-модифицированная.

Программа разработана с использованием рекомендаций Л.Л. Тимофеевой, взятыми из пособия "Мультфильм своими руками".

### **Нормативно-правовые основания для проектирования и реализации дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ.**

В разработке содержания дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы учитываются:

1 Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

2 Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 года №06-1172)

3 Федеральный проект «Успех каждого ребенка» утвержденный 7 декабря 2018

4 Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022г. №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»

5 Распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015 №996-р «Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 года».

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

7. Положение о дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе МБУ ДО ЦВР

### **Актуальность программы «Мультистудия» обусловлена многими факторами.**

Во-первых, огромными возможностями мультипликации для развития творческих способностей ребенка. По словам болгарского режиссера Тодора Динова, «мультипликация начинается там, где кончаются возможности других видов искусства». Действительно, техники и материалы, которые используются при создании мультфильмов (лепка из пластилина, рисование и т.д.), позволяют воплотить практически любой образ и воссоздать на экране любой сюжет. В мультипликационной студии практически любой ребенок, может найти применение своим способностям, т.к. мультипликация предполагает различные виды деятельности, к которым относятся и работа с текстами (сочинение сценариев, адаптация сказок, стихотворений и т.д.), и художественное творчество (рисование, лепка, конструирование и моделирование), а также работа с техникой (съемка, монтаж).

Во-вторых, необходимостью приобщения современных детей к лучшим образцам российской и мировой мультипликации. Мультипликация сегодня – одно из самых быстро развивающихся видов искусства. На сегодняшний день в «копилке» мировой анимации (как российской, так и зарубежной) есть уникальные образцы, которые по праву стали классикой мирового искусства (фильмы Ю.Норштейна, Р. Качанова, Ф.Хитрука, У.Диснея, Х.Миядзаки и др.), но многие из них не востребованы в детской и юношеской аудитории.

В-третьих, доступностью разнообразных технических средств, необходимых для создания мультфильма. Фотоаппарат, штатив, компьютер становятся всё более доступными даже среди детей. Сейчас трудно представить семью, которая не располагала бы хотя бы одним из перечисленных технических средств. В этих условиях занятия мультипликацией позволяют показать детям способы разумного, бережного и полезного использования техники.

**Новизна** Программы состоит в использовании возможностей анимации для развития творческого мышления младших школьников. Программа не только прививает навыки и умение работать с графическими программами, но и способствует формированию эстетической культуры. Эта программа не даёт ребёнку “уйти в виртуальный мир”, учит видеть красоту реального мира.

#### **Отличительные особенности**

Дополнительная общеобразовательная программа «Мультистудия» даёт возможность каждому ребёнку получать дополнительное образование, исходя из его интересов, склонностей и способностей. По своему функциональному назначению программа является общеразвивающей. Направленность программы художественная, так как в ходе ее освоения дети приобщаются к искусству мультипликации, познают культуру своей и других стран, приобретают практические навыки создания художественного образа средствами анимации. Обучение по данной программе способствует развитию творческих способностей, поскольку содержание программы знакомит учащихся с разными техниками мультипликации и предоставляет возможность каждому школьнику обрести практический опыт по созданию своего собственного мультфильма. Высокий воспитательный потенциал программы реализуется через приобщение детей к наследию мировой мультипликации и к тем культурным, национальным и духовным ценностям, которые в ней отражены.

С самых ранних лет ребенок оказывается вовлеченным в мир экранных искусств: кинематограф, телевидение, разнообразные видеоигры с ранних лет становятся спутниками человека. Однако наиболее понятным и интересным видом искусства для ребенка является мультипликация. Как правило, просмотр мультипликационных фильмов пользуется большой популярностью у детей младшего и среднего школьного возраста, занимает определенное место в их досуге и оказывает значительное влияние на их воспитание и развитие. Работа же над созданием мультфильмов способствует тому, что дети увлеченно занимаются творчеством. Они более ответственно подходят к передаче своих творческих замыслов, т.к. для съемки отбираются наиболее продуманные, оригинальные и законченные работы, самостоятельно составляют описательный рассказ по своему персонажу, наделяют его характером. Юные аниматоры получают первый опыт совместного творческого взаимодействия, уважительно и бережно относятся к работам сверстников.

Создавая героев мультипликационного фильма и декорации: из пластилина, делая аппликации, вырезая силуэты, рисуя красками, фломастерами, мягкими материалами, рисуя красками по стеклу, ребята изучают свойства и технические возможности художественных материалов.

Создание анимационных фильмов в кружке решает ряд образовательных задач, раскрывает творческий потенциал младших школьников, развивает качества мышления, которые формируют креативность. Искусство анимации развивает творческую мысль, формирует умение оригинальной подачи видения окружающего мира.

Студия детской мультипликации – это универсальный и целостный вид творчества, с особой структурой условности, свободой в трактовке пространства и времени, возможностью использовать разнообразный арсенал выразительных средств мультипликационного кино для развития творческого мышления детей.

Мультипликация – это групповой творческий процесс. Как и во взрослой команде мультипликаторов, дети знакомятся с разными техниками, пробуют разные функции: режиссёра, оператора, сценариста, художника-мультипликатор. В ходе работы происходит распределение функций и ролей между участниками в соответствии с теми работами, которые необходимо выполнить, а именно: написание текста сценария, выбор музыки, озвучивание. Качественная подготовка литературно-художественной части является залогом успешности будущей работы, поэтому при планировании данной деятельности выделено достаточно времени на разработку предварительного сценария и подготовку художественного оформления. Завершается данная работа просмотром и обсуждением готовых результатов, что является необходимым шагом к созданию новых работ.

Программа позволяет осуществлять проектный подход при создании анимационных фильмов, а также использовать в работе интеграцию разнообразных видов деятельности детей: двигательную, игровую, продуктивную, коммуникативную, трудовую, познавательно-исследовательскую, музыкально-художественную, а также чтение художественной литературы.

**Адресат программы:** Программа «Мультистудия» адресована детям от 8 до 11 лет.

Именно в этом возрасте закладывается основа развития способности к реализации собственных идей. В этом возрасте у ребенка велика потребность оживить, наделять душой, поведением всё, что его окружает. Он ярко и индивидуально воспринимает обычные явления и предметы, он впечатлителен, эмоционален и чувствителен особенно к цвету, форме и т.д.. Все это становится благоприятной основой для развития воображения.

Наполняемость группы 15 человек.

**Объем и сроки реализации программы.** Срок освоения программы 108 часа. Она рассчитана на один год обучения 36 учебных недель.

**Форма обучения** - очная.

**Особенности организации образовательного процесса.**

Содержание программы определено с учётом дидактических принципов: от простого к сложному, систематичность, доступность и повторяемость материала.

Алгоритм развития творческой активности ребёнка:

1- побудить ребёнка к порождению идей;

2- заметить и осуществить обратную связь (например: «Ты сам это придумал?»), поддержать его инициативу и интерес;

3- создать условия для реализации идей, вплести её в образовательный процесс;

4- помочь осознать себя субъектом творческой деятельности, автором.

Задача взрослого – помочь ребенку осознать себя творцом, поддержать его инициативу и идею, создать ситуацию успеха.

Условия для развития способности к порождению идей:

- благоприятный психологический климат, атмосфера игры, волшебства, грамотная реакция на ошибки;
- эмоционально и предметно насыщенная среда;
- высказывание взрослым собственных идей, пусть и нереалистичных;
- создание условий для спонтанной активности детей;
- создание ситуации неопределенности.

**Режим занятий** – занятия проводятся 1 раз в неделю по 3 учебных часа.

Периодичность занятий – один раз в неделю, один академический час равен 40 минутам, перерыв 10 минут.

## **1.2 Цель и задачи программы.**

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

**Задачи:**

– личностные - способствовать формированию эмоционально-ценностного отношения к окружающему миру через художественное творчество, восприятию духовного опыта человечества – как основу приобретения личностного опыта и самосоздания; формированию общественной активности личности, гражданской позиции, культуры общения и поведения в социуме;

– метапредметные - содействовать развитию мотивации к художественно-анимационному творчеству; потребностей в самосовершенствовании, самостоятельности и аккуратности в практической деятельности и в жизни в целом; активности в конкурсах изобразительного и анимационного мастерства;

– образовательные (предметные)

познакомить с основными сведениями по истории, теории и практике мультипликации, а также с основными техниками и способами создания мультфильмов;

научить разработке и изготовлению персонажей, фонов и декораций; сформировать технические навыки работы с оборудованием: установка освещения, съёмка кадров, озвучивание, монтаж и сведение видео- и звукорядов;

- воспитательные:

формировать опыт взаимоотношений среди учащихся, готовности к взаимодействию и сотрудничеству;

содействовать воспитанию нравственной, творческой личности, способной к самосовершенствованию, стремящейся к правде, добру, красоте.

формировать у детей установку на позитивную социальную деятельность в информационном обществе;

воспитывать интерес к лучшим образцам мультипликации и желание к самостоятельному творчеству.

В целом занятия в кружке способствуют разностороннему и гармоническому развитию личности ребенка, раскрытию творческих способностей, решению задач трудового, нравственного и эстетического воспитания.

Возраст детей, участвующих в реализации данной образовательной программы от 8 до 11 лет. Прием детей в кружок осуществляется по желанию родителей.

### 1.3 Содержание программы

#### Учебный план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
<b>I</b>	<b>Вводная часть. Откуда взялись мультфильмы?</b>	<b>6</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	
1,2	Вводное занятие. Откуда взялись мультфильмы? История создания мультфильмов и их развитие.	6	3	3	Входной контроль. Диагностика.
<b>II</b>	<b>Как делаются анимационные фокусы?</b>	<b>12</b>	<b>3</b>	<b>9</b>	
3	Устройство «волшебного фонаря».	3	1,5	1,5	
4	Как делаются анимационные фокусы?	3	1,5	1,5	
5,6	Анимация – это одушевление, оживление неживых предметов	6	0	6	Творческая работа.
<b>III</b>	<b>Как мусор превращается в красоту?</b>	<b>12</b>	<b>3</b>	<b>9</b>	
7	Занятие на природе. Иллюзия движения.	3	1,5	1,5	
8	Занятие в студии. Аукцион идей.	3	1,5	1,5	

9,10	Оживление предметов, собранных на улице или из школьного портфеля.	6	0	6	Практическая работа.
<b>IV</b>	<b>Живая линия (графика).</b>	<b>12</b>	<b>3</b>	<b>9</b>	
11	Графика в анимации.	3	1,5	1,5	
12	Контур и его заполнение (точка-точка- запятая...)	3	1,5	1,5	
13	Силуэт	3		3	
14	Мелки – не просто детская забава.	3		3	Коллективная творческая работа.
<b>V</b>	<b>Разноцветные кляксы (живопись).</b>	<b>12</b>	<b>3</b>	<b>9</b>	
15	Живопись в анимации.	3	1,5	1,5	
16	Кляксография.	3	1,5	1,5	
17	Пробуем краски на ощупь.	3		3	
18	Чем компьютерная флэш-анимация отличается от рисованной руками?	3		3	Коллективная практическая работа на компьютере.
<b>VI</b>	<b>Объемные фигуры (пластилин).</b>	<b>12</b>	<b>3</b>	<b>9</b>	
19	Объемные фигуры в анимации	3	1,5	1,5	
20	Кто прячется в комке глины?	3	1,5	1,5	
21	Работа с цветным пластилином	3		3	
22	Коллективная пластилиновая сказка	3		3	Коллективная практическая работа.
<b>VII</b>	<b>Коллективный «полнометражный» мультфильм (2-3 мин.). Новый год и Рождество.</b>	<b>18</b>	<b>3</b>	<b>15</b>	
23	Азы кинодраматургии. Развитие любого сюжета. Принцип «Горки».	3	1,5	1,5	
24	Раскадровка. Просмотр экранизаций новогодней песенки. Анализ техник.	3	1,5	1,5	
25	Коллективная экранизация новогодней песенки.	6		6	
26	Школьное новогоднее представление.	3		3	Выступление.
<b>VIII</b>	<b>Экранизация детской считалочки и песенки.</b>	<b>24</b>	<b>6</b>	<b>18</b>	
27. 28	Итоговый мультфильм первого года обучения. Выбор темы.	9	3	6	
30	Работа над мультфильмом.	9	3	6	Итоговая практическая работа.

34	ПРЕМЬЕРНЫЙ ПОКАЗ.	6	0	6	Диагностика на конец года.
	<b>Всего</b>	<b>108</b>	<b>27</b>	<b>81</b>	

## Содержание учебно-тематического плана программы

### **1. Вводная часть.**

Знакомство детей с историей возникновения анимации. Первые аллюзии движения, воспроизводившиеся еще в древнем Египте и древней Греции. Устройство «волшебного фонаря» XIX века.

ПРОСМОТР первого русского мультфильма «Война рогачей и усачей» (1912 год).

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА: изобретение своего «волшебного фонаря» и оживление картинки с его помощью.

### **2. Как делаются анимационные фокусы.**

Знакомство с понятием «трюковая съемка». Изобретение «своей» волшебной палочки.

ПРОСМОТР мультипликационных рекламных роликов и музыкальных клипов из интернета, содержащих яркие аттракционы. Техника безопасности.

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА: съемка и монтаж самых простых анимационных трюков (дети «летают», превращаются один в другого, «проходят» сквозь стены и тому подобное).

### **3. Как мусор превращается в красоту или «Оживление» собранных на улице листьев, шишек, камушков и пр.**

Расширение знаний о способах движения предметов внутри кадра – аниматор может «оживить» и заставить двигаться абсолютно любой предмет, в обычной жизни совершенно неподвижный. Невозможного нет: от танца фонарного столба до громкого спора ручек в пенале.

ПРОСМОТР: мультфильм «Варежка» (1967 г. Союзмультфильм) и фильмы Яна Шванкенмайера с оживающими предметами.

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА: развитие умения покадрового движения малых предметов на столе.

### **4. Живая линия.**

Понятие о разнообразии выразительных характеристик линии и точки. Азы сцено - движения, виды линий в природе и технике. Характеристика карандашей, угля, мелков, фломастеров и т.п.

ПРОСМОТР мультфильмов Жоана-Пабло Сарамельи и анимационных граффити на стенах из интернета.

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА: коллективный мультфильм, выполненный мелом на доске или на асфальте (при хорошей погоде). Индивидуальные графические работы.

### **5. Разноцветные кляксы \*(живопись).**

От общего к частному – цветовые пятна с графической дорисовкой деталей. Игры на смешение цветов. Цвет в природе. Цвет и настроение. Цвет и музыка.

ПРОСМОТР: мультфильм «Голубой щенок» (Союзмультфильм, 1976 год), отрывки из фильмов А. Петрова.

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА: Коллективный мультфильм из набора цветowych пятен и разводов краски на стекле. Индивидуальные работы с превращение цветowych клякс в мультипликационных персонажей.

### **6. Новый год и Рождество.**

Азы кинодраматургии. Первоначальное представление о развитии любого сюжета по

«принципу горки»: завязка-кульминация-развязка. Знакомство с раскадровкой.

ПРОСМОТР: несколько «экранизаций» одной и той же новогодней детской песенки.

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА: коллективная экранизация новогодней песни. По итогам – участие в Новогоднем школьном представлении.

### **7. Объемные фигуры (пластилин).**

Понятие о пластилиновой анимации. Работа с однотонной массой для лепки и цветным пластилином. Использование проволоки для каркаса и других мелких предметов, которые можно «оживить» в пластилин.

**ПРОСМОТР:** отрывков из пластилиновых мультфильмов Татарского и несколько фильмов-победителей с последних фестивалей стоп-моушн анимации.

**ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА:** коллективный мультфильм: сюжет дети придумывают вместе по ходу занятия и тут же воплощают свои идеи в пластилине, учитель снимает наиболее удавшиеся идеи для последующего монтажа.

### **8.Итоговый мультфильм.**

Выбор песенки, считалочки и любого другого простого и всем известного источника для экранизации. Обсуждение сценария. Распределение и пробы ролей (понятие о мультипликационных профессиях (аниматор, режиссёр, художник, оператор, монтажер и др.).

**ПРОСМОТР:** несколько разных мультфильмов на одну и ту же тему (пример того, как по-разному можно изобразить один и тот же текст).

**ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА:** изготовление коллективного мультфильма- экранизации.

### **1.4 Планируемые результаты**

	<b>Личностные</b>	<b>Метапредметные</b>	<b>Предметные</b>
<b>Знать</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- правила поведения на занятиях, раздевалке, в игровом творческом процессе;</li> <li>- правила игрового общения, о правильном отношении к собственным ошибкам, к победе, поражению.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- знать о ценностном отношении к театру как к культурному наследию народа;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- необходимые сведения о видах анимационных техник;</li> <li>- о способах «оживления», т.е. движения мультипликационных героев на экране;</li> <li>- законах развития сюжета и правилах драматургии;</li> <li>- о сценической речи;</li> <li>- о звуковом сопровождении мультфильма.</li> </ul>
<b>Уметь</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- анализировать и сопоставлять, обобщать, делать выводы, проявлять настойчивость в достижении цели;</li> <li>- правильно взаимодействовать с партнерами по команде (терпимо, имея взаимовыручку и т.д.);</li> <li>- выражать себя в различных доступных и наиболее привлекательных для ребенка видах творческой и игровой деятельности.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей;</li> <li>- адекватно воспринимать предложения и оценку учителя, родителя и др. людей;</li> <li>- контролировать и оценивать процесс и результат деятельности;</li> <li>- договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности; формулировать собственное мнение и позицию.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- «оживлять» на экране самые различные предметы и пользоваться основными анимационными техниками;</li> <li>- импровизировать;</li> <li>- работать в группе, в коллективе. выступать перед публикой, зрителями.</li> </ul>
<b>Применять</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- быть сдержанным, терпеливым, вежливым в</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- полученные сведения о многообразии экранного</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- самостоятельно выбирать,</li> </ul>



	<p>процессе творческого взаимодействия;</p> <p>- подводить самостоятельный итог занятия;</p> <p>- анализировать и систематизировать полученные умения и навыки.</p>	<p>искусства-красивую, правильную, четкую, звучную речь как средство полноценного общения.</p>	<p>организовывать небольшой творческий проект;</p> <p>- иметь первоначальный опыт самореализации в различных видах творческой деятельности, формирования потребности и умения выражать себя в доступных видах творчества, игре и использовать накопленные знания.</p>
--	---	--	---

## II Комплекс организационно-педагогических условий реализации программы.

### 2.1. Календарный учебный график

Начало учебного года	01.09.2024
Окончание учебного года	31.05.2024
Количество учебных недель	36
Количество учебных дней	36
Продолжительность 1 занятия для детей	40 мин
Праздничные дни в соответствии с производственным календарем	<p>04.11.24 – День народного единства</p> <p>31.12.24—08.01.25 – Новогодние каникулы</p> <p>23.02.25 – День защитника Отечества</p> <p>08.03.25– Международный женский день</p> <p>01.05. 25– Праздник весны и труда</p> <p>08.05. - 11.05.25– День Победы</p>

### 2.2. Условия реализации программы

#### Материально- техническое обеспечение

Успешной организации учебного процесса способствует имеющаяся материально-техническая база.

Наличие: учебного кабинета для занятий с детьми, имеющего достаточное освещение, оборудования: столы, стулья, демонстрационные шкафы; компьютер или ноутбук и программное обеспечение для монтажа мультфильмов; фотоаппарат или веб - камера; звукозаписывающее оборудование; принадлежности и материалы для занятий лепкой, росписью: палитры, краски, банки и блюдца для воды, фартуки, кисти, дощечки, подставки для демонстрации натуре, модели, печатки для украшения лепных работ, емкости для замеса глины, стеки и другие инструменты для декоративно-прикладной деятельности. Для удобства детей в кабинете есть вода.

Оборудование и программное обеспечение анимационной студии:

- видеокамера;
- штатив, на который крепится видеокамера;
- настольная лампа;
- компьютер с программой для обработки отснятого материала;
- подборка музыкальных произведений (для звукового оформления мультфильма);
- диктофон и микрофон, подключенный к компьютеру для записи голоса (звуковое решение мультфильма);
- художественные и иные материалы для создания изображений (бумага, краски, кисти, карандаши, фломастеры, ножницы, проволока и другие).
- диски для записи и хранения материалов;

- устройство для просмотра мультипликационных фильмов: DVD-проигрыватель, проектор с экраном или монитор компьютера.

Кадровое обеспечение: Педагог дополнительного образования. Осуществляет дополнительное образование в соответствии с программой, развивает личность обучающегося.

### 2.3 Формы аттестации

Отслеживание результатов освоения обучающимися образовательной программы осуществляется согласно разработанной системе оценивания.

Виды контроля	Методы контроля	Сроки
Входной (определение начального уровня знаний и умений).	Лепка объёмной игрушки из пластилина для выявления уровня развития художественных способностей к изобразительной деятельности.	Сентябрь
Промежуточный (по окончании раздела первого полугодия, где проверяется, как дети осваивают данный материал)	Наблюдение за работой кружковцев; собеседование; диагностирование.	Январь
Текущий (пошаговый)	Тематические игровые программы. Пластические этюды.	В течение года
Итоговый (оценивание уровня освоения программы в конце учебного года)	Диагностирование, выставка.	Май

Результаты работы могут быть представлены в форме коллективных и персональных выставок творческих работ обучающихся, итоговых занятий, которые проводятся в виде игровых программ, конкурсов. Итоговые работы выполняются обучающимися к концу каждого полугодия.

Промежуточные результаты в виде детских работ представляются по окончании темы (раздела) работы на выставке в кабинете с приглашением для просмотра родителей и детей других коллективов Центра.

Критерии оценки выполненных работ:

- эстетичность;
- аккуратность;
- правильность;
- оригинальность.

### 2.4 Оценочные материалы

1. Вводный контроль проводится в форме собеседования и рисунка на свободную тему (сентябрь).

2. Промежуточный контроль: диагностика работ, рейтинг участия обучающихся в районных и другого уровня конкурсах (январь).

3. Итоговый контроль: зачет или практическая работа, премьерные показы короткометражных или коллективных полнометражных мультфильмов (май).

4. Текущий контроль проводится в форме бесед, 5-минуток, групповых работ (после каждого раздела).

Для проведения занятий кружка «Мультистудия» у педагога должен быть набран определенный методический (плакаты, демонстрационные рисунки, схемы, сценарии, планы занятий), оценочный и диагностический материалы.

**Диагностическая карта  
оценивания изобразительных и анимационных умений обучающихся в кружке  
«Мультистудия»**

№ п/п	Ф.И. ребенка	Технические навыки		Точность изображения движений, мимики, характера героя		Средства выразительности (цвет, форма, композиция и др.)		Наличие фантазии, воображения		Проявление самостоятельности		Умение осознанно работать в коллективе.	
		н	к	н	к	н	к	н	к	н	к	н	к

«н» – начало года; «к» – конец года

**2.5 Методические материалы**

Для педагога:

1. Методические пособия к теоретическим занятиям (см. список литературы).  
Печатные и электронные издания учебно-методической литературы по мультипликации, анимации, изобразительному искусству и др.

2. Диагностические карты для оценивания обучающихся.

## **Педагогические технологии, методы, приемы и формы организации образовательного процесса**

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

игры, стимулирующих инициативу и активность детей;

моральное поощрение инициативы и творчества;

сочетание индивидуальных, групповых и коллективных форм деятельности;

просмотры мультфильмов с последующим обсуждением и анализом;

наблюдение над языком анимации, секретами создания образа, съемки, монтажа; рассказ, беседа, побуждающий или подводящий диалог;

упражнения и творческие задания; создание благоприятных условий для свободного межличностного общения;

регулирование активности и отдыха; мастер-классы профессионалов по созданию мультфильмов; показ работ родителям, учащимся из других объединений; участие в фестивалях и конкурсных мероприятиях городского и выше уровня.

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

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

1. Сюжет (история): какая в мультфильме идея? Все ли тебе было понятно в мультфильме? Что в истории было для тебя самым интересным? «Зацепила» ли история тебя лично? С самого ли начала? Фильм получился слишком длинный, слишком короткий? Или – в самый раз? Можно ли из мультфильма вырезать что-то лишнее? Какие были в мультфильме смешные моменты, грустные, трогательные, страшные? Какими средствами это удалось автору выразить?

2. Герои: что в облике героев тебе запомнилось больше всего. Есть ли у героев в облике что-то очень особенное: «свои» движения, походка, мимика, голос? Какой у героя характер? Насколько этот характер сложен? Или сложность здесь вовсе не нужна? Используются ли в мультфильме необычные превращения героев? Или, может быть, именно в этом мультфильме 31 превращать или создавать необыкновенного, фантастического героя вовсе необязательно? Вызывает ли герой сочувствие, сопереживание? Или вспоминается ли вам что-то из вашей жизни, похожее на то, что было в мультфильме? Как бы ты определил, что несут в мир герои этого мультфильма.

3. Монтаж (история в движении): какие сцены тебе запомнились? Достаточно ли разнообразны монтажные планы в мультфильме? Выразительны ли крупные планы, передают ли они настроение и характер героя. Много ли в мультфильме движения? Какие удачные примеры движения ты запомнил? Каков темп мультфильма – быстрый или медленный? Соответствует ли это общей задаче автора и общей атмосфере фильма? Есть ли в мультфильме разговоры героев. Как они сняты?

4. Изображение: какая техника использована в мультфильме? Какие возможности этой техники использованы? Какие картинка кадров остались в твоей памяти. Хорошо ли картинка читалась? Успел ли ты все на ней разглядеть? Соответствует ли выбранное автором цветовое решение задаче фильма?

5. Звук: что тебе понравилось в звуковом оформлении мультфильма? Что ты можешь сказать о каждом из звуковых планов? Всегда ли хорошо слышен (и хорошо понятен) голос? Какую роль в мультфильме играет музыка? Были ли в мультфильме интересные и необычные шумы? Анализ и самоанализ созданного детьми на занятиях мультфильма проходит по этим же вопросам

Для наиболее успешного выполнения поставленных задач, педагог должен придерживаться следующим **принципам реализации программы:**

➤ **принцип индивидуального и дифференцированного подхода**, то есть учитель учитывает личные качества каждого ребенка, образовательные задачи ставятся согласно возрастным особенностям детей;

➤ **принцип взаимодействия «дети-педагог»**, где педагог является соавтором совместных с детьми мультфильмов, не выступает на первый план, не подменяет собой ребенка на всех этапах работы над фильмом;

➤ **принцип преемственности и последовательности**, который обеспечивает доступность и прочность знаний, полученных школьниками при создании мультфильмов;

➤ **принцип самоорганизации, саморегуляции и самовоспитания**, который помогает изготавливать мультфильмы от начала до конца, развивая умение выполнять действия на основе самостоятельного планирования;

➤ **принцип активности**, где каждый ребенок сам определяет степень своей включенности в занятие. Допускается отказ ребенка от участия в той или иной части занятия. Это позволяет детям, испытывающим дискомфорт в ситуации неопределенности, адаптироваться к новым условиям в удобном для них качестве работы

При подготовке программы использован разнообразный, доступный детям данного возраста материал, реализуемый в двигательных, игровых, словесных, графических формах. Занятия строятся в форме игры, соревнования, путешествия, практической деятельности. Для проведения занятий необходимо создавать и постоянно поддерживать атмосферу творчества и психологической безопасности, что достигается применением следующих **методов** проведения занятий:

➤ Словесный метод - устное изложение, беседа.  
➤ Наглядный метод - показ видеоматериала, иллюстраций, наблюдение, работа по образцу.

➤ Практический метод - овладение практическими умениями рисования, лепки, аппликации.

➤ Объяснительно-иллюстративный метод (дети воспринимают и усваивают готовую информацию)

➤ Репродуктивный метод обучения (дети воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности).

➤ Частично-поисковый метод (школьники участвуют в коллективном поиске решения заданной проблемы).

➤ Исследовательский метод – овладение детьми приемами самостоятельной творческой работы.

#### **Формы работы:**

➤ просмотр презентаций, мультфильмов;  
➤ чтение художественной литературы;  
➤ разгадывание загадок;  
➤ составление творческих рассказов;  
➤ конструирование, лепка, рисование;  
➤ дидактические и подвижные игры;  
➤ игровые обогащающие ситуации (ситуации-упражнения, ситуации-проблемы, ситуации - оценки);

➤ фотографирование цифровым фотоаппаратом; звукозапись мультфильма.

#### **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. Съёмка 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 разновозрастным коллективом эта функция решается старшими кружковцами. Перенести отснятые фотографии на компьютер. Разместить снимки, музыкальные композиции, голосовые записи в программе для вёрстки и монтировать фильм.

## 2.6 Список используемой литературы:

1. Боров, Ю.Б. Эстетика /Ю.Б. Боров.- Ростов на Дону: Феникс, 2002.- 511 с.
2. Иткин, В.Д. Что делает мультипликационный фильм интересным / В.Д. Иткин // Искусство в школе.- 2006.- № 1.-с.52-53.
3. Зейц, М.В. Пишем и рисуем на песке. Настольная песочница /М.В. Зейц.- М.: ИНТ, 2010.- 252 с.
4. Лыкова, И.И. Куда уходят детские рисунки И.И. Лыкова // Обруч. -2002.- № 1.-с.51-53.
5. Кудрявцева, В.В. Создать атмосферу сказки /В.В. Кудрявцева // Искусство в школе. – 2006.-№. 3.-с.23-24.
6. Куприянов, Н.Н. Занятия анимацией – «витамин игры» /Н.Н. Куприянов// Искусство в школе.- 2007.- №. 4.-с.15-16.
7. Норштейн, Ю.П. Изображение должно смотреть/Ю.П Норштейн. // Искусство в школе. – 2007.-№. 4.-с.56-57
8. Пономарев, Я.А. Психология творчества./Я.А. Пономарев.- М.: Педагогика, 1996.-347с.

Электронные образовательные ресурсы:

1. Кратко о процессе создания рисованного мультфильма. <http://www.diary.ru>
2. Клуб сценаристов <http://forum.screenwriter.ru>
3. Правила работы с фотоаппаратом и штативом <http://www.profotovideo.ru>
4. Что такое сценарий <http://www.kinotime.ru/>
5. Раскадровка <http://www.kinocafe.ru/>
6. Как делают мультфильмы – технология <http://ulin.ru/whatshow.htm>
7. Мультипликационный Альбом <http://myltyashki.com/multiphoto.html>
8. <http://esivokon.narod.ru/glava01.html> - авторский проект Е. Сивоконь «Если вы любите мультипликацию»

**Перечень отечественных мультфильмов, рекомендуемых для просмотра в рамках программы (\* помечены мультфильмы продолжительностью более 30 минут)**

- 1) Прекрасная Люканида, или война рогачей с усачами (первый русский мультфильм, один из первых в мире кукольных фильмов). Режиссер Владислав Старевич, 1912 год.
- 2) Цветик-семицветик. Режиссер М.Цехановский, 1949.
- 3) Снежная королева. Режиссер Л.Атаманов, 1957.\*
- 4) Чиполлино. Режиссер Б.Дежкин, 1960.

- 5) Старая игрушка. Режиссер С.Самсонов, 1964.
- 6) Топтыжка (в технике бесконтурного рисунка). Режиссер Ф.Хитрук, 1964.
- 7) Каникулы Бонифация (цветной рисованный). Режиссер Ф.Хитрук, 1965.
- 8) Варезка. Режиссер Р.Качанов, 1967.
- 9) Учитель пения. Режиссер А.Петров, 1968.
- 10) Клубок. Режиссер Н.Серебряков, 1968.
- 11) Малыш и Карлсон. Режиссер Б.Степанцев, 1968.
- 12) Карлсон вернулся. Режиссер Б.Степанцев, 1969.
- 13) Вини-Пух. Режиссер Ф.Хитрук, 1969.
- 14) Ну, погоди! Режиссер В.Котеночкин, 1969-1981 (разные выпуски).
- 15) Вини-Пух идет в гости. Режиссер Ф.Хитрук, 1971.
- 16) Чебурашка. Режиссер Р.Качанов, 1971.
- 17) Шапокляк. Режиссер Р.Качанов, 1974
- 18) И мама меня простит. Режиссер А.Петров, 1975.
- 19) Конек-Горбунук. Режиссер И.Иванов-Вано, 1975 (новая версия). \*
- 20) Цапля и журавль. Режиссер Ю.Норштейн, 1975.
- 21) Ежик в тумане. Режиссер Ю.Норштейн, 1976.
- 22) Голубой щенок. Режиссер Е.Гамбург, 1976.
- 23) Трое из Простоквашино. Режиссер В.Попов, 1978.
- 24) Волшебное кольцо. Режиссер Л.Носырев, 1979.
- 25) Премудрый пескарь. Режиссер В.Караваев, 1979.
- 26) Сказка сказок. Режиссер Ю.Норштейн, 1980.
- 27) Мороз Иванович. Режиссер И.Аксенчук, 1981.
- 28) Пластилиновая ворона. Режиссер А.Татарский, 1981 г.
- 29) Падал прошлогодний снег. Режиссер А.Татарский, 1983 г.
- 30) Пуговица. Режиссер В.Тарасов, 1982.
- 31) Жил был Пес. Режиссер Э. Назаров, 1982.
- 32) Медведь-липовая нога. Режиссер Г.Барина, 1984.
- 33) Следствие ведут колобки. Режиссер А. Татарский, И.Ковалев. Студия «Пилот», 1986.
- 34) Петух и боярин. Режиссер Л.Мильчин, 1986.
- 35) Мартышко. Режиссер Э.Назаров, 1987.
- 36) Рождество. Режиссер М. Алдашин, 1996. 37
- 37) Старик и море. Режиссер А.Петров, 1999. Премия «Оскар» в 2000 г.
- 38) Гора самоцветов. Сборник мультфильмов по мотивам сказок народов России. Режиссеры А.Татарский, О.Ужинов, Н.Чернышова, В. Корецкий. 2004-2010 гг.
- 39) Моя любовь. Режиссер А.Петров, 2007.
- 40) Про Василия Блаженного. Режиссер Н.Березовская, Пилот, 2008.