

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДА УЛЬЯНОВСКА  
«ЦЕНТР ДЕТСКОГО ТЕХНИЧЕСКОГО ТВОРЧЕСТВА №1»



УТВЕРЖДАЮ

Директор ЦДТТ №1

Л. Б. Киреева

Приказ № 80

От « 19 » 03 2021 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ  
**«МУЛЬТСТУДИЯ»**

Возраст УЧАЩИХСЯ: 6 - 15 лет

Срок реализации: 1 год

Принята на заседании  
педагогического совета ЦДТТ №1  
протокол № 1 от 17.03.2021  
Секретарь Р.В. Рехина Т.В.

Программа рассмотрена на  
методическом совете  
Протокол № 2 от 15.03.2021  
Секретарь Самуилов К.Ш.

Программу разработали:  
педагог дополнительного  
образования  
Айбадуллина Алсу Булатовна  
Лаптева Татьяна Викторовна,  
Шулаева Таьяна Евгеньевна  
в 2021 году

Ульяновск

## ОГЛАВЛЕНИЕ

КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ОБРАЗОВАНИЯ .....	3
УЧЕБНЫЙ ПЛАН .....	18
СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА .....	19
<b>КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ</b> .....	<b>24</b>
КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК.....	<b>Ошибка! Закладка не определена.</b>
ФОРМЫ ПРОВЕДЕНИЯ ДИАГНОСТИКИ.....	<b>Ошибка! Закладка не определена.</b>
ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ .....	34
МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ.....	<b>Ошибка! Закладка не определена.</b>
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.....	38

# КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ОБРАЗОВАНИЯ

## Пояснительная записка

В любом взрослом живет ребенок, а каждый ребенок стремится во взрослую жизнь. А процесс создания мультипликационных фильмов может объединить детей разного возраста и взрослых. Этот замечательный вид искусства, не похожий на другие, особым способом позволяет детям реализовать себя в различных видах деятельности: от замысла до конечного результата, потому что анимация – это искусство, разрушающее все стереотипы изображения, движения, создания образов

Сам процесс создания мультфильма открывает в ребенке различные способности, о которых он возможно и не подозревал: художественные, актерские, режиссерские, операторские, литературные, музыкальные.

Процесс обучения в мультстудии представляет собой в первую очередь удовольствие для ребенка. На занятиях дети смогут почувствовать себя свободно, раскрепощенно. Мультипликация открывает перед ними большие возможности, развивая творческие способности. На занятиях создается реальный продукт самостоятельного творческого труда детей.

Причем для создания мультфильмов используется новое высокотехнологичное оборудование (мультстанок, фотокамера, ноутбук, графический и световой планшеты и др.). То есть произведения искусства создаются различными техническими средствами, используются техники и технологии из различных областей (моделирование, рисование, скульптура, конструирование).

Поэтому была создана дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мультстудия», ориентированная на развитие познавательной активности, коммуникативных умений, исследовательских, прикладных, конструкторских способностей обучающихся, самостоятельности, любознательности, детей 6 — 15 лет с наклонностями в области технического творчества.

### ***Нормативно-методические и правовые документы:***

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09 ноября 2018 N 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 30.09.2020 № 533 "О внесении изменений в Порядок организации и осуществления 4 образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 г. № 196";
- Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам — Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 г. № 196;
- Порядок применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения — Приказ Минобрнауки России от 23.08.2017 N 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ № 09-3242 от 18.11.2015 года
  - СП 2.4.3648-20 Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи;
  - Методические рекомендации от 20 марта 2020 г. По реализации образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования, образовательных программ среднего профессионального образования и дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

**Направленность программы - техническая.**

### ***Актуальность, новизна, педагогическая целесообразность программы.***

**Актуальность** программы в том, что главная педагогическая ценность мультипликации заключается в возможности комплексного развивающего обучения детей. Мультипликация представляет собой сложный и многоструктурный процесс, построенный на объединении разных направлений работы с детьми: художественного, технического, научного, исследовательского. Создавая героев мультипликационного фильма и декорации: из пластилина, делая аппликации, вырезая силуэты, рисуя красками или на планшете, ребята изучают свойства и технические возможности различных инструментов и материалов. Кроме того, занимаясь различными видами деятельности, осваивая новые материалы и техники, дети нацелены на конкретный результат, представляя, для чего они рисуют, лепят, мастерят. И то, и другое является наиболее благоприятными условиями для развития ребенка.

**Новизна программы** заключается в том, что процесс обучения мультипликации помогает максимально сближать интересы взрослого и ребенка, отличаясь доступностью и неповторимостью жанра. Это прекрасное развивающее средство для раскрепощения мышления, развития творческого потенциала. Кроме того 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.

**Педагогическая целесообразность** программы заключается в том что, она является способом творческого, социального и личностного самовыражения учащегося в течении всего процесса обучения. На разных этапах технологической цепочки по созданию образа или декорации дети получают дополнительное образование в области мультипликации.

Программа предусматривает применение индивидуальных и групповых форм работы с детьми. Индивидуальная форма работы предполагает

дополнительное объяснение задания детям, озвучивание ролей. В ходе групповой работы детям предоставляется возможность самостоятельно построить свою работу на основе принципа взаимозаменяемости, ощутить помощь со стороны друг друга, учесть возможности каждого на конкретном этапе деятельности. Всё это способствует более быстрому и качественному выполнению задания. Групповая работа позволяет выполнить наиболее сложные и масштабные работы с наименьшими материальными затратами. Особым приёмом при организации групповой формы работы является ориентирование детей на создание «творческих пар» или подгрупп с учетом их возраста и опыта работы в рамках программы.

### ***Цель и задачи программы***

***Цель программы*** — создание условий для формирования у учащихся потребности в освоении новых технологий посредством создания авторских анимационных фильмов.

### ***Задачи***

*Образовательные:*

- познакомить с историей возникновения, видами мультипликации (анимации);
- познакомить с технологией создания мультипликационного фильма;
- познакомить с разными видами искусства – изобразительной деятельностью в различных её формах; литературным творчеством, музыкой, азбукой актерского мастерства и звука;
- познакомить и обучить работать с техническими средствами, используемыми в процессе создания мультфильма;
- формировать художественные навыки и умения;
- обучить способам монтажа анимационного фильма;
- познакомить с основами актерского мастерства;
- научить записывать фонограмму, подбирать музыку (озвучивание фильма);

- научить правилам составления рассказа, используя все этапы развития сюжета (экспозиция, завязка, развитие действия и кульминация, развязка и эпилог)

- формировать способность создания композиции кадра;
- обучать способам конструктивного взаимодействия;
- способствовать формированию устойчивого интереса к самостоятельному анимационному творчеству.

*Развивающие:*

- способствовать развитию творческого потенциала личности, креативных способностей, воображения, творческой активности;
- способствовать развитию коммуникативных качеств;
- формировать интерес к анимационному искусству;
- способствовать проявлению индивидуальных интересов и потребностей;
- развивать интерес к совместной со сверстниками и взрослыми деятельности.

*Воспитательные:*

- способствовать созданию в группе отношения сотрудничества, взаимного уважения, позитивного настроения, атмосферы раскрепощенности;
- воспитывать морально-волевые качества личности: самостоятельность, инициативность, дисциплинированность;
- воспитывать в детях уверенность в себе, своих силах и возможностях;
- побуждать ребенка к проявлению собственной творческой активности, реализации своих идей.

***Отличительные особенности программы***

Основной акцент в освоении данной программы делается на использовании проектной деятельности в создании анимационного фильма. Создание индивидуального или группового проекта позволяет развивать основные компетентности учащихся и обеспечивает связь теоретического

обучения с практической деятельностью. Работа с учащимися осуществляется на основе их интересов и предпочтений, целей, интересующих проблем. В процессе создания мультфильма-проекта педагог выступает организатором, учитывающим интересы своих учащихся и лишь направляет, производя своевременную коррекцию деятельности детей. Использование различных видов и способов деятельности позволяет чередовать индивидуальную и групповую работу, что позволяет формировать личную ответственность за изготовленную продукцию каждого ребенка в отдельности и группы в целом.

В ходе реализации программы используется **конвергентный подход**: происходит интеграция различных областей знаний (изобразительная деятельность и декоративно-прикладное творчество, фото- и киноискусство, техническое моделирование и конструирование, литература и режиссура). В процессе создания мультфильма ребенок получает комплексные умения и навыки отдельных дисциплин, формирует компетенции, необходимые ему в будущем, что приводит к успешной социализации в дальнейшей жизни. С помощью конвергентного подхода при реализации программы у детей формируется целостное восприятие окружающего мира, что способствует ранней **профессиональной ориентации** учащихся.

**Программа разноуровневая** (стартовый, базовый, продвинутый уровни), рассчитана на 1 год обучения. В зависимости от способностей, предварительной подготовки и потребности ребенка обучение можно пройти на разных уровнях. Стартовый уровень включает в себя азы мультипликации. Особенностью обучения на первом этапе является знакомство детей с лучшими образцами отечественной мультипликации. Проводится как работа над сверхкороткими бессюжетными мультфильмами, в которых происходит только одно какое-то интересное движение, так и создание коротких мультфильмов с сюжетом, определенным детьми (с использованием, стихов, басен, коротких рассказов и т.п.). Учащиеся знакомятся с оборудованием – видеокамерой, софитами, штативами, станками – и учатся его правильно



устанавливать и использовать. На базовом уровне учащиеся применяют технические средства и уже знакомые технологии создания мультфильмов, в основном, на основе сценариев собственного сочинения. Им предоставляется большая самостоятельность в изготовлении декораций и реквизита, съемке кадров мультфильма, в компьютерной обработке собранных материалов, в выстраивании медийного итогового продукта – мультфильма. На продвинутом уровне происходит углубление знаний об анимации и драматургии выражается в том, что дети уже не используют готовые сюжеты и не копируют ранее придуманные техники, а предлагают для съемки собственные истории и свое видение для их воплощения на экране. Начинается работа над индивидуальными творческими проектами, когда один из учащихся как автор своего мультфильма может привлекать других детей на роли оператора, аниматора, монтажера, и одновременно сам может помогать в разных качествах другим ученикам осуществлять их собственные проекты. Учащиеся знакомятся с технологией записи музыки осваивают технику озвучивания мультфильма (микрофоны, монтажные программы).

***Возраст учащихся 6 – 15 лет.***

***Возрастные и индивидуальные особенности*** детей старшего дошкольного, младшего и среднего школьного возраста.

Старший дошкольный возраст особенно благоприятен для начала серьезной и постоянной работы по введению ребенка в мир самостоятельного творчества. У детей развиваются эмоции и познавательные процессы – восприятие, память, мышление. Не менее важна и потребность ребенка оживить, наделить душой, поведением всё, что его окружает. Восприятие его ярко и индивидуально, обычные явления и предметы еще не стали будничными и скучными.

У младших школьников продолжает развиваться воображение, образное мышление, внимание, умение анализировать условия, в которых протекает деятельность. Дети овладевают обобщенным способом обследования образца. Создание анимации может осуществляться на основе

схемы, по замыслу и по условиям. Дети могут в значительной степени освоить мультимедийные технологии. При грамотном обучении они способны свободно овладеть обобщенными способами анализа, как изображений, действий, сюжетов, так и создания мультфильмов. В этом возрасте дети уже могут освоить сложные сюжеты и создание продукта не только из листа бумаги, но и из более сложных предметов. Данный вид деятельности не просто доступен детям - он важен для углубления их пространственных представлений.

Переход к подростковому возрасту характеризуется глубокими изменениями условий, влияющих на личностное развитие ребенка. Обычно процесс общего интеллектуального развития детей начинается и завершается несколько раньше, чем процесс их формирования как личностей. Главные мотивационные линии этого возрастного периода, связанные с активным стремлением к личностному самосовершенствованию – это самопознание, самовыражение и самоутверждение. Общая логика развития всех волевых качеств может быть выражена следующим образом: от умения управлять собой, концентрировать усилия, выдерживать и выносить больше нагрузки до способности управлять деятельностью, добиваться в ней высоких результатов. В подростковом возрасте появляются новые мотивы учения, связанные с расширением знаний, с формированием нужных умений и навыков, позволяющих заниматься интересной работой, самостоятельным творческим трудом.

### ***Объем программы.***

Программа рассчитана на 1 год обучения, состоит из двух модулей на 64 часа (1 полугодие) и 80 часов (2 полугодие).

Объем программы 144 часа. Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа.

### ***Формы и режим занятий***

Форма получения образования – очная.

Есть возможность изучения отдельных тем *дистанционно* через платформы ЯКласс, ZOOM, Viber, социальная сеть «В контакте», Google-сайт. На странице социальной сети ВК создается группа, где учащиеся получают материал для изучения, и задания для самостоятельного или группового выполнения, а результаты самостоятельной работы присылают на электронную почту педагога. Если требуется отдельная консультация, то используются доступные обучающимся каналы связи, такие как «ватсап», «вайбер», «скайп» или мобильная связь. Используются такие формы работы, как видеоуроки, чат-занятия (синхронная работа педагога и обучающихся) на платформе ZOOM, выполнение обучающимися электронных заданий для самостоятельной работы, вебинары.

В соответствии с санитарными нормами и Уставом ЦДТТ № 1 учебно-воспитательный процесс организуется следующим образом:

- для детей 6 — 7 лет (3 занятия продолжительностью по 25 минут с 15-тиминутным перерывом);

- для детей 8 — 15 лет (2 занятия продолжительностью по 45 минут с 15-тиминутными перерывом).

### ***Особенности организации образовательного процесса***

Занятия могут проводиться как всей группой, так и по подгруппам. Численность учащихся в группе 12-15 человек.

*Основной формой работы с детьми* являются групповые занятия для изучения теоретического материала по темам и практические занятия с индивидуальным подходом к каждому ребёнку, т.к. каждый обучающийся может проходить программу свои темпом.

В зависимости от решаемых на занятии задач педагог работает с обучающимися фронтально, в малых группах, индивидуально. Реализуется личностно-ориентированный подход в обучении, то есть в основе построения образовательного процесса лежит уровень развития ребенка, его личные интересы и достижения, складывается и реализуется особый стиль

отношений между педагогом и учащимся, основанный на уважении его личности.

### ***Состав группы, особенности приема в объединение***

Зачисление в детское объединение осуществляется на основании заявления родителей. При комплектовании группы главным условием является добровольность и заинтересованность учащихся. На обучение принимаются дети в возрасте 6-15 лет без конкурсного отбора, проявляющие интерес к мультипликации. Группы учащихся могут формироваться как одновозрастные, так и разновозрастные. Особенность разновозрастных групп – дети помогают друг другу, дополняя друг друга, старшие делятся умением и опытом, младшие – своей фантазией, непосредственностью. Одновозрастные группы – единая творческая команда.

### ***Предполагаемые результаты.***

Программа обеспечивает достижение учащимися следующих личностных, метапредметных и предметных результатов.

#### *Личностные:*

- формировать учебно – познавательный интерес к анимационному творчеству;
- развивать навык самостоятельной работы и работы в группе при выполнении практических творческих работ;
- совершенствовать основы социально ценных личностных и нравственных качеств: трудолюбие, организованность, добросовестное отношение к делу, инициативность, любознательность, потребность помогать другим, уважение к чужому труду и результатам труда, культурному наследию.

#### *Метапредметные:*

- выбирать материалы, инструменты, средства технического творчества для создания творческих работ. Решать технические и логические задачи с опорой на знания о технологии, правил обработки материалов, усвоенных способах действий;
- планировать свои действия;

- адекватно воспринимать оценку своих работ окружающих;
- развивать навыки работы с разнообразными материалами и навыкам создания образов посредством различных технологий;

*Предметные:*

- уважать и ценить правила создания задуманного объекта - творческую деятельность человека;
- сочувствовать событиям и , воспроизведенным в технических объектах; эмоционально-ценностному отношению к природе, человеку и обществу и его передачи средствами технического творчества.
- воспринимать и эмоционально оценивать изделия технического творчества.

*Познавательные:*

- приобретать и осуществлять практические навыки и умения в техническом творчестве;
- осваивать особенности техники выполнения изделий, выбор средств, материалов
- развивать технические способности при изготовлении объектов творчества;
- развивать техническое, образное, эстетическое мышление, способствующее формированию целостного восприятия мира;
- развивать фантазию, воображения, техническую интуицию, память;
- развивать критическое мышление, в способности аргументировать свою точку зрения по отношению к различным произведениям декоративно – прикладного искусства, технического творчества

*Коммуникативные:*

- соответствовать первоначальному опыту осуществления продуктивной деятельности;
- сотрудничать и оказывать взаимопомощь, доброжелательно и уважительно строить свое общение со сверстниками и взрослыми
- формировать собственное мнение и позицию.

## **К концу учебного года учащиеся будут:**

### **знать**

- правила безопасности труда и личной гигиены при обработке различных материалов;
- виды мультипликации;
- название и назначение инструментов для работы с бумагой, картоном, красками, пластилином и др. материалами;
- правила работы на мультстанке, с фотокамерой, световым и графическими планшетами;
- программы для монтажа фильма;
- приемы разметки (на просвет, с помощью шаблона, линейки, угольника, циркуля);
- способы соединения деталей из бумаги и картона (приклеивание внахлест и в торец, соединение проволокой, нитками, щелевым замком);
- лучшие образцы детской мировой литературы, фольклора, устного народного творчества, сказок, загадок, считалок, стихов.
- основы драматургии,
- законы построения киносюжетов, сценария;
- основы цветоведения, изобразительной деятельности (живопись, графика, скульптура);
- правила композиции (равновесие, цельность, пропорциональность, выразительность);
- приемы анимации, виды анимации;
- применяемые материалы и техники;
- виды звуков (музыка, речь, голоса животных, шумы, пауза).

### **уметь:**

- определять порядок действий, планировать этапы своей работы;
- применять законы драматургии в собственном фильме;
- создавать собственный сюжет, сценарий;
- изображать фон, героев, бутафорию;

- озвучивать героев;
- подбирать музыку, шумы;
- монтировать фильм;
- комбинировать различные приемы работы для достижения поставленной художественно-творческой задачи;
- сотрудничать как со взрослыми, так и со сверстниками;
- реализовывать свои идеи.

### **Ожидаемые результаты программы**

Учащиеся получают дополнительную подготовку в области изобразительного и киноискусства, компьютерной грамотности, фотоискусства, а наиболее одаренные – возможность развития творческого потенциала.

В процессе создания анимационного фильма у детей разовьются сенсомоторные качества, восприятие пропорций, особенностей объемной и плоской формы, характера линий, пространственных отношений, цвета, ритма, движения. Творческие способности, направленные на создание нового, сформируются на нестандартном материале, который делает невозможным работу по существующему шаблону.

Главным результатом реализации программы является создание учащимися своего оригинального продукта, а главным критерием оценки учащегося является не столько его талантливость, сколько его способность трудиться, способность упорно добиваться достижения нужного результата.

Программа состоит из пяти разделов:

1. Введение в анимацию
2. Этапы создания мультфильма
3. Плоскостная анимация
4. Объемная анимация
5. Итоговое занятие

#### **1. Введение в анимацию**

Вводное занятие. История развития анимации. Общие сведения о существующих видах мультипликации. Профессии в мультипликации. Знакомство с техническими средствами, используемыми в анимации.

## ***2. Процесс создания мультфильма***

Просмотр и анализ мультфильмов, сделанных в разных техниках. Работа с сюжетом. Создание образа. План, как способ масштабного изображения. Дальний, общий, средний, крупный, сверхкрупный планы. Плановое восприятие действительности. Элементарное знакомство с процессом съемки. Просмотр движений, различных механизмов анимирования объектов. Составление истории, сюжета, сценария. Совместная разработка сценария мультфильма. Изготовление декораций к мультфильму: различные фоны, на которых происходит действие в мультфильме. Установка декораций для съёмок, персонажей. Отработка правильной постановки персонажа в кадре: правильные движения (разовые и цикличные), правильный переход от кадра к кадру. Ознакомление с многообразием звуков через звукоподражательные игры. Закадровый текст. Речевые разминки. Подбор музыки. Монтаж фильма.

## ***3. Плоскостная анимация***

Техники плоскостной анимации (рисованная, перекладка, сыпучие материалы, барельеф и пр.). Просмотр фильмов, сделанных в разных техниках. Прослушивание, просмотр сказок и других литературных произведений, сочинение историй, стихов, сценариев, знакомство с основными законами стихосложения, драматургии. 7 признаков успешного сюжета. Совместное сочинение занимательной истории. Раскадровка. Экспликация. Изготовление декораций, персонажей. Жесты, мимика, пластика героев. Расстановка на готовый фон нарисованных персонажей, покадровая съемка. Распределение ролей. Запись речи, диалогов, голосов животных. Подбор музыки, шумовых эффектов. Расчет фонограммы по времени (в секундах). Видеоряд и звукоряд. Обработка. Составление титров.

## ***4. Объемная анимация***



Знакомство с кукольной анимацией. Просмотр кукольных мультфильмов. Мультфильм с персонажами, изготовленными из конструктора «Лего». Изготовление декораций, персонажей. Отработка правильной постановки персонажа в кадре: правильные движения, правильный переход от кадра к кадру. Покадровая съёмка. Запись голосов героев. Рассматривание иллюстраций к сказкам. Разработка сценария первого пластилинового мультфильма. Создание персонажей мультфильма и декораций. Работа в микрогруппах: подготовка пластилина, вылепливание фигур, моделирование поз и мимики. Подбор освещения, компоновка кадра. Отсмотр материала съёмки. Выразительное произношение закадрового текста, подбор подходящей по смыслу музыки.

### ***5. Итоговое занятие***

Просмотр получившихся мультфильмов. Совместное обсуждение. Детские впечатления о мультфильмах, а также сами стараются найти удавшиеся и неудавшиеся моменты мультфильма.

## УЧЕБНЫЙ ПЛАН

### 1 модуль

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		всего	теория	практика	
1	Введение в анимацию	4	1	3	Тест
2	Процесс создания мультфильма	20	6	14	Викторина по мультипликации
3	Плоскостная анимация	40	12	28	Творческая работа
	ИТОГО	64	34	110	

### 2 модуль

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		всего	теория	практика	
3	Плоскостная анимация	32	6	24	Творческая работа
4	Объемная анимация	46	10	36	Творческая работа
5	Итоговое занятие	2	1	1	Круглый стол
	ИТОГО	80	34	110	

## СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА

### 1 раздел. Вводное занятие.

Теория: общие правила работы объединения, правила поведения, правила техники безопасности, правила пожарной безопасности. История развития анимации. Иллюзия движения. Знакомство с лучшими произведениями мировой анимации. Общие сведения о существующих видах мультипликации. Профессии в мультипликации. Знакомство с техническими средствами, используемыми в анимации.

Практика: беседа, игры на развитие коммуникативных навыков, сплочение коллектива, изготовление мультфильма с помощью бумаги, тест по мультипликации.

Форма контроля: тест.

Оборудование: Оборудование для создания перекладной анимации. Оборудование для создания кукольной анимации. Оборудование для создания плоскостной и объемной анимации. Фотоаппарат (тип 1) (зеркальный). Фотоаппарат (тип 2).

### 2 раздел. «Процесс создания мультфильма»

Теория: Виды анимации в технике. Кадр как часть пространства (фотографический кадр). Работа с кадрирующей рамкой. Сценарий фильма. Главные герои, голоса, характеры. Мораль. Первое представление о монтаже. Соединение кадров и рождение нового смысла. Понятия о прямой и непрямой последовательности событий. Поступки и характер героев. План, как способ масштабного изображения. Дальний, общий, средний, крупный, сверхкрупный планы. Плановое восприятие действительности. Ракурс как точка зрения камеры. Разный масштаб изображения – для чего это нужно? Ожившие изображения. Движение в кадре. Границы кадра. Элементарное знакомство с процессом съемки. Просмотр движений, различных механизмов анимирования объектов. Ознакомление с многообразием звуков через звукоподражательные игры. Закадровый текст.

Практика: Рисование раскадровки по сказке, стихотворению. Работа с сюжетом. Создание образа. Просмотр и анализ мультфильмов, сделанных в разных техниках. Составление истории, сюжета, сценария. Совместная разработка сценария мультфильма. Изготовление декораций к мультфильму: различные фоны, на которых происходит действие в мультфильме. Установка декораций для съёмок, персонажей. Отработка правильной постановки персонажа в кадре: правильные движения (разовые и цикличные), правильный переход от кадра к кадру. Работа с фрагментами мультипликационных фильмов. Речевые разминки. Подбор музыки. Монтаж фильма.

Стартовый уровень – работа по алгоритму, выполнение практических заданий и упражнений, постоянная помощь и контроль со стороны педагога. Монтаж педагога с привлечением детей на выполнение отдельных элементов.

Базовый уровень – самостоятельное выполнение заданий по алгоритму с открытыми заданиями (выбор темы и сюжета), помощь и контроль педагога периодические. Монтаж производится совместно педагогом и детьми.

Продвинутый уровень – самостоятельная творческая работа, решение кейсов, педагог – консультант.

Форма контроля: викторина по мультипликации.

Оборудование: Оборудование для создания перекладной анимации. Оборудование для создания плоскостной и объемной анимации. Фотоаппарат (тип 1) (зеркальный). Фотоаппарат (тип 2). Штатив (настольный) (тип 2). 15.6" Ноутбук (тип 2). Мышь компьютерная (проводная).

### **3 раздел. «Плоскостная анимация»**

Теория: Техники плоскостной анимации (рисованная, перекладка, сыпучие материалы, барельеф и пр.). Знакомство с основными законами стихосложения, драматургии. 7 признаков успешного сюжета. Раскадровка.

Экспликация. Изготовление декораций, персонажей. Жесты, мимика, пластика героев. Видеоряд и звукоряд.

Практика: Просмотр фильмов, сделанных в разных техниках. Прослушивание, просмотр сказок и других литературных произведений, сочинение историй, стихов, сценариев, Совместное сочинение занимательной истории. Создание героев, декораций мультфильма. Расстановка на готовый фон нарисованных персонажей, покадровая съемка. Распределение ролей. Запись речи, диалогов, голосов животных. Подбор музыки, шумовых эффектов. Расчет фонограммы по времени (в секундах). Обработка. Составление титров. Просмотр фильма.

Стартовый уровень – работа по алгоритму, выполнение практических заданий и упражнений, постоянная помощь и контроль со стороны педагога. Монтаж педагога с привлечением детей на выполнение отдельных элементов.

Базовый уровень – самостоятельное выполнение заданий по алгоритму с открытыми заданиями (выбор темы и сюжета), помощь и контроль педагога периодические. Монтаж производится совместно педагогом и детьми.

Продвинутый уровень – самостоятельная творческая работа, решение кейсов, педагог – консультант.

Форма контроля: творческая работа.

Оборудование: Оборудование для создания перекладной анимации. Оборудование для создания плоскостной и объемной анимации. Фотоаппарат (тип 1) (зеркальный). Фотоаппарат (тип 2). Штатив (настольный) (тип 2). 15.6" Ноутбук (тип 2). Мышь компьютерная (проводная). Графический планшет XP-Pen Star 03. Световой планшет. 3D-ручка. Комплект расходных материалов для 3D-ручки (пластик).

#### **4 раздел. «Объемная анимация»**

Теория: Рассказ о техниках объемной анимации. Рассказ о лего-анимации.

Практика: Просмотр мультфильмов. Рассматривание иллюстраций к сказкам. Написание сценария к мультфильму. Изготовление декораций, персонажей. Отработка правильной постановки персонажа в кадре: правильные движения, правильный переход от кадра к кадру. Покадровая съёмка. Запись голосов героев. Разработка сценария первого пластилинового мультфильма. Работа в микрогруппах: подготовка пластилина, вылепливание фигур, моделирование поз и мимики. Подбор освещения, компоновка кадра. Отсмотр материала съемки. Выразительное произношение закадрового текста, подбор подходящей по смыслу музыки. Монтаж фильма.

Стартовый уровень – работа по алгоритму, выполнение практических заданий и упражнений, постоянная помощь и контроль со стороны педагога. Монтаж педагога с привлечением детей на выполнение отдельных элементов.

Базовый уровень – самостоятельное выполнение заданий по алгоритму с открытыми заданиями (выбор темы и сюжета), помощь и контроль педагога периодические. Монтаж производится совместно педагогом и детьми.

Продвинутый уровень – самостоятельная творческая работа, решение кейсов, педагог – консультант.

Форма контроля: творческая работа.

Оборудование: Оборудование для создания кукольной анимации. Оборудование для создания плоскостной и объемной анимации. Фотоаппарат (тип 1) (зеркальный). Фотоаппарат (тип 2). Штатив (настольный) (тип 2). Штатив (напольный) (тип 1). 15.6" Ноутбук (тип 2). Мышь компьютерная (проводная). Световой планшет. 3D-ручка. Комплект расходных материалов для 3D-ручки (пластик). Экшн камера (тип 1).

## **5 раздел. «Итоговое занятие»**

Практика: просмотр мультфильмов, созданных учащимися, совместное обсуждение.

Стартовый уровень – обмен мнениями.

Базовый уровень – экспертиза мультфильмов.

Продвинутый уровень – защита мультфильма как творческого проекта, экспертиза мультфильмов.

Форма контроля: круглый стол (просмотр и обсуждение мультфильмов).

Оборудование: Ноутбук (тип 2). Мышь компьютерная (проводная).

## КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

*Материально-техническая база* предусматривает наличие кабинета с соответствующей возрасту мебелью и оборудованием:

15.6" Ноутбук (тип 2) - 2

Мышь компьютерная (проводная) - 3

Оборудование для создания перекладной анимации - 1

Оборудование для создания кукольной анимации - 1

Оборудование для создания плоскостной и объемной анимации - 1

3D-ручка - 4

Комплект расходных материалов для 3D-ручки (пластик) - 5

Фотоаппарат (тип 1) (зеркальный) - 1

Фотоаппарат (тип 2) - 1

Экшен камера (тип 1) - 1

Штатив (напольный) (тип 1) - 1

Штатив (настольный) (тип 2) - 1

Световой планшет - 10

Графический планшет XP-Pen Star 03 - 5

### ***Материалы, использующиеся при реализации данной программы:***

1. Краски – гуашь, акварель. Краски больше, чем другие материалы, позволяют выражать эмоции, настроения, образы.

2. Бумага. Для рисования героев применяется бумага формата - А3, А4; для рисования фонов бумага А3, А1 (ватман) или склеенная в длинную полосу – для движущегося фона. Можно применять цветную, бархатную, гофрированную, папирусную бумагу и т.д.

3. Кисти разных размеров.

4. Карандаши, фломастеры, масляные мелки и т.д.

5. Пластилин.

6. Другие материалы. Сыпучка (песок, крупа, кофе), платки, кусочки ткани различных цветов и разные по фактуре, украшения, камни, мишура, готовые глазки, звездочки, буквы и др.



### ***Информационные условия реализации программы***

К каждому разделу программы разработаны конспекты занятий, дидактический, наглядный материал.

В качестве дидактического материала имеются:

1. Наглядно-демонстративный материал (подборка мультфильмов)
2. Художественная литература (сказки, стихи, рассказы)
3. Подборка музыкальных произведений (для звукового оформления мультфильма)
4. Методические пособия и литература по мультипликации
5. Психолого-педагогическая литература.

В качестве информационных источников используются подборки мультфильмов разных киностудий, образцов детских анимационных фильмов и видеоролики мастер-классов сети интернет, такие как ютуб канал «Умные Пластинки»; сайты, такие как: <http://multazbuka.ru/>, <https://souzmult.ru/>, <https://vse-kursy.com/read/427-uroki-po-sozdaniyu-multfilmov.html> и др.

**Воспитательный компонент** программы отражает основное направление воспитательной деятельности на основе *классификации методов воспитания по мнению Л.Ф. Спирина и Н.Э.Щуркова* направленных на оценивание поступков детей:

- *Методы убеждений* - виды изложения и сообщения информации (разъяснительной и инструктивной) в форме рассказа, объяснения, беседы, лекции, внушения, инструктажа, доказательства, реплики, обращения-призыва и др.
- *Методы упражнений* - разнообразные задачи, связанные с деятельностью, (индивидуальной и групповой) в виде поручений, требований, соревнований, упражнений, показа образцов и примеров, создание ситуации успеха.
- *Методы оценки и самооценки* - виды поощрений, замечаний, наказаний, ситуаций контроля и самоконтроля, ситуации доверия, критики и

самокритики.

Программой предусмотрено проведение **мероприятий воспитательного характера** в каждом модуле (походы на просмотр мультфильмов в кинотеатрах, в театры), проведение семейных мастер-классов (с привлечением родителей), коллективные и семейные просмотры собственных мультфильмов.

В программе используются принципы развития личность ребенка, творческую активность и самостоятельность:

1. Принцип открывающейся перспективы выражается в том, что создается такая ситуация, в которой не дается четкая инструкция, что надо делать, но открываются возможности для самостоятельного открытия новых знаний, способов деятельности, собственных возможностей.

2. Принцип баланса спонтанной и целенаправленной активности – ориентации на процесс и результат. Для этого занятие должно состоять из двух частей – неструктурированная (взрослый следует за активностью ребенка), структурированная (взрослый дает задания, направляет активность ребенка). Этот принцип также следует учитывать при организации проектной и исследовательской деятельности. Чтобы активизировать спонтанную активность детей, необходимо создать творческую обстановку, исключить оценочные суждения, сравнения с другими, принимать все, что придумывает ребенок, а впоследствии помочь выбрать из потока идей те, которые можно реализовать в продуктивном творчестве.

3. Принцип построения обучения на основе детских инициатив и интересов. Обучение не навязывается ребенку сверху, а строится, исходя из интересов ребенка. Необходимо поддержать, помочь довести до творческого продукта, создать ситуацию успеха, адекватно отразить, помочь осознать себя в качестве субъекта творчества.

4. Принцип проблемности состоит в том, что ребенку даются не готовые знания, а организуют такие условия, в которых он сам добывает эти знания, создается ситуация неопределенности, конфликта, противоречия.

Этот принцип реализуется в исследовательской и проектной деятельности, а также при оценивании – не просто «не правильно», а «проверь, исследуй, обоснуй свою позицию».

5. Предоставление выбора, самостоятельности. Когда ребенок сам выбирает, трудность, вид задачи, способ решения, материалы, которые он будет использовать и т.д.

6. Индивидуальный подход. Задача педагога – помочь осознать свою индивидуальность, особенности, потребности и интересы.

7. Вариативность позиций взаимодействия с ребенком. Наряду с традиционными формами общения на уровне контролирующего или опекающего необходимо построение взаимодействия «на равных»: «Взрослый-Взрослый», «Ребенок-Ребенок».

7. Позитивная обратная связь – это создание ситуации успеха, принцип отраженной субъектности (В.А. Петровский). Механизм развития творческой активности ребенка состоит в осознании себя субъектом творческой деятельности. Это осознание возможно в процессе диалога со взрослым, который помогает ребенку увидеть, чем он отличается от других, какова его индивидуальность.

В процессе обучения дети знакомятся с **профессиями** в мультипликации. За время создания фильма ребенок может побывать в роли сочинителя, сценариста, актера, художника, аниматора, монтажера. То есть, он знакомится с разными видами творческой деятельности, получает много новой интересной информации. Это прекрасный механизм не только для развития творческих способностей ребенка, а также возможность определить, к какому виду деятельности ребенок имеет больше склонности или способности. Для этого учащиеся изучают такие предметные области как: литературное творчество, изобразительная деятельность, азбука актерского мастерства, азбука звука, основы режиссуры и анимации, киноведение, история культуры.

## КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

**Год обучения:** 2021 – 2022 учебный год

**Количество учебных недель:** 53

**Количество учебных дней:** 217

**Продолжительность каникул:** осенние – с 11.10.2021 по 17.10.2021 и с 08.11.2021 по 14.11.2021; зимние – с 31.12.2021 по 09.01.2022 и с 21.02.2022 по 27.02.2022; весенние – с 11.04.2022 по 17.04.2022

**Сроки учебных периодов:** 1 полугодие – с 01.09.2021 по 30.12.2021;

2 полугодие – с 10.01.2022 по 31.05.2022

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
						<b>Введение в анимацию</b>		
1	Сентябрь			комбинированное	2	Вводное занятие	Каб.6	Тест
2	Сентябрь			Практическая работа	2	Виды и профессии анимации	Каб.6	
						<b>Процесс создания мультфильма</b>		Викторина по мультипликации
3	Сентябрь			Комбинированное	2	Этапы создания мультфильма	Каб.6	Наблюдение
4	Сентябрь			Комбинированное	2	Создание сюжета, раскадровка	Каб.6	Наблюдение
5	Сентябрь			Комбинированное	2	Создание персонажей	Каб.6	Наблюдение
6	Сентябрь			Практическая работа	2	Создание персонажей	Каб.6	Наблюдение
7	Сентябрь			Комбинированное	2	Создание декораций	Каб.6	Наблюдение
8	Сентябрь			Практическая работа	2	Создание декораций	Каб.6	Наблюдение
9	Октябрь			Комбинированное	2	Программа Stop Motion Studio. Съемка	Каб.6	Наблюдение
10	Октябрь			Комбинированное	2	Озвучивание мультфильма	Каб.6	Наблюдение
11	Октябрь			Комбинированное	2	Монтаж	Каб.6	Наблюдение
12	Октябрь			Обсуждение,	2	Просмотр мультфильма	Каб.6	Викторина

				дискуссия				
						<b>«Плоскостная анимация»</b>		
13	Октябрь			Комбинированное	2	Техники плоскостной анимации	Каб.6	Наблюдение
14	Октябрь			комбинированное	2	Камера. Мультфильм в технике перекладки	Каб.6	Наблюдение
15	Октябрь			Комбинированное	2	Мультфильм в технике перекладки	Каб.6	Наблюдение
16	Октябрь			Практическая работа	2	Мультфильм в технике перекладки	Каб.6	Наблюдение
17	Ноябрь			Практическая работа	2	Мультфильм в технике перекладки	Каб.6	Наблюдение
18	Ноябрь			Практическая работа	2	Мультфильм в технике перекладки	Каб.6	Наблюдение
19	Ноябрь			Практическая работа	2	Мультфильм в технике перекладки	Каб.6	Наблюдение
20	Ноябрь			Практическая работа	2	Мультфильм в технике перекладки	Каб.6	Наблюдение
21	Ноябрь			Практическая работа	2	Мультфильм в технике перекладки	Каб.6	Наблюдение
22	Ноябрь			Практическая работа	2	Мультфильм в технике перекладки	Каб.6	Наблюдение
23	Ноябрь			Комбинированное	2	Рисованная анимация. Световой планшет	Каб.6	Наблюдение
24	Ноябрь			Комбинированное	2	Графический планшет	Каб.6	Наблюдение
25	Декабрь			Комбинированное	2	Основы работы в Paint	Каб.6	Наблюдение
26	Декабрь			Комбинированное	2	Мультфильм в рисованной тотальной технике	Каб.6	Наблюдение
27	Декабрь			Практическая работа	2	Мультфильм в рисованной тотальной технике	Каб.6	Наблюдение
28	Декабрь			Практическая работа	2	Мультфильм в рисованной тотальной технике	Каб.6	Наблюдение
29	Декабрь			Практическая работа	2	Мультфильм в рисованной тотальной технике	Каб.6	Наблюдение
30	Декабрь			Практическая работа	2	Мультфильм в рисованной тотальной технике	Каб.6	Наблюдение

31	Декабрь			Практическая работа	2	Мультфильм в рисованной тотальной технике	Каб.6	Наблюдение
32	Декабрь			Досуговое	2	Экскурсия в театр	Каб.6	
33				Комбинированное	2	Барельефная анимация. Идея мультфильма	Каб.6	Наблюдение
34	Январь			Комбинированное	2	Мультфильм в барельефной анимации	Каб.6	Наблюдение
35	Январь			Практическая работа	2	Мультфильм в барельефной анимации	Каб.6	Наблюдение
36	Январь			Практическая работа	2	Мультфильм в барельефной анимации	Каб.6	Наблюдение
37	Январь			Практическая работа	2	Мультфильм в барельефной анимации	Каб.6	Наблюдение
38	Январь			Практическая работа	2	Мультфильм в барельефной анимации	Каб.6	Наблюдение
39	Январь			Практическая работа	2	Мультфильм в барельефной анимации	Каб.6	Наблюдение
40	Январь			Практическая работа	2	Мультфильм в барельефной анимации	Каб.6	Наблюдение
41	Февраль			Комбинированное	2	Сыпучая анимация. Сюжет	Каб.6	Наблюдение
42	Февраль			Комбинированное	2	Мультфильм в технике сыпучей анимации	Каб.6	Наблюдение
43	Февраль			Практическая работа	2	Мультфильм в технике сыпучей анимации	Каб.6	Наблюдение
44				Практическая работа	2	Мультфильм в технике сыпучей анимации	Каб.6	Наблюдение
45	Февраль			Практическая работа	2	Мультфильм в технике сыпучей анимации	Каб.6	Наблюдение
						<b>Объемная анимация</b>		Творческая работа
46	Февраль			Комбинированное	2	AnimaShooter. Основы работы с программой	Каб.6	Наблюдение
47	Февраль			Комбинированное	2	Пластилиновая анимация.	Каб.6	Наблюдение
48	Март			Практическая	2	Декорации	Каб.6	Наблюдение

				работа				
49	Март			Комбинированное	2	Пластилиновый мультфильм	Каб.6	Наблюдение
50	Март			Практическая работа	2	Пластилиновая анимация	Каб.6	Наблюдение
51	Март			Практическая работа	2	Пластилиновый мультфильм	Каб.6	Наблюдение
52	Март			Практическая работа	2	Пластилиновый мультфильм	Каб.6	Наблюдение
53	Март			Практическая работа	2	Пластилиновая анимация	Каб.6	Наблюдение
54	Март			Практическая работа	2	Пластилиновый мультфильм	Каб.6	Наблюдение
55	Март			Практическая работа	2	Пластилиновый мультфильм	Каб.6	Наблюдение
56	Март			Практическая работа	2	Пластилиновый мультфильм	Каб.6	Наблюдение
57	Апрель			Комбинированное	2	Лего-анимация	Каб.6	Наблюдение
58	Апрель			Комбинированное	2	Лего-мультфильм	Каб.6	Наблюдение
59	Апрель			Практическая работа	2	Лего-мультфильм	Каб.6	Наблюдение
60	Апрель			Практическая работа	2	Лего-мультфильм	Каб.6	Наблюдение
61	Апрель			Комбинированное	2	Смешанные техники	Каб.6	Наблюдение
62	Апрель			Практическая работа	2	Смешанные техники	Каб.6	Наблюдение
63	Апрель			Практическая работа	2	Смешанные техники	Каб.6	Наблюдение
64	Апрель			Практическая работа	2	Смешанные техники	Каб.6	Наблюдение
65	Апрель			Практическая работа	2	Творческая работа	Каб.6	Наблюдение
66	Май			Практическая работа	2	Творческая работа	Каб.6	Наблюдение
67	Май			Практическая работа	2	Творческая работа	Каб.6	Наблюдение

				работа				
68	Май			Практическая работа	2	Творческая работа	Каб.6	Наблюдение
69				Практическая работа	2	Творческая работа	Каб.6	Наблюдение
70	Май			Практическая работа	2	Творческая работа	Каб.6	Наблюдение
71	Май			Досуговое	2	Экскурсия в кинотеатр	Каб.6	
72	Май			Круглый стол	2	<b>Итоговое занятие</b>	Каб.6	Защита проектов



## **Формы аттестации**

Результаты образовательной деятельности отслеживаются путем проведения входной, текущей и итоговой диагностики учащихся.

Диагностический материал составлен в соответствии с целью и задачами дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы: что ребенок должен знать, уметь к концу учебного года.

Цель входной диагностики – выявление уровня начальных знаний.

Цель текущей диагностики – определение эффективности усвоения данной программы.

Цель итоговой диагностики – выявление уровня обученности, усвоения всех разделов программы и проведение анализа.

Для проверки состояния и результатов процесса обучения, его своевременной корректировки, в программе используются различные **формы контроля**: тестирование, викторина, творческие задания, презентации творческих проектов (анимационных фильмов). В качестве основных методов, позволяющих выявить степень реализации программы и оценить уровень ее освоения, предлагаются наблюдения за учащимися, изучение продуктов их практической деятельности, результаты участия в конкурсах.

Программой предусмотрены пять уровней оценивания учащихся:

Теоретические знания.

**Высокий уровень** – самостоятельно различает виды анимации, легко может определить к какому виду анимации относится мультфильм. Создает сюжеты без помощи.

**Уровень Выше среднего** – различает виды анимации, может определить к какому виду анимации относится мультфильм, создает сюжеты с небольшой подсказкой педагога.

**Средний уровень** – различает виды анимации по небольшим подсказкам, может определить к какому виду анимации относится мультфильм, затрудняется в создании сюжетов.

**Уровень Ниже среднего** – различает виды анимации только по подсказкам, может определить к какому виду анимации относится мультфильм, создает сюжеты только с помощью педагога.

**Низкий уровень** – не различает виды анимации, не может определить к какому виду анимации относится мультфильм, не создает сюжеты.

#### **Уровни практических умений и навыков:**

**Высокий** – самостоятельно придумывает и изготавливает героев, декорации к мультфильму; снимает, монтирует и просматривает мультфильм.

**Выше среднего** - придумывает и изготавливает героев, декорации к мультфильму; снимает, монтирует и просматривает мультфильм по образцу.

**Средний** – самостоятельно придумывает и изготавливает героев, декорации к мультфильму; снимает, монтирует и просматривает мультфильм с небольшой помощью педагога.

**Ниже среднего** – может придумать и изготовить героев, декорации к мультфильму; снять, смонтировать и просмотреть мультфильм только с помощью педагога.

**Низкий** – не может придумать и изготовить героев, декорации к мультфильму; снять, смонтировать и просмотреть мультфильм.

#### **ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ**

Педагог не ставит перед учащимися задачу создания близкого к профессиональному мультипликационному фильму. Отношение к детскому творчеству, цели и критерии оценок детской работы другие. Дети могут выражать собственные фантазии, воображение, чувства без стеснения. Непосредственность, искренность, воплощение своего взгляда на мир, пусть даже наивных представлений служат главным критерием в оценке работы. Содержание, форма фильма, все элементы и художественные средства, от выбора цветовой гаммы до композиции, рассматриваются под этим углом.

Программой предусмотрены следующие оценочные материалы по разделам:

Вводное занятие — тест

Процесс создания мультфильма — викторина

Плоскостная анимация — творческая работа

Объемная анимация — творческая работа

Итоговое занятие — круглый стол

Критерии оценки эффективности обучения:

1. Наличие общего представления о мультипликации и анимационном искусстве.
2. Способность ребенка к планированию последовательной работы в создании мультфильма.
3. Усвоение этапов создания мультфильма - придумывание истории, сюжета, раскадровка (способность деления будущей анимации на эпизоды), изготовление фонов и персонажей, процесс съёмки, озвучивание (способность к перевоплощению, выражению характера, эмоций и чувств озвучиваемого персонажа), просмотр и обсуждение созданного мультфильма).
4. Развитие уверенности в себе, своих силах и возможностях, освоение способов конструктивного взаимодействия.
5. Развитие коммуникативных качеств, проявление морально-волевых качеств личности: самостоятельность, инициативность, дисциплинированность,
6. Проявление собственной творческой активности, реализации своих идей.

Формы подведения итогов: презентация и защита готовых фильмов.

### ***Методические материалы***

#### ***Методы обучения:***

- наглядный (с использованием показа мультипликационных фильмов, наглядных пособий);
- словесный (объяснение, беседа, описание, рассказ);
- практический (практическое выполнение заданий);
- игровые методы;
- проектный метод.

**Формы работы:** групповая, по подгруппам, индивидуальная.

Форма занятий может меняться в зависимости от того, над какой идеей

фильма идёт работа.

#### Фронтальная

- просмотр мультфильмов разных видов и жанров;
- участие в обсуждениях мультфильмов;

#### Групповая

- работа над созданием мультфильма (замысел, сценарий, раскадровка);
- видеосъемка готовой раскадровки (озвучивание)

#### Индивидуальная

• совершенствование знаний выразительных возможностях экранных искусств;

• выполнение практических заданий по освоению языка мультипликации в процессе фотосъемки, видеосъёмки;

- овладение съёмочной камерой (подготовительный период, съёмки, монтаж).

#### Виды занятий:

- Ролевая игра
- Репетиции
- Экскурсии
- Мульт-викторина
- Практические семинары
- Конференции по защите анимационных проектов

#### Стадии работы над анимационным фильмом:

1. Выбор темы, идеи фильма.
2. Составление сюжета, сценария.
3. Раскадровка фильма.
4. Изобразительная деятельность (изготовление героев, декораций, бутафории)
5. Проигрывание истории как спектакля (в качестве актеров выступают учащиеся). Отработка действий и движений.
6. Составление фонограммы (озвучания). Распределение ролей, запись диалогов, подбор музыки, звуковых эффектов.

7. Съёмка фильма.

8. Монтаж (соединение видео и звукоряда, составление титров.

9. Просмотр и обсуждение мультфильма.

Блок, раздел программы	Дидактический и наглядный материал	Техническое оснащение, инструменты и материалы
Введение в анимацию	Инструкции по охране труда детского объединения ИОТ-33- 2019, Инструкции по электробезопасности для обучающихся, воспитанников учреждения ИЭБ-32-19, Инструкция для обучающихся по правилам дорожно-транспортной безопасности ИДТБ-46-19, Инструкция по пожарной безопасности для обучающихся, воспитанников учреждения ИПБ-31-19. Презентация «История анимации», карточки с профессиями, тест.	Компьютер, проектор, экран, бумага, фломастеры, деревянные палочки, нить
Процесс создания мультфильма	Конспекты занятий, раздаточный материал. Презентация «Этапы создания мультфильма». Викторина по мультипликации	Доска, компьютер, экран, проектор, ножницы, бумага, цветные карандаши, цветная бумага, краски, кисти, клей, пластилин.
Плоскостная анимация	Подборка стихов и сказок, презентации, подборка мультфильмов, раздаточный материал.	Доска, компьютер, экран, проектор, ножницы, бумага, цветные карандаши, цветная бумага, краски, кисти, клей, пластилин, сыпучие материалы
Объемная анимация	Подборка стихов и сказок, подборка мультфильмов, раздаточный материал	Доска, компьютер, экран, проектор, лего-конструктор, бумага, краски, цветные карандаши, фломастеры, кисти, пластилин
Итоговое занятие	Работы детей	Компьютер, проектор, экран

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

### Основная

1. Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» [электронный ресурс] – режим доступа <http://kremlin.ru/acts/bank/36698>
2. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09 ноября 2018 N 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» [электронный ресурс] – режим доступа <https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/72016730/>
3. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 30.09.2020 № 533 "О внесении изменений в Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 г. № 196" [электронный ресурс] – <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001202010270038>
4. Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам — Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 г. № 196 [электронный ресурс] – <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001201811300034>
5. Порядок применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения — Приказ Минобрнауки России от 23.08.2017 N 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ» [электронный ресурс] – <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001201709200016> 21
6. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ № 09-3242 от 18.11.2015 года [электронный ресурс] – <https://mosmetod.ru/metodicheskoe-prostranstvo/dopolnitelnoeobrazovanie/normativnye-dokumenty/3242-ot-18-11-2015-trebovaniya-k-programmav-dop.html>
7. СП 2.4.3648-20 Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи [электронный ресурс] – <http://docs.cntd.ru/document/566085656>
8. Методические рекомендации от 20 марта 2020 г. По реализации образовательных программ начального общего, основного общего, среднего

общего образования, образовательных программ среднего профессионального образования и дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий [электронный ресурс] – <https://docs.edu.gov.ru/document/26aa857e0152bd199507ffaa15f77c58/>

### **Дополнительная литература**

1. Баженова Л.М. В мире экранных искусств: книга для учителя начальных классов, воспитателей и родителей. – М., 1992.
2. Грошев С.В, Коцюбинский А.О. Самоучитель. Работы с фото, аудио, видео, DVD на домашнем компьютере. МОСКВА, 2007.
3. Зейц М. Пишем и рисуем на песке. Настольная песочница: [адаптированный перевод с англ.] — М.: ИНТ, 2010 — 94 с.
4. Казакова Р.Г., Мацкевич Ж.В. Смотрим и рисуем мультфильмы. Методическое пособие. М.,2013. 125с.
5. Красный Ю.Е., Курдюкова Л.И. Мультфильм руками детей. – М.: Просвещение, 1990.
6. Куприянов, Н.Н. Занятия анимацией – «витамин игры» /Н.Н. Куприянов// Искусство в школе.- 2007.- №. 4.-с.15-16.
7. Милюкова Л. Сверх кино. Современная российская анимация. – СПб., 2013.
8. Норштейн Ю. Снег на траве: Фрагменты книги: Лекции по искусству анимации. М.: ВГИК, 2005.
9. Пунько Н. Дунаевская О. «Секреты детской мультипликации: перекладка», М., Линка-пресс, 2017 г.
10. Романова М. Н. Разработка программы кружка «Основы мультипликации» // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2017. – Т. 41. – С. 58–62. – URL: <http://e-koncept.ru/2017/771353.htm>.
11. Хитрук Ф.С. Профессия - аниматор / (в 2 т.) - М.: Гаятри, 2007.
12. Энциклопедия отечественной мультипликации / Сост. С.В. Капков; оформ. В. Меламед. – М.: Алгоритм, 2006.

### Литература для детей и родителей

1. Асенин С.В. Мир мультфильма. Издательство: Книга по Требованию, 2012.
2. Запаренко В. «Как рисовать мультики»//Спб.:Издательство «Фордевинд» 2011.128 стр.
3. Кристофер Харт. Мультики для начинающих. Издательство: Попурри, 2002.
4. Лаптева Т.Е. Пластилиновые чудеса. Забавные человечки. Издательство: Просвещение, 2011.
5. Ривина Е., Матвеева О. Праздник мультипликации // Обруч. – 2001. - № 2
6. Саймон Марк Как создать собственный мультфильм. Издательство: НТ Пресс, 2006.
7. Энциклопедия отечественной мультипликации / Сост. С.В. Капков; оформ. В. Меламед. – М.: Алгоритм, 2006.



**Словарь терминов.**

**КИНОВЕДЕНИЕ.** Наука, изучающая кинематограф как искусство и как средство массовой коммуникации в системе искусств и культуры. Разделы киноведения – теория кино, история кино, кинокритика, кинопедагогика и кинообразование.

**АНИМАЦИОННЫЙ ФИЛЬМ.** Экранное произведение с условным пространством и временем, в котором «оживают», действуют, заставляют зрителя сопереживать рисованные, кукольные, живописные и иные персонажи.

**СЮЖЕТ.** Предмет изображения, внутреннее содержание действия. Сюжет как основа сценария берет начало в литературном творчестве. В системе отношений между героями, в процессе развития конфликта сюжет воплощает авторский замысел. В кино сюжет может строиться как на драматическом конфликте, так и на наблюдении жизненных событий, в своей внутренней логике образующих драматическое развитие «мысли-действия». Формы сюжетопостроения многообразны, как многообразны и темы, жанры, характеры. Сюжетная форма способна передавать внутреннее движение характеров, часто в переломный момент жизни героев.

**ФАБУЛА.** Состав событий, о которых рассказывается в фильме. Если кратко изложить то, что с персонажами случилось, а также кратко охарактеризовать основных героев, это и будет фабула. Фабула –выжимка из сюжета, в котором уже даются мотивировки событий, тщательно и подробно описывается их ход. Отличие фабулы от сюжета состоит в том, что она конструктивна, схематична; сюжет более активно передает авторское отношение к изображаемому, своеобразие и индивидуальные черты героев и драматических конфликтов.

**СЦЕНАРИЙ.** Замысел фильма, его сюжет, герои, художественные решения предстают сначала в слове. Предварительная словесная запись, сделанная специально для экрана. Литературный сценарий определяет, что снимать, что будет происходить в фильме, каковы его герои. Режиссерский сценарий – как снимать и какими средствами, какими приемами намечено снимать фильм.

**ДРАМАТИЧЕСКИЙ КОНФЛИКТ.** Образное воплощение в сценарии и фильме противоречия, положенного в основу сюжета. Типы конфликтов многообразны: борьба между двумя или несколькими характерами или идеями, между характером и обстоятельствами и пр. В зависимости от жанра формы конфликта варьируются от ожесточенной конфронтации до ассоциативного сопоставления. Разрешение конфликта – один из определяющих моментов художественной идеи: оно может содержать в себе победу одной из борющихся сторон, их взаимоуничтожение или гармоничный синтез, а нередко выносится за рамки фильма (открытый финал).

**ЖАНРЫ.** Группа произведений, выделяемые на основе сходных черт их внутреннего строения. Жанровая система кино базируется на двух разнородных принципах – «литературном» и «живописном». В литературе жанры (например, трагедия, комедия, драма) различаются подходом автора к материалу. В изобразительном искусстве – сам материал, объект изображения, его характер определяют жанр: натюрморт, портрет, пейзаж и т.д. В раннем кинофильмы подразделялись на комические, авантюрные и мелодрамы. «Комические» давали возможность повеселиться, «авантюрные» завораживали ритмом погонь и бесстрашием героев, мелодрама вызывала особо обостренные переживания. То есть, такая жанровая структура основана на литературном принципе. Вместе с тем кино – искусство зрелищное. В нем велики выразительные возможности самого материала – тех событий и явлений, которые фиксирует камера. Появились новые киножанры: мюзикл, вестерн, приключенческий фильм, фантастика, детектив, исторический и пр.

**МЕТАФОРА.** Поэтический прием, наделяющий предмет новыми особенностями, присущими другим предметам. Очень часто метафорическое значение отдается подробностям развертывающихся событий, фону, декорациям, времени года, погоде, одежде... Дом, напоминающий мрачную пещеру, рассветная заря, предсказывающая начало новой жизни героя и пр.

**ЗАКАДРОВЫЙ ГОЛОС.** Одно из средств раскрытия, обогащения кадра, сцены. При творческом использовании этого элемента в фильмах достигается большая

художественная выразительность. Закадровый голос может быть голосом автора. Иногда закадровый голос используется по контрасту, происходящему на экране, что может сообщить фильму не только драматическую, но и комическую или ироническую интонацию. Случается, что закадровый текст поясняет то, что передает само экранное изображение, в таких случаях закадровый голос излишен.

**ОЗВУЧАНИЕ.** Запись речи, музыки и шумов для фильма.

**ТИТР.** Надпись. Обычно это название фильма, имена и фамилии его создателей. Бывают титры, поясняющие изображенное на экране, они предстают как письменное слово, включенное в действие.

**МОНТАЖ.** Собираение целого из частей, расположение кадров в определенной последовательности, представляющее авторскую мысль в развитии. Сцепление кадров, рождающее новый смысл.

**ДЕКОРАЦИИ.** В анимационном фильме – это образ среды, создаваемый перед камерой с помощью рисованного, объемного фона, специальных сооружений в павильоне и т.д.

**КАДР.** Термин употребляется в двух значениях: кадр как зафиксированный на пленку момент изображения (которое движется со скоростью 24 кадра в секунду) и как фрагмент снятого фильма, который можно принять за смысловую и структурную единицу целого, заключающую в себе все его художественные особенности.

**РЕЖИССЕР.** Автор, постановщик фильма, отвечающий за его создание на каждом из этапов, руководящий всем творческим и производственным процессом.

**КИНЕМАТОГРАФИЧЕСКИЙ ПЛАН.** Термин, используемый в кино для обозначения масштаба изображения, чаще всего применительно к показу человека на экране. Применительно к детской мультипликации можно обозначить условно *дальний, общий, средний, крупный, сверхкрупный, деталь*. Выбор того или иного плана диктуется определенными драматургическими и актерскими задачами. Так, общий план обычно используется для того, чтобы

познакомит зрителя с окружающей обстановкой, в которой действуют персонажи фильма, на среднем отчетливо видны даже незначительные их движения и хорошо различаются лица, а крупный служит для показа мимики. Иногда выделяют дальний план, рисующий среду буквально до горизонта. Соединяя друг с другом планы различной крупности, режиссер стремится добиться наибольшей выразительности на экране всего происходящего в поле зрения.

**ГЕРОЙ.** Применительно к кинематографу персонаж фильма, наделенный ярко выраженным лицом.

**МИЗАНСЦЕНА.** Расположение действующих лиц фильма в пространстве (относительно друг друга и среды) и движение их в той или иной сцене, связанной единством драматического действия. Мизансцена имеет как бы две несоизмеримые проекции: путь по кривой пространства и путь по кривой времени, - лишь в своем сочетании дающие ощущения сценического действия и представление об эмоциональном «зигзаге» процесса игры (С.М. Эйзенштейн)

**НАПЛЫВ.** Постепенный, плавный переход изображения одной сцены фильма в следующую, смежную с ней. При наплыве яркость изображения первой сцены постепенно снижается, и по мере его исчезновения на экране высветляется, как бы наплывая на него, изображение следующей сцены. Наплыв зачастую применяется для показа изменения времени, обозначении смены обстановки или места действия. Иногда применения наплыва дает возможность избежать промежуточных кадров и монтажных перебивок.

**ЗАТЕМНЕНИЕ.** Плавный монтажный переход от кадра к кадру, воспринимаемый зрителем как условный промежуток времени между двумя смежными сценами.

**ШУМЫ.** В фильме это все звуки, кроме речи, музыки и голосов животных. Шумы в фильме несут как смысловую, так и эмоциональную нагрузку. Без синхронных шумов (шаги, стук лошадиных копыт, колес поезда и пр.) кадр фильма будет не более чем движущаяся картинка. Фоновые шумы часто несут эмоциональную нагрузку, создавая у зрителя ощущение присутствия покоя или

dkpoisk.ru 50 тревоги. Шумы являются одним из важных выразительных средств кино.

ЭПИЗОД - часть произведения, состоящая из одной или нескольких сцен, объединенных общей темой и общим драматическим конфликтом, и обладающая относительной завершенностью и самостоятельностью по отношению к фильму в целом. Главные отличительные особенности эпизода – смена отношений между действующими лицами, переход действия в новое качество, на новую ступень развития конфликта. В зависимости от места и функции эпизоды различаются кульминационные, экспозиционные (вводящие в действие), финальные и др.

ХЭППИ ЭНД. Термин, появившийся в 20-е годы прошлого века для обозначения благополучных развязок, как вытекающих из логики развития сюжета, так и нарочитых, искусственных