

Комитет образования и науки администрации г. Новокузнецка  
Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования  
«Детско-юношеский центр «Орион»  
(МАУ ДО «ДЮЦ «Орион»)

Программа рассмотрена и рекомендована к утверждению педагогическим советом муниципального автономного учреждения дополнительного образования «Детско-юношеский центр «Орион»

Протокол № 1 от «30» августа 2019 г.

УТВЕРЖДАЮ  
директор муниципального автономного учреждения дополнительного образования «Детско-юношеский центр «Орион»  
В.Л. Сафонов  
Приказ № 108/4  
от «31» августа 2019 г.



**Дополнительная общеобразовательная  
общеразвивающая программа  
«Детская мультипликационная студия»**

Направленность: социально-педагогическая  
Возраст учащихся: 5-9 лет  
Срок реализации: 1 учебный год

Авторы-составители:  
Ковалева Кристина Алексеевна,  
педагог дополнительного образования;  
Фролова Катерина Александровна,  
педагог дополнительного образования.

Новокузнецкий городской округ,  
2019 г.

## Паспорт программы

<b>Наименование программы:</b>
Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Детская мультипликационная студия»
<b>Авторы-составители:</b>
Ковалева Кристина Алексеевна, Фролова Катерина Александровна, педагоги дополнительного образования МАУ ДО «ДЮЦ «Орион»
<b>Образовательная направленность:</b>
Социально-педагогическая
<b>Цель программы:</b>
Формирование личности, обладающей художественно - образным мышлением, творческими и интеллектуальными способностями посредством просмотра, изучения и создания аудиовизуальных произведений экранного искусства (мультипликации).
<b>Задачи программы:</b>
<b>1. Образовательные:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Ознакомление с историей мультипликации;</li><li>• Знакомство учащихся с основными видами мультипликации;</li><li>• Знакомство с основами анимации (замысел и драматургия, владение различными техниками анимации, правила съемки и монтажа, звуковое оформление мультфильма;</li><li>• Знакомство с компьютерными технологиями, которые являются основой научно-технического прогресса в мультипликации;</li><li>• Освоение перекладной рисованной, пластилиновой и кукольной анимации, создание в этих техниках мультфильмов;</li><li>• Формирование художественных предпочтений, этических, эстетических оценок искусства, природы, окружающего мира.</li></ul>
<b>2. Развивающие:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Развитие интереса к мультипликации и желания к самостоятельному творчеству;</li><li>• Развитие художественно-эстетического вкуса, изобретательности и творческих способностей детей;</li><li>• Систематическое и целенаправленное развитие восприятия, логического мышления, воображения, мелкой и крупной моторики и речи детей;</li><li>• Развитие художественного и ассоциативного мышления воспитанников.</li></ul>
<b>3. Воспитательные:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Воспитание интереса к анимации и другим экранным искусствам как средству познания и духовному обогащению;</li><li>• Воспитание нравственных качеств, гуманистической личностной позиции, позитивного и оптимистического отношения к жизни;</li><li>• Воспитание трудолюбия, способность к преодолению трудностей, целеустремленность и настойчивость в достижении результата;</li><li>• Воспитание общей культуры, основ эстетического мировоззрения.</li></ul>
<b>Возраст учащихся:</b>
От 5 до 9 лет.
<b>Год разработки программы:</b>

2019
<b>Сроки реализации программы:</b>
1 год (144 часа)
<b>Прогнозируемые результаты:</b>
<p>Личностные:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Учащийся питает интерес к анимации и другим экранным искусствам как средству познания и духовному обогащению;</li> <li>• Развиты нравственные качества, гуманистической личностной позиции, позитивного и оптимистического отношения к жизни;</li> <li>• Развито трудолюбие, способность к преодолению трудностей, целеустремлённость и настойчивость в достижении результата;</li> <li>• Развита общая культура, основ эстетического мировоззрения.</li> </ul> <p>Метапредметные:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Развита интерес к мультипликации и желанию к самостоятельному творчеству;</li> <li>• Развита художественно-эстетический вкус, изобретательности и творческих способностей детей;</li> <li>• Развито систематическое и целенаправленное развитие восприятия, логического мышления, воображения, мелкой и крупной моторики и речи детей;</li> <li>• Развито художественного и ассоциативного мышления воспитанников.</li> </ul> <p>Предметные:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Учащийся знает ключевые моменты истории мультипликации;</li> <li>• Разбирается с основными видами мультипликации;</li> <li>• Знаком с основами анимации (замысел и драматургия, владение различными техниками анимации, правила съёмки и монтажа, звуковое оформление мультфильма);</li> <li>• Умеет работать с компьютерными технологиями, которые являются основой научно-технического прогресса в мультипликации;</li> <li>• Умеет работать в разных техниках мультипликации (перекладной рисованной, пластилиновой и кукольной анимации).</li> </ul>
<b>Нормативно-правовое обеспечение:</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Конвенция о правах ребенка (принята резолюцией 44/25 Генеральной Ассамблеи от 20 ноября 1989 г.);</li> <li>- Закон РФ «Об образовании в Российской Федерации» (№ 273-ФЗ от 29.12.2012);</li> <li>- Концепция развития дополнительного образования детей (утв. распоряжением Правительства РФ от 04.09.2014 г. № 1726-р);</li> <li>- Профессиональный стандарт «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» (Приказ Минтруда и соц. защиты РФ от 8.09.2015 № 613н);</li> <li>- Приказ Минпросвещения России от 09.11.2018 N 196 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам"</li> <li>- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 4 июля 2014 г. № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций ДО детей»;</li> <li>- Письмо Минобрнауки РФ от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении рекомендаций» (вместе Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ)</li> </ul>

- Письмо Минобрнауки РФ от 14.12.2015 г. № 09-3564 «О внеурочной деятельности и реализации дополнительных общеобразовательных программ» (вместе с «Методическими рекомендациями по организации внеурочной деятельности и реализации дополнительных общеобразовательных программ»);
- Письмо Минобрнауки РФ от 11.12.2006 № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей»;
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации до 2025 года (распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015 N 996-р);
- Программа патриотического воспитания граждан на период 2016-2020 годов (постановление Правительства РФ от 30.12.2015 N 1493);
- Государственная программа РФ «Развитие образования» на 2018 - 2025 гг. (постановление Правительства Российской Федерации от 26 декабря 2017 г. № 1642);
- Концепция духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России;
- Закон «Об образовании в Кемеровской области» редакция от 03.07.2013 №86-ОЗ;
- Приказ департамента образования и науки Кемеровской области от 25 декабря 2013 года № 2438 «Об утверждении методических рекомендаций по разработке показателей эффективности деятельности государственных (муниципальных) образовательных организаций Кемеровской области, их руководителей и педагогических работников по типам организаций»;
- Распоряжение Коллегии Администрации Кемеровской области от 28.02.2013 N 182-р (ред. от 11.07.2013) «Об утверждении плана мероприятий («дорожной карты») «Изменения в отраслях социальной сферы Кемеровской области, направленные на повышение эффективности образования»;
- Лицензия серия 14540 от 10 июля 2014 на осуществление образовательной деятельности, Государственной службой по надзору и контролю в сфере образования Кемеровской области;
- Устав Муниципального автономного учреждения дополнительного образования «Детско-юношеский центр «Орион»;
- Программа развития Муниципального автономного учреждения дополнительного образования «Детско-юношеский центр «Орион»;
- Локальные акты Центра: Устав, Учебный план, Правила внутреннего трудового распорядка, инструкции по технике безопасности.

**Методическое обеспечение программы:**

**Учебные и методические пособия:**

- Специальная, методическая литература (литература по мультипликации) (См. список литературы).

**Материалы из опыта работы педагога:**

- Дидактические материалы (схемы, таблицы, иллюстрации, фотографии, рисунки, раздаточный материал по темам программы, памятки, инструкции и др.)
- Методические разработки
- Компьютерные презентации
- Конспекты открытых занятий, сценарные разработки праздников, игровых программ и т.д.;

**Информационно-техническое и материально-техническое обеспечение:**

1. Ноутбук с поддержкой программ для профессионального видео монтажа
2. Мультипликационная программа

3. Веб-камера/фотоаппарат и совместимая карта памяти на 32 ГБ
4. Микрофон
5. Фонарь-сафит
6. Мультипликационный стол
7. Настольные переносные конструкции.
8. Декорации
9. Игрушки-герои
10. Канцелярия:
  - 10.1. Пластилин
  - 10.2. Стэки
  - 10.3. Клеенка
  - 10.4. Бумага цветная
  - 10.5. Альбомные листы А4
  - 10.6. Бумага для рисования размера А3-А2
  - 10.7. Ножницы тупоконечные
  - 10.8. Карандаши цветные
11. Косметические перчатки (белые)
12. Штатив

**Рецензенты:**

**Внутренняя рецензия:** Пятакова Евгения Викторовна, руководитель структурного подразделения МАУ ДО «Детско-юношеский центр «Орион».

**Внешняя рецензия:** Милинис Ольга Артуровна, доктор педагогических наук, профессор кафедры педагогики Новокузнецкого института (филиала) ФГБОУ ВО «Кемеровский государственный университет».

## Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Детская мультипликационная студия» разработана на основании следующих **нормативных актов**:

- Конвенция о правах ребенка (принята резолюцией 44/25 Генеральной Ассамблеи от 20 ноября 1989 г.);
- Закон РФ «Об образовании в Российской Федерации» (№ 273-ФЗ от 29.12.2012);
- Концепция развития дополнительного образования детей (утв. распоряжением Правительства РФ от 04.09.2014 г. № 1726-р);
- Профессиональный стандарт «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» (Приказ Минтруда и соц. защиты РФ от 8.09.2015 № 613н);
- Приказ Минпросвещения России от 09.11.2018 N 196 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам"
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 4 июля 2014 г. № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций ДО детей»;
- Письмо Минобрнауки РФ от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении рекомендаций» (вместе Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ)
- Письмо Минобрнауки РФ от 14.12 2015 г. № 09-3564 «О внеурочной деятельности и реализации дополнительных общеобразовательных программ» (вместе с «Методическими рекомендациями по организации внеурочной деятельности и реализации дополнительных общеобразовательных программ»);
- Письмо Минобрнауки РФ от 11.12.2006 № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей»;
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации до 2025 года (распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015 N 996-р);
- Программа патриотического воспитания граждан на период 2016-2020 годов (постановление Правительства РФ от 30.12. 2015 N 1493);
- Государственная программа РФ «Развитие образования» на 2018 - 2025 гг. (постановление Правительства Российской Федерации от 26 декабря 2017 г. № 1642);
- Концепция духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России;

- Закон «Об образовании в Кемеровской области» редакция от 03.07.2013 №86-ОЗ;
- Приказ департамента образования и науки Кемеровской области от 25 декабря 2013 года № 2438 «Об утверждении методических рекомендаций по разработке показателей эффективности деятельности государственных (муниципальных) образовательных организаций Кемеровской области, их руководителей и педагогических работников по типам организаций»;
- Распоряжение Коллегии Администрации Кемеровской области от 28.02.2013 N 182-р (ред. от 11.07.2013) «Об утверждении плана мероприятий («дорожной карты») «Изменения в отраслях социальной сферы Кемеровской области, направленные на повышение эффективности образования»;
- Лицензия серия 14540 от 10 июля 2014 на осуществление образовательной деятельности, Государственной службой по надзору и контролю в сфере образования Кемеровской области;
- Устав Муниципального автономного учреждения дополнительного образования «Детско-юношеский центр «Орион»;
- Программа развития Муниципального автономного учреждения дополнительного образования «Детско-юношеский центр «Орион»;
- Локальные акты Центра: Устав, Учебный план, Правила внутреннего трудового распорядка, инструкции по технике безопасности.

### **Направленность программы**

Направленность программы – социально-педагогическая.

Программа *интегрирует* различные виды деятельности и направлена на: художественно-техническое воспитание учащихся и способствует развитию их творческой активности, формирование готовности и способности воспитанников к саморазвитию, творчеству, общению, продуктивной деятельности.

### **Новизна программы заключается в:**

- формировании у учащихся представлений о искусстве мультипликации через реализацию творческих проектов, а также усвоение ими предметных и метапредметных компетенций, позволяющих сформировать как общую эрудицию, специальные знания, так и профессиональные умения, способность критически мыслить;
- реализации модели образовательного процесса с возможностью использования индивидуальных маршрутов для учащихся и выбора самостоятельной образовательной траектории;
- использовании современных образовательных технологий,

активных и интерактивных методов и форм организации образовательного процесса, нетрадиционных форм: урок-сказка, урок-спектакль, видео-урок;

– непрерывности и преемственности образовательного процесса.

**Актуальность** программы в том, что в нашем информационно-компьютерном мире возникла необходимость укрепления связей ребенка с компьютерной графикой, трудом и искусством. Содержание программы не ограничивается какой-либо одной областью знаний, а это переплетение истоков общих знаний о мире, законах бытия, о своем внутреннем мире с умением творчески представить свое видение, понимание, чувство, осмысление. Обучающиеся получают представление о самобытности и оригинальности применения компьютерной графики как вида искусства. Данная программа предназначена для вовлечения учащихся в творческую работу с применением одного из направлений компьютерных технологий, а именно мультимедийных технологий и графики. Так как такой вид деятельности наиболее понятен и для ребят любого возраста.

Всем детям нравятся мультфильмы. Мультфильмы для них – это увлекательное погружение в волшебный мир, яркие впечатления. Каждый ребёнок талантлив.

Одним ребята любят лепить из пластилина, другие конструировать, третьи рисовать, а кто-то сочиняет стихи и сказки, хорошо поёт и т.п. Все эти творческие способности дети могут реализовать в творческом объединении. Для осознанного усвоения содержания программы особое внимание уделяется использованию деятельностного подхода к обучению: практическим занятиям, групповой работе.

Содержание программы направлено на овладение обучающимися конкретными предметными знаниями и умениями, необходимыми для дальнейшего применения. Процесс создания собственного мультфильма может дать детям множество полезных знаний и многому научить практически. В объединении обучающиеся будут снимать короткие мультики в разных техниках. Сначала придумают идею, потом нарисуют раскадровку, потом проделают подготовительную работу по созданию фонов и персонажей, снимут все на фотокамеру, подберут музыку и смонтируем на компьютере мультфильм. Создавая мультфильм, дети чувствуют себя волшебниками. Так как созданные ими герои в творческом объединении начинают оживать. Мультфильм — это фильм, выполненный при помощи средств покадровой отрисовки (включая 3D-моделирование) и предназначенный для демонстрации в кинотеатре, трансляции по телевидению, просмотре на экране компьютера и других электронных устройствах.

Современные мультфильмы, особенно зарубежные, следует тщательно подбирать перед тем, как доверить своего ребёнка их влиянию. Мультфильмы непосредственно участвуют в воспитании и развитии ребенка. Дети подражают мультипликационным героям, идентифицируются с ними, перенимают формы поведения. В настоящее время мультфильмам не отводится важное воспитывающее и развивающее значение.

*Реализация программы направлена на формирование и развитие творческих способностей детей и/или удовлетворение их индивидуальных потребностей в интеллектуальном, нравственном и физическом совершенствовании, формирование культуры здорового и безопасного образа жизни, укрепление здоровья за рамками основного образования.*

**Преимущество в сравнении с ранее разработанными программами**

Преимуществом дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы является реализация идеи комплексного непрерывного обучения теории мультипликации с освоением технологий и практик в данной области, учащихся с 5 до 9 лет с разными образовательными потребностями.

Учащиеся на основе своих способностей, склонностей и особенностей могут выбрать свой образовательный маршрут, использовать сформированные компетенции за рамками данной программы при участии в разработке и реализации социально-значимых проектов и добровольческих акциях.

**Педагогическая целесообразность** программы обусловлена важностью использования познавательных и воспитательных возможностей занятий, формирующих у учащихся творческие способности, чувство прекрасного, эстетический вкус, нравственность, а также пробуждение в учащихся стремления к прекрасному, интереса к творчеству; усиление эмоциональной отзывчивости и творческой активности; развитие образного мышления и воображения.

В масштабе программы будут создаваться анимационные ролики, направленные на профилактику и предупреждения нарушений требований законодательства Российской Федерации, в том числе в целях профилактики детского дорожно-транспортного травматизма, девиантного поведения детей.

Педагогическая целесообразность и обоснованность построения содержания программы определена общими закономерностями и принципами обучения, воспитания и развития личности, которые обеспечивают преемственность в обучении и соответствие возрастным и психофизиологическим особенностям учащихся.

Каждый учащийся любого уровня подготовки и способностей в процессе обучения чувствует себя важным для общего дела, от которого зависит исполнение коллективной работы в целом, следовательно, он старается исполнить свою часть работы достойно. Положительное воздействие анимации может стать прекрасным развивающим пособием для раскрепощения мышления, развития творческого потенциала ребёнка.

**Социальная значимость** программы заключается в повышении нравственности и духовности детей от 5-9 лет. Благодаря использованию авторской техники анимации, возрастает эффективность обучения изобразительному искусству, развивается пространственное мышление, чувство цвета и композиции. В рамках дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы дети будут изучать основы теории и практики классической и современной анимации. Ребенок освоит весь технологический процесс создания полноценного мультфильма, включая монтаж картины и запись звуковой дорожки. Помимо учебных занятий, на базе школы и дошкольного образовательного учреждения, создается студия анимации, которая будет предоставлять услуги по созданию рекламных роликов, презентаций и других анимационных продуктов. Основные возможности применения роликов: - показ мультипликационных роликов на выставке, в качестве инсталляции продукции; - использование мультипликации в рекламе на телевидении; - размещение анимационных роликов на интернет-ресурсах; - изготовление именных flash-открыток; - создание социальных роликов для реализации государственных программ. (основы пожарной безопасности, основы безопасности жизнедеятельности, создание мультипликационных работ с целью профилактики детского дорожно-транспортного травматизма).

В рамках содействия популяризации объектов культурного наследия города Новокузнецка, в процессе работы мультипликационной студии будут создаваться анимационные мультфильмы. Данные анимационные мультфильмы будут распространены среди образовательных учреждений, с целью содействия в решении задач стратегии социально-экономического развития Новокузнецка в контексте «развитие культуры и образования территории».

Создание мультипликационного фильма - это коллективная работа, в которой принимают участие и дети, и педагоги, и родители. Детская анимация особенно важна для детей, находящихся в затруднительной жизненной ситуации. Занятия по созданию мультипликационных фильмов служат также и профилактикой негативных явлений у воспитанников. Дети получают возможность самовыражения, приобщения к работе в команде, как со своими сверстниками, так и со взрослыми. Когда ребенок видит конечный

результат своей работы, он чувствует собственную значимость, полезность, у него появляется вера в собственные силы и в собственный успех.

### **Уровни сложности программы**

Условиями отбора учащихся в объединение является желание заниматься деятельностью, связанной с детской мультипликационной студией. Программа учитывает психофизические и возрастные особенности учащихся и предполагает два блока развития для учащихся 5-9 лет.

№	Уровень	Наименование блока	Возраст учащихся (лет)	Продолжительность занятий (ак. час)	Периодичность занятий	Часов по блоку в год	Всего часов по блоку
1	Стартовый	«Вводный курс»	5-9 лет	2	2	36	36
	Базовый	«Перекладная анимация»	5-9 лет	2	2	54	54
		«Пластилиновая анимация»	5-9 лет	2	2	54	54

**Практическая значимость** программы обусловлена широким разнообразием направленностей программы.

Учащиеся приобретают опыт работы с информационными объектами, с помощью которых осуществляется видеосъемка и проводится монтаж отснятого материала с использованием возможностей специальных компьютерных инструментов. Мультипликация предоставляет большие возможности для развития творческих способностей, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда детей. В процессе создания мультипликационного фильма у детей развиваются сенсомоторные качества, связанные с действиями руки ребенка, обеспечивающие быстрое и точное усвоение технических приемов в различных видах деятельности, восприятие пропорций, особенностей объемной и плоской формы, характера линий, пространственных отношений; цвета, ритма, движения. Огромное значение имеет воспитательная роль мультипликации. Сказка для ребенка - энциклопедия жизни, она учит ребенка тому, что доброе начало восторжествует, а зло будет наказано. А возможность самому воплотить сказку наяву, буквально сделать ее своими руками – это и очень важный

жизненный опыт, и повышение самооценки, и гармонизация всей личности ребенка.

**Главной отличительной особенностью** мультипликационной студии является возможность подготовки демонстративного материала для образовательной и воспитательной деятельности образовательных учреждений. Дети получают представления о том, что для создания мультфильмов есть свои особые выразительные средства, отличные от средств других видов искусства — это кадр, план, ракурс, монтаж, звук, цвет, движение и т.д.

**Ведущие теоретические идеи** мультипликации предоставляет большие возможности для развития творческих способностей, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда детей. В процессе создания мультипликационного фильма у детей развиваются сенсомоторные качества, связанные с действиями руки ребенка, обеспечивающие быстрое и точное усвоение технических приемов в различных видах деятельности, восприятие пропорций, особенностей объемной и плоской формы, характера линий, пространственных отношений; цвета, ритма, движения. Сказка для ребенка - энциклопедия жизни, она учит ребенка тому, что доброе начало восторжествует, а зло будет наказано. А возможность самому воплотить сказку наяву, буквально сделать ее своими руками – это и очень важный жизненный опыт, и повышение самооценки, и гармонизация всей личности ребенка.

**Ключевые понятия:**

*Мультипликация* – это своего рода сводный курс общеобразовательных знаний. Занятия способствуют расширению кругозора детей, повышению эмоциональной культуры, культуры мышления, формированию убеждения и идеалов.

*Анимация* произошло от латинского слова *animare*, которое переводится как «оживлять». Анимация способна оживить неподвижное изображение, заставив объекты сцены изменять свои параметры, такие как положение, масштаб, ориентация, материал и многие другие.

При создании, например, мультфильмов, подразумевает последовательность неподвижных изображений, которые сменяют друг друга со скоростью от 24 до 50 кадров в секунду. Благодаря инерции зрительного восприятия в человеческом мозгу создается эффект плавного и непрерывного движения.

*В процессе создания мультипликационного фильма у детей развиваются:*

- сенсомоторные качества, связанные с действиями руки ребенка, обеспечивающие быстрое и точное усвоение технических приемов в различных видах деятельности,
- восприятие пропорций, особенностей объемной и плоской формы, характера линий, пространственных отношений; цвета, ритма, движения.

### **Формы проведения учебных занятий**

Форма обучения – очная. При проведении учебных занятий используются следующие формы организации обучения (фронтальные, групповые, индивидуальные):

*теоретические* - беседа, проблемная ситуация, демонстрация – объяснение, рассказы.

*практические* – ролевые игры, развивающие и интеллектуальные игры, викторины, экскурсии, фестивали и конкурсы мультипликационного творчества, творческая мастерская.

### **Особенности организации учебно-воспитательного процесса**

Программа рассчитана на реализацию в условиях учреждения дополнительного образования, учреждений дошкольного образования, общеобразовательных учреждениях.

Программа рассчитана на обучение учащихся 5-9 лет на основе разноуровневого подхода в соответствии с блоками программы.

Разноуровневость программы реализует право каждого ребёнка на овладение компетенциями, знаниями и умениями в индивидуальном темпе, объёме и сложности.

1. Стартовый уровень. Предполагает использование и реализацию общедоступных и универсальных форм организации материала, и минимальную сложность предлагаемого для освоения содержания программы.

2. Базовый уровень. Предполагает использование и реализацию таких форм организации материала, которые допускают освоение специализированных знаний и языка, гарантированно обеспечивают трансляцию общей и целостной картины, в рамках содержательно-тематического направления программы.

Каждый учащийся имеет право на стартовый доступ к любому из представленных уровней, которое реализуется через организацию условий и процедур оценки изначальной готовности учащегося к освоению содержания и материала заявленного уровня.

Наполняемость групп обучения – не менее 15 человек вне зависимости от года обучения.

Зачисление в группы производится с обязательным условием - подписание договора с родителями (законными представителями), подписание согласия на обработку персональных данных.

Допуск к занятиям производится только после обязательного проведения и закрепления инструктажа по технике безопасности по соответствующим инструкциям.

Программа «Детская мультипликационная студия» позволяет осуществлять перевод учащихся с одного блока на другой, в связи:

- с усвоением соответствующего блока;
- по результатам промежуточных диагностик.

### **Принципы формирования учебных групп**

Формирование учебных групп объединения осуществляется на добровольной основе. Перевод на блок осуществляет педагог после успешного освоения программы текущего блока.

Вновь прибывший ребенок поступает в соответствующий блок в зависимости от имеющихся у него знаний, возможно поступление на базовый и продвинутый уровень по результатам тестирования.

По окончании программы в полном объеме учащийся получает свидетельство о дополнительном образовании установленного образца.

### **Режим занятий**

Организация занятий по блокам, в соответствии с уровнями обучения осуществляется следующим образом:

#### Стартовый уровень:

– блок «Вводный курс» учащиеся в возрасте 5-9 лет, занятия 2 раза в неделю, продолжительностью 2 академических часа, рассчитан на 9 недель обучения.

#### Базовый уровень:

– блок «Перекладная анимация» и «Пластилиновая анимация», учащиеся в возрасте 5-9 лет, занятия 2 раза в неделю, продолжительностью 2 академических часа, рассчитан на 27 недель обучения.

Занятия для учащихся 5-7 лет проводятся из расчета 1 академический час – 20-30 минут, для учащихся 7-9 лет проводятся из расчета 1 академический час – 45 минут.

При проведении 2-х часовых занятий обязательны перемены, продолжительностью не менее 5 минут. Обязательны физкультминутки, динамические паузы.

Режим организации занятий по данной дополнительной общеобразовательной программе определяется календарным учебным графиком и соответствует нормам, утверждённым «СанПин к устройству,

содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей» № 41 от 04.07.2014

Занятия проходят в групповой, индивидуальной и коллективной форме. Каждое занятие состоит из теоретической и практической частей.

При проведении занятий строго соблюдаются санитарно-гигиенические нормы, время выполнения заданий на компьютере, проводятся физкультминутки и динамические паузы, обязательна перемена между занятиями.

### **Возраст обучающихся и их психологические особенности**

Набор детей в объединение - свободный. Возраст детей, проходящих обучение по данной программе – 5-9 лет. Психологические особенности детей 5-7 летнего возраста - интерес и тяга к красивому, эстетически ценному. Необходимо привить детям вкус к размышлению и рассуждению, поиску решений, научить испытывать удовольствие от прилагаемых интеллектуальных усилий и получаемого в виде решения проблемы интеллектуального результата. Важно, чтобы ребятам сопутствовал успех. В работе с детьми данного возраста целесообразно сохранять упор на продуктивную деятельность и организацию интересного, проблемного или развивающего опыта в противовес умозрительным рассуждениям. Детям в возрасте 8-9 лет можно и нужно показать ценности, но, не материальные, а духовные, моральные. Ребенок, общаясь слышит многое, информация колоссальная, но ему еще трудно выбрать из этого потока нужное. Так вот, в этот период нужно как можно больше рассказать детям, показать, направить в нужное русло. Психология ребенка 8-9 лет безусловно зависит от предшествующего воспитания, однако можно еще внести свои коррективы. Повышение компетентности родителей в области психологического развития ребёнка на определённых возрастных этапах и его индивидуальных особенностей.

## Цель и задачи программы

**Основная цель программы:** формирование личности, обладающей художественно - образным мышлением, творческими и интеллектуальными способностями посредством просмотра, изучения и создания аудиовизуальных произведений экранного искусства (мультипликации).

### Задачи программы:

#### 1. Образовательные:

- Ознакомление с историей мультипликации;
- Знакомство учащихся с основными видами мультипликации;
- Знакомство с основами анимации (замысел и драматургия, владение различными техниками анимации, правила съемки и монтажа, звуковое оформление мультфильма);
- Знакомство с компьютерными технологиями, которые являются основой научно-технического прогресса в мультипликации;
- Освоение перекладной рисованной, пластилиновой и кукольной анимации, создание в этих техниках мультфильмов;
- Формирование художественных предпочтений, этических, эстетических оценок искусства, природы, окружающего мира.

#### 2. Развивающие:

- Развитие интереса к мультипликации и желания к самостоятельному творчеству;
- Развитие художественно-эстетического вкуса, изобретательности и творческих способностей детей;
- Систематическое и целенаправленное развитие восприятия, логического мышления, воображения, мелкой и крупной моторики и речи детей;
- Развитие художественного и ассоциативного мышления воспитанников.

#### 3. Воспитательные:

- Воспитание интереса к анимации и другим экранным искусствам как средству познания и духовному обогащению;
- Воспитание нравственных качеств, гуманистической личностной позиции, позитивного и оптимистического отношения к жизни.
- Воспитание трудолюбия, способность к преодолению трудностей, целеустремленность и настойчивость в достижении результата
- Воспитание общей культуры, основ эстетического мировоззрения

## Прогнозируемые результаты

При разработке данной программы, ставятся следующие конечные цели:

1. У детей формируются социально-коммуникативные навыки посредством активной мультипликации; воспитывается усидчивость, целеустремленность, желание довести начатое дело до конечного результата – получить творческий продукт своих стараний;
2. Личностное развитие детей становится гармоничным и проходит своевременно, согласно возрастным рамкам развития;
3. Развиваются высшие психические функции (память, внимание, мышление, воображение, восприятие), формируется их устойчивость;
4. Активно развивается монологическая и диалогическая речь, навыки общения и коммуникации;
5. Дети приобретают навыки мультипликации и анимации.

*К концу года обучения учащиеся должны*

**Понимать:**

- значение опорных понятий;
- как правильно организовать рабочее место;
- какое оборудование необходимо для создания мультфильма;
- принципы работы в программе Adobe Premiere pro, с графическими редакторами;
- принцип алгоритма создания мультфильма;
- различие и особенности анимационных техник.

**Уметь:**

- применять, комбинировать анимационные техники;
- придумывать характеры своим героям;
- придумывать нужные для мультфильма тексты и диалоги;
- отобрать средства и материалы для производства мультфильма;
- анализировать причинно-следственные связи, действуя в логике сюжета;
- анализировать и обобщать полученные результаты;
- представлять свои работы на мульт-фестиваль, конкурс, и т.д.

**Владеть:**

- навыками работы в группе, выполняя в ней разные роли;
- навыками работы с мультимедийной техникой;
- навыками связно выражать мысли, грамотно говорить;
- приёмами передачи мимики, эмоций в рисованной, пластилиновой анимации;
- навыками актерской речи, передачи голосом характера и психологического состояния персонажа;

- структурой построения творческих анимационных-проектов;
- правилами безопасности труда и личной гигиены при обработке различных материалов.

### **Объем и сроки реализации программы**

Программа реализуется в русле социально-педагогического направления. Срок реализации программы –1 год 144 часа.

Программа имеет блочную структуру. Имеет стартовый уровень (введение в мультипликацию) и два базовых уровня которые посвящены пластилиновой и перекладной анимации.

### **Формы и методы организации занятий**

#### **Основные формы работы:**

- групповая;
- индивидуальная;
- парная.

**Формы организации деятельности** (формы проведения учебных занятий подбираются с учетом принципов, поставленной цели, задач программы и возраста учащихся):

- беседы
- рассказы
- игры
- демонстрация - объяснение
- практические занятия
- творческая мастерская
- фото и видеосъемка персонажей с декорацией
- выставка с просмотром и обсуждением детских работ
- подготовка и участие в конкурсах упражнения;
- ролевые игры;
- проекты.

#### **Основные методы обучения:**

*Используются различные методы обучения:* словесные, наглядные и практические.

Один из главных методов, применяемый в работе – метод проектов. Использование метода проектов позволяет обеспечить условия для развития у ребят навыков самостоятельной постановки задач и выбора оптимального варианта их решения, самостоятельного достижения цели, анализа полученных результатов с точки зрения решения поставленной задачи.

- Метод проектов - создание декораций; конструирование из бумаги; создание творческих работ: литературных произведений (рассказов, сказок); разработка сценариев мультипликационного фильма;
- объяснительно-иллюстративный метод,
- творческие
- практические
- привлечение жизненного опыта детей,
- метод наблюдения – зарисовки, наброски, запись звуков, голосов, сигналов; фото-, кино-, видеосъемка;
- метод проблемного обучения – постановка проблемных вопросов, объяснение основных понятий, определений, терминов

**Учебно-тематический план программы  
«Детская мультипликационная студия»**

**Блок «Вводный курс»  
(ВВОДНЫЙ ЭТАП)**

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Ориентирование обучающихся для выбора блока обучения	36	10	26	Анкетирование
1.1	Рассказ о курсе. Инструктаж по ТБ и БП.	4	2	2	Педагогическое наблюдение
1.2	Краткий экскурс по истории анимации	6	2	4	Педагогическое наблюдение
1.3	Теоретические основы мультипликации	8	2	6	Контрольное упражнение
1.4	Мультипликация и её виды. Роль мультфильмов в обществе.	8	2	6	Контрольное упражнение
1.5	Основы видеомонтажа необходимые для мультипликации. Раскадровка	10	2	8	Опрос
	<b>Итого часов</b>	<b>36</b>	<b>10</b>	<b>26</b>	

**Содержание блока**

**Раздел 1. «Вводный курс» (36 часов)**

**Теория.** Ознакомление с информацией о курсе. Изучение видов мультипликации и роли мультфильмов в обществе. Прослушивание инструктажа по ТБ и ПБ. Изучение истории анимации и азов видеомонтажа. Лекция о том какие бывают планы, сколько должно быть кадров, что бы мультфильм получился живым. Знакомство с понятием «раскадровка».

**Практика** Знакомство с азами мультипликации. Создание первого простого мультфильма. Тематические игры.

**Раздел 1.1**

**Теория.** Правила поведения. Инструктаж по ТБ и ПБ. Знакомство с терминами, аппаратурой.

**Практика.** Игры на проверку усвоения знаний о ТБ и ПБ и предназначения аппаратуры.

**Раздел 1.2**

**Теория:** Краткий экскурс по истории анимации.

**Практика:** Просмотр картинок, тематическая игра на закрепление.

**Раздел 1.3**

**Теория:** Теоретические основы перекладной мультипликации. Лекция о том, как создается мультфильм.

**Практика:** Тематическая игра на закрепление материала, просмотр мультфильма и обсуждение его с точки зрения мультипликации

#### Раздел 1.4

**Теория:** Рассказ о мультипликации, её видах. Роль мультфильмов в обществе.

**Практика:** Беседа о том, как часто дети смотрят мультфильмы, какие мультфильмы им нравятся, определение вида мультипликации у любимого мультфильма.

#### Раздел 1.5

**Теория:** Рассказ об основах видеомонтажа необходимых для мультипликации. Знакомство с понятием «раскадровка».

**Практика:** Пример раскадровки и монтажа на примере создания простого мультфильма в технике бумажная перекладка.

### Блок «Перекладная анимация»

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Перекладка	14	7	7	
1.1	Правила поведения. Инструктаж по ТБ и ПБ. Знакомство с аппаратурой	2	1	1	Опрос
1.2	Краткий экскурс по истории перекладной анимации	6	4	2	Опрос
1.3	Теоретические основы перекладной мультипликации	6	2	4	Педагогическое наблюдение
2.	Создание анимационного тематического мультфильма	32	7	25	
2.1	Создание сценария мультфильма	8	2	6	Групповая оценка работ
2.2	Создание мультипликационных героев	6	1	5	Контрольное упражнение
2.3	Раскадровка и монтаж	4	1	3	Контрольное упражнение
2.4	Музыкальное сопровождение мультфильмов	8	2	6	Опрос
2.5	Озвучка мультипликационных персонажей	6	1	5	Контрольное упражнение
3.	Повторение пройденного материала	8	2	6	
3.1	Упражнения и ролевые игры, как завершение блока.	4	1	3	Групповая оценка работ
3.2	Презентация мультфильма	4	1	3	Педагогическое

					наблюдение
	<b>Итого часов:</b>	<b>54</b>	<b>16</b>	<b>38</b>	

## Содержание блока (54 часа)

### *Раздел 1*

**Теория:** Правила поведения. Инструктаж по ТБ и БП. Знакомство с терминами, аппаратурой. Краткий экскурс по истории перекладной анимации. Теоретические основы перекладной мультипликации. Лекция о том, как создается мультфильм.

**Практика:** Игры на проверку усвоения знаний о ТБ и ПБ и предназначения аппаратуры. Просмотр картинок, тематическая игра на закрепление. Тематическая игра на закрепление материала, просмотр мультфильма и обсуждение его с точки зрения мультипликации.

#### **Раздел 1.1**

**Теория:** Правила поведения. Инструктаж по ТБ и ПБ. Знакомство с терминами, аппаратурой.

**Практика:** Игры на проверку усвоения знаний о ТБ и ПБ и предназначения аппаратуры.

#### **Раздел 1.2**

**Теория:** Краткий экскурс по истории перекладной анимации.

**Практика:** Просмотр картинок, тематическая игра на закрепление.

#### **Раздел 1.3**

**Теория:** Теоретические основы перекладной мультипликации. Лекция о том, как создается мультфильм.

**Практика:** Тематическая игра на закрепление материала, просмотр мультфильма и обсуждение его с точки зрения мультипликации

### *Раздел 2*

**Теория:** Теоретические основы создания героев (от простого к сложному). Как заставить нарисованного человечка улыбнуться, пойти в кино и многое другое. Рассказ о том, что научиться рисовать мультипликационных героев может каждый, и как это сделать весело и интересно. Рассказ о том каким может быть музыкальное сопровождение мультфильмов, зачем это необходимо и т.д. Игровая лекция о создании сценария для мультфильма. Зачем он нужен? Как его передумывают? Что в этом может помочь? Лекция о том, как правильно и весело научиться озвучивать мультипликационных персонажей и не только. (ветер, шорох, топот, дождь и т.д.) Создание анимационного тематического мультфильма. Как сделать из всех этапов общее дело при помощи монтажа.

**Практика:** Создание мультипликационных героев. Создание героев разного возраста, с разными эмоциями, в движении и т.д. Подбор музыки для

мультфильма, игра догадайся из какого мультфильма эта песня. Создание сценария для анимационного мультфильма. Озвучивания мультфильма. Соединение всех этапов (сценарий + персонажи + озвучка + монтаж)

### **Раздел 2.1**

**Теория:** Игровая лекция о создании сценария для мультфильма. Зачем он нужен? Как его передумывают? Что в этом может помочь?

**Практика:** Создание сценария для анимационного мультфильма.

### **Раздел 2.2**

**Теория:** Теоретические основы создания героев (от простого к сложному). Как заставить нарисованного человечка улыбнуться, пойти в кино и многое другое. Рассказ о том, что научиться рисовать мультипликационных героев может каждый, и как это сделать весело и интересно.

**Практика:** Создание мультипликационных героев. Создание героев разного возраста, с разными эмоциями, в движении и т.д.

### **Раздел 2.3**

**Теория:** Теоретические основы раскадровки и монтажа. Знакомство с принципами работы в программе Adobe Premiere pro и с другими графическими редакторами.

**Практика:** Покадровая съемка мультфильма и его монтаж.

### **Раздел 2.4**

**Теория:** Рассказ о том каким может быть музыкальное сопровождение мультфильмов, зачем это необходимо и т.д

**Практика:** Подбор музыки для мультфильма, игра догадайся из какого мультфильма эта песня.

### **Раздел 2.5**

**Теория:** Лекция о том, как правильно и весело научиться озвучивать мультипликационных персонажей и не только. (ветер, шорох, топот, дождь и т.д.)

**Практика:** Озвучивание мультфильма.

## ***Раздел 3***

**Теория:** Повторение пройденного материала

**Практика:** Игры на повторение и закрепление. Презентация мультфильма, совместный просмотр и обсуждение. Упражнения и ролевые игры, как завершение блока.

### **Раздел 3.1**

**Теория:** Повторение пройденного материала.

**Практика:** Игры на повторение и закрепление.

### **Раздел 3.2**

**Теория:** Повторение пройденного материала

**Практика:** Презентация мультфильма, совместный просмотр и обсуждение.

## Блок «Пластилиновая анимация»

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Пластилиновая анимация	14	7	7	
1.1	Правила поведения. Инструктаж по ТБ и ПБ. Знакомство с аппаратурой	2	1	1	Опрос
1.2	Краткий экскурс по истории пластилиновой анимации	6	4	2	Опрос
1.3	Теоретические основы пластилиновой мультипликации	6	2	4	Педагогическое наблюдение
2.	Создание анимационного тематического мультфильма	32	7	25	
2.1	Создание сценария мультфильма	8	2	6	Контрольное упражнение
2.2	Создание мультипликационных героев	6	4	5	Групповая оценка работ
2.3	Раскадровка и монтаж	4	1	3	Педагогическое наблюдение
2.4	Музыкальное сопровождение мультфильмов	8	1	6	Ролевая игра
2.5	Озвучка мультипликационных персонажей	6	2	5	Контрольное упражнение
2.6	Создание анимационного тематического мультфильма	8	1	6	Проект
3.	Повторение пройденного материала	8	2	6	
3.1	Упражнения и ролевые игры, как завершение блока.	4	1	3	Групповая оценка работ
3.2	Презентация мультфильма	4	1	3	Педагогическое наблюдение
	<b>Итого часов:</b>	<b>54</b>	<b>16</b>	<b>38</b>	

### Содержание блока (54 часа)

#### *Раздел 1.*

**Теория:** Правила поведения. Инструктаж по ТБ и БП. Знакомство с терминами, аппаратурой. Краткий экскурс по истории перекладной анимации. Теоретические основы пластилиновой анимации. Лекция о том, как создается мультфильм.

**Практика:** Игры на проверку усвоения знаний о ТБ и ПБ и предназначения аппаратуры. Просмотр картинок, тематическая игра на закрепление. Тематическая игра на закрепление материала, просмотр мультфильма и

обсуждение его с точки зрения анимации. Создание сценария для анимационного мультфильма.

### **Раздел 1.1**

**Теория:** Правила поведения. Инструктаж по ТБ и БП. Знакомство с терминами, аппаратурой.

**Практика:** Игры на проверку усвоения знаний о ТБ и ПБ и предназначения аппаратуры.

### **Раздел 1.2**

**Теория:** Краткий экскурс по истории пластилиновой анимации.

**Практика:** Просмотр картинок, тематическая игра на закрепление.

### **Раздел 1.3**

**Теория:** Теоретические основы пластилиновой анимации. Лекция о том, как создается мультфильм.

**Практика:** Тематическая игра на закрепление материала, просмотр мультфильма и обсуждение его с точки зрения мультипликации

## **Раздел 2**

**Теория:** Теоретические основы создания героев (от простого к сложному). Как заставить пластилинового человечка улыбнуться, поднять руку, зашагать и многое другое. Рассказ о том, что научиться лепить мультипликационных героев может каждый, и как это сделать весело и интересно. Рассказ о том каким может быть музыкальное сопровождение мультфильмов, зачем это необходимо и т.д. Игровая лекция о создании сценария для мультфильма. Зачем он нужен? Как его придумывают? Что в этом может помочь?

Лекция о том, как правильно и весело научиться озвучивать мультипликационных персонажей и не только. (ветер, шорох, топот, дождь и т.д.) Создание анимационного тематического мультфильма при помощи пластилина. Как сделать из всех этапов общее дело при помощи монтажа.

**Практика:** Создание мультипликационных героев. Создание героев с разными эмоциями, в движении и т.д. Подбор музыки для мультфильма, игра догадайся из какого мультфильма эта песня. Озвучивания мультфильма. Соединение всех этапов (сценарий + персонажи + озвучка + монтаж)

### **Раздел 2.1**

**Теория:** Игровая лекция о создании сценария для мультфильма. Зачем он нужен? Как его передумывают? Что в этом может помочь?

**Практика:** Создание сценария для анимационного мультфильма.

### **Раздел 2.2**

**Теория:** Теоретические основы создания героев (от простого к сложному). Как заставить пластилинового человечка улыбнуться, поднять руку, зашагать и многое другое. Рассказ о том, что научиться лепить мультипликационных героев может каждый, и как это сделать весело и интересно.

**Практика:** Создание мультипликационных героев. Создание героев с разными эмоциями, в движении и т.д.

### **Раздел 2.3**

**Теория:** Теоретические основы раскадровки и монтажа. Знакомство с принципами работы в программе Adobe Premiere pro и с другими графическими редакторами.

**Практика:** Покадровая съемка мультфильма и его монтаж.

### **Раздел 2.4**

**Теория:** Рассказ о том каким может быть музыкальное сопровождение мультфильмов, зачем это необходимо и т.д

**Практика:** Подбор музыки для мультфильма. Игра на знание жанров музыки для мультфильмов.

### **Раздел 2.5**

**Теория:** Лекция о том, как правильно и весело научиться озвучивать мультипликационных персонажей и не только. (ветер, шорох, топот, дождь и т.д.)

**Практика:** Озвучивание мультфильма.

## **Раздел 3**

**Теория:** Повторение пройденного материала

**Практика:** Игры на повторение и закрепление. Презентация мультфильма, совместный просмотр и обсуждение. Презентация мультфильма. Упражнения и ролевые игры, как завершение блока.

### **Раздел 3.1**

**Теория:** Повторение пройденного материала.

**Практика:** Игры на повторение и закрепление.

### **Раздел 3.2**

**Теория:** Повторение пройденного материала

**Практика:** Презентация мультфильма, совместный просмотр и обсуждение.

## **2. «Комплекс организационно-педагогических условий»**

### **Кадровое обеспечение**

Согласно Профессиональному стандарту «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» по данной программе может работать педагог дополнительного образования с уровнем образования и квалификации, соответствующим обозначениям таблицы пункта 2 Профессионального стандарта (Описание трудовых функций, входящих в профессиональный стандарт).

Программу реализует педагог дополнительного образования, обладающий профессиональными компетенциями в предметной области,

знающий специфику дополнительного образования, имеющий практические навыки в сфере организации интерактивной деятельности детей и углубленные знания в сфере детской мультипликации.

### ***Календарный учебный график***

Режим организации занятий по данной дополнительной общеобразовательной программе определяется календарным учебным графиком и соответствует нормам, утверждённым «СанПин к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей» № 41 от 04.07.2014 (СанПин 2.4.43172-14, пункт 8.3, приложение №3).

Начало учебного года – 10 сентября.

Окончание учебного года – 10 мая.

№	Год обучения	Объем учебных часов	Всего учебных недель	Режим работы	Количество учебных дней
1	Первый	144 часов	36	2 раза в неделю по 2 часа	72

### **Условия реализации программы**

*Материально-техническое обеспечение:*

1. Ноутбук с поддержкой программ для профессионального видео монтажа
2. Мультипликационная программа
3. Веб-камера/фотоаппарат и совместимая карта памяти на 32 ГБ
4. Микрофон
5. Фонарь-сафит
6. Мультипликационный стол
7. Настольные переносные конструкции.
8. Декорации
9. Игрушки-герои
10. Канцелярия:
  - 10.1. Пластилин
  - 10.2. Стэки
  - 10.3. Клеенка
  - 10.4. Бумага цветная
  - 10.5. Альбомные листы А4
  - 10.6. Бумага для рисования размера А3-А2
  - 10.7. Ножницы тупоконечные
  - 10.8. Карандаши цветные
11. Косметические перчатки (белые)

### Оценочные и методические материалы

Диагностика результатов деятельности объединения проводится на различных этапах усвоения материала. В процессе обучения применяются универсальные способы отслеживания результатов: педагогическое наблюдение, анкетирование, игры, собеседование, творческий отчет, конкурсы, и т. д. Для проверки эффективности усвоения знаний могут быть применены следующие диагностические методы:

- анкетирование тестирование;
- контрольные срезы по карточкам, вопросам;
- игровые методы (для усвоения текущего материала практических умений);
- проектная работа.

#### Виды контроля включают:

Входной контроль: проводится первичное тестирование (сентябрь) с целью определения уровня заинтересованности по данному направлению и оценки общего кругозора ребенка.

Текущий контроль: проводится в середине учебного года (январь), по его результатам при необходимости осуществляется коррекция учебно-тематического плана.

Итоговый контроль: проводится в конце каждого учебного года (май). Позволяет оценить результативность работы учащихся и педагога.

#### Формы оценки уровни освоения ключевых компетенций в процессе реализации программы

Задачи образовательной программы	Формы оценки
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ознакомление с историей мультипликации;</li> <li>• Знакомство учащихся с основными видами мультипликации;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Опросы на выявление уровня полученных знаний</li> <li>• Творческие задания</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Знакомство с основами анимации (замысел и драматургия, владение различными техниками анимации, правила съемки и монтажа, звуковое оформление мультфильма);</li> <li>• Знакомство с компьютерными технологиями, которые являются основой научно-технического прогресса в мультипликации;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Опросы на выявление уровня полученных знаний</li> <li>• Педагогическое наблюдение</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Освоение перекладной рисованной, пластилиновой и кукольной анимации, создание в этих техниках мультфильмов;</li> <li>• Формирование художественных предпочтений, этических, эстетических оценок искусства, природы, окружающего мира;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Творческие задания</li> <li>• Опросы</li> <li>• Ролевая игра</li> </ul>

### **Механизмы оценивания образовательных результатов**

Оценка результатов усвоения теоретических знаний и приобретения практических умений и навыков, а также уровень эмоционально-психологической готовности обучающихся к занятиям по программе будет проходить по 3-х бальной системе:

#### **Возрастная группа 5-9 лет**

<b>Виды контроля</b>	<b>Низкий</b>	<b>Средний</b>	<b>Высокий</b>
Входной	Не может ответить на все вопросы	Отвечает с подсказки педагога	Отвечает самостоятельно
Текущий	Владеют изученным материалом на уровне опознания, различения, соотнесения.	Умеют выполнять типовые задачи с помощью педагога.	Умеют самостоятельно решать поставленные типовые задачи.
Итоговый	Не сформированы ценностные понятия, не развиты эмоции сочувствия, ребенок не владеет навыками контроля и само регуляции поведения, не может длительное время держать в голове правило и образец, действовать по инструкции, не умеет договариваться в процессе совместной деятельности	Нравственные ценности, нормы и правила декларируются, но не осознаны ребенком, частично проявляются в его поведении и эмоциональных отношениях. Ситуативное проявление контроля,	Ребенок осознает и применяет во взаимодействии с другими нравственные нормы и правила поведения, эмоционально реагирует на состояния других детей и готов прийти на помощь. Владеет навыками самоконтроля и само

	и осуществлять взаимопомощь.	самоконтроля и само регуляции, соблюдает правила при напоминании педагога, владеет некоторыми навыками конструктивного взаимодействия	регуляции, способен выполнять правила в деятельности и действовать по предложенной инструкции, владеет навыками конструктивного взаимодействия
--	------------------------------	---	--

### **Формы подведения итогов реализации дополнительной общеобразовательной программы**

Уровень практических умений будет оцениваться в конце года через следующие формы подведения итогов: творческие задания, презентация творческих проектов. Выпуск анимационных фильмов.

### **Методическое обеспечение дополнительной общеобразовательной программы**

#### **Методы и формы организации занятий**

В реализации теоретического блока программы используется репродуктивный. Объяснительно-иллюстративный метод, метод проблемного изложения. Часть теоретического материала (новые понятия термины информация о теории мультипликации) преподносится с помощью традиционного репродуктивного метода. в изложении остальных теоретических основ программы рекомендуется использовать метод проблемного изложения.

#### **Формы реализации:**

- Беседа
- Учебная задача
- Устное сообщение
- Презентация

Практическая часть программы широко представлена различными типами

групповой и индивидуальной работы. Ведущие методы обучения: эвристический исследовательский. Основной поток новых знаний не предлагается обучающимся в готовом виде, школьники самостоятельно получают их в ходе выполнения различных практических заданий и творческих работ.

#### **Формы реализации:**

- Упражнение
- Ролевая игра
- Творческое задание

**Формы занятий,** используемы в процессе реализации программы:

- мастер-класс
- ролевая игра
- викторина
- и др.

Занятия в рамках программы построены таким образом, что большее количество времени при аудиторных занятиях уделяется активным формам работы (игры, тренинги, работа в малых группах), подобная частая смена заданий, подвижный характер общения достаточное количество времени вне аудитории вовремя различных мероприятий на базе МАУ ДО «ДЮЦ «Орион» , а также городского уровня (улица, дворовые площадки места сбора активной молодёжи) позволяет реализовывать здоровые сберегающие технологии В работе с учащимися. Ситуации успеха, удовлетворённость от работы в группе, достижения в проектировании создают прочную основу для формирования успешной, психологически здоровой личности.

Организация обучения по программе осуществляется на базе МАУ ДО «ДЮЦ «Орион», а также на базе образовательных учреждений города Новокузнецка по договору о совместной деятельности.

**Материальное обеспечение программы:**

1. Ноутбук с поддержкой программ для профессионального видео монтажа
2. Мультипликационная программа
3. Веб-камера/фотоаппарат и совместимая карта памяти на 32 ГБ
4. Микрофон
5. Фонарь-сафит
6. Мультипликационный стол
7. Настольные переносные конструкции.
8. Декорации
9. Игрушки-герои
10. Канцелярия:
  - 10.1. Пластилин
  - 10.2. Стэки
  - 10.3. Клеенка
  - 10.4. Бумага цветная
  - 10.5. Альбомные листы А4
  - 10.6. Бумага для рисования размера А3-А2
  - 10.7. Ножницы тупоконечные
  - 10.8. Карандаши цветные
11. Косметические перчатки (белые)
12. Штатив

## Список литературы

### Литература, использованная при составлении программы:

1. Как создать собственный мультфильм /Марк Саймон; пер. с англ. Г.П. Ковалева. — Москва: НТ Пресс, 2014 (переиздание № 2)
2. Аниматор. Набор для выживания. Секреты и методы создания анимации, 3D-графики и компьютерных игр /пер. с англ. Энгельс Е. науч. ред. Сабанова З. — Москва: Бомбора, 2019.
3. Пунько, Н.П. Секрет детской мультипликации: перекладка /Н.П. Пунько, О.В. Дунаевская; науч. ред. Е. Аратова. — Москва: Линка-Пресс, 2017.
4. Смолянов Г.Г. анатомия и создание образа персонажа в анимационном фильме: Учебное пособие. - М.: ВГИК, 2016 (переиздание № 2). - 128 с.
5. Фролов М.И. Учимся анимации на компьютере. самоучитель для детей и родителей. - М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2002. - 288 с.
6. Анимация как феномен культуры: Материалы первой всероссийской научно-практической конференции. 27-28 апреля 2005 года. Сост. Н.Г. Кривуля. - М.: ВГИК, 2006. - 152 с.
7. Зубкова, С.А. Создание мультфильмов в дошкольном учреждении с детьми старшего дошкольного возраста // Современное дошкольное образование. Теория и практика. – 2016 (переиздание № 4). – №5. – С. 54 – 59.
8. А. А. Гусакова «Мультфильмы в детском саду» ТЦ «Сфера», М. 2010 г.

### Литература для учащихся:

1. Фролов М.И. Учимся анимации на компьютере. самоучитель для детей и родителей. - М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2017 (переиздание № 3). - 288 с.
2. Кривуля Н.Г. Ожившие тени волшебного фонаря. М.: Аметист, 2006.
3. Крисциан, Г. Визуализация идей: набросок, эскиз, раскадровка. Verlag Hermann Schmidt Mainz, 2018 (переиздание №3).
4. Хитрук, Ф.С. Профессия – аниматор. М.: Гаятри, 2015 (переиздание № 2). – 304 с.

### Литература для родителей:

1. Иванов-Вано И. П. "Рисованный фильм". М. 2016 (переиздание № 6).
2. Красный Ю., Л. Курдюкова "Мультфильм руками детей". М., 2015 (переиздание № 4).
3. Гэри Голдман «Этапы производства традиционного мультфильма».
4. Детская энциклопедия «Что такое. Кто такой». В 3т. Т.2 – 3-е издание, переработанное и дополненное – М. Педагогика – Пресс, 1992

**Приложение №1 – календарный учебный график**

**Блок «Введение в мультипликацию»  
(ВВОДНЫЙ ЭТАП)**

<b>№ п/п</b>	<b>Месяц</b>	<b>Число</b>	<b>Форма занятия</b>	<b>Кол-во часов</b>	<b>Тема занятия</b>	<b>Место проведения</b>	<b>Форма контроля</b>
1.			Лекция	2	Рассказ о курсе. Инструктаж по ТБ и БП.		Педагогическое наблюдение
2.			Лекция, Ситуативные игры	2	Рассказ о курсе. Инструктаж по ТБ и БП.		Устный опрос
3.			Лекция, упражнения	2	Краткий экскурс по истории анимации.		Педагогическое наблюдение
4.			практическое задание	2	Краткий экскурс по истории анимации.		Устный опрос
5.			Лекция, Ситуативные игры	2	Краткий экскурс по истории анимации.		Устный опрос
6.			Лекция, упражнения	2	Теоретические основы мультипликации.		Устный опрос и наблюдение
7.			практическое задание	2	Теоретические основы мультипликации.		Педагогическое наблюдение
8.			Лекция, Ситуативные игры	2	Теоретические основы мультипликации.		Устный опрос
9.			Лекция, практическое задание	2	Теоретические основы мультипликации.		Контрольное упражнение
10.			Лекция, упражнения	2	Мультипликация и её виды. Роль мультфильмов в обществе.		Устный опрос
11.			Лекция, упражнения	2	Мультипликация и её виды. Роль мультфильмов в обществе.		Устный опрос

12.			Лекция, Ситуативные игры	2	Мультипликация и её виды. Роль мультфильмов в обществе.		Устный опрос
13.			Лекция, Ситуативные игры	2	Мультипликация и её виды. Роль мультфильмов в обществе.		Педагогическое наблюдение
14.			Лекция, упражнения	2	Основы видеомонтажа необходимые для мультипликации. Раскадровка		Устный опрос и наблюдение
15.			Лекция, упражнения	2	Основы видеомонтажа необходимые для мультипликации. Раскадровка		Педагогическое наблюдение
16.			Лекция, практическое задание	2	Основы видеомонтажа необходимые для мультипликации. Раскадровка		Устный опрос и наблюдение
17.			практическое задание	2	Основы видеомонтажа необходимые для мультипликации. Раскадровка		Педагогическое наблюдение
18.			практическое задание	2	Основы видеомонтажа необходимые для мультипликации. Раскадровка		Контрольное упражнение
<b>ИТОГО</b>				<b>36</b>			

### Блок «Перекладная анимация»

№ п/п	Месяц	Число	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1.			Лекция	2	Правила поведения. Инструктаж по ТБ и БП. Знакомство с аппаратурой.		Устный опрос
2.			Лекция, Упражнения	2	Краткий экскурс по истории перекладной анимации		Анализ упражнений
3.			Лекция, Упражнения	2	Краткий экскурс по истории перекладной анимации		Анализ упражнений
4.			Лекция, Упражнения	2	Краткий экскурс по истории перекладной анимации		Анализ упражнений
5.			Лекция, Упражнения	2	Теоретические основы перекладной мультипликации		Анализ упражнений
6.			Лекция, Упражнения, Ситуативные игры	2	Теоретические основы перекладной мультипликации		Анализ упражнений и ситуативных игр
7.			Ситуативные игры	2	Теоретические основы перекладной мультипликации		Анализ ситуативных игр
8.			Лекция, Упражнения, Ситуативные игры	2	Создание сценария мультфильма		Анализ упражнений и ситуативных игр
9.			Лекция, Упражнения, Ситуативные игры	2	Создание сценария мультфильма		Анализ упражнений и ситуативных игр
10.			Упражнения, Ситуативные игры	2	Создание сценария мультфильма		Анализ упражнений и ситуативных игр

11.			Лекция, Практическое задание	2	Создание сценария мультфильма		Устный опрос и наблюдение
12.			Лекция, Упражнения	2	Создание мультипликационных героев		Анализ упражнений.
13.			Лекция, Упражнения	2	Создание мультипликационных героев		Анализ упражнений
14.			Лекция, Упражнения	2	Создание мультипликационных героев		Анализ упражнений Промежуточный контроль
15.			Упражнения, Ситуативные игры	2	Раскадровка и монтаж		Анализ упражнений и ситуативных игр
16.			Лекция, Упражнения, Ситуативные игры	2	Раскадровка и монтаж		Анализ упражнений и ситуативных игр Промежуточный контроль
17.			Лекция, Упражнения	2	Музыкальное сопровождение мультфильмов		Анализ упражнений
18.			Лекция, Упражнения	2	Музыкальное сопровождение мультфильмов		Анализ упражнений
19.			Лекция, Упражнения	2	Музыкальное сопровождение мультфильмов		Анализ упражнений
20.			Лекция, Упражнения, Ситуативные игры	2	Музыкальное сопровождение мультфильмов		Анализ упражнений и ситуативных игр
21.			Лекция, Упражнения	2	Озвучка мультипликационных персонажей		Устный опрос и наблюдение
22.			Лекция, Упражнения	2	Озвучка мультипликационных персонажей		Анализ упражнений Промежуточный контроль
23.			Лекция, Упражнения,	2	Озвучка мультипликационных персонажей		Анализ упражнений и ситуативных игр

			Ситуативные игры				
24.			Упражнения	2	Упражнения и ролевые игры, как завершение блока.		Анализ упражнений
25.			Упражнения,	2	Упражнения и ролевые игры, как завершение блока.		Анализ упражнений
26.			Ситуативные игры	2	Презентация мультфильма		Анализ ситуативных игр
27.			Лекция, Упражнения,	2	Презентация мультфильма		Анализ упражнений
<b>ИТОГО</b>				<b>54</b>			

### Блок «Пластилиновая анимация»

№ п/п	Месяц	Число	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1.			Лекция	2	Правила поведения. Инструктаж по ТБ и БП. Знакомство с аппаратурой.		Устный опрос
2.			Лекция, Упражнения	2	Краткий экскурс по истории пластилиновой анимации		Устный опрос и наблюдение
3.			Лекция, Упражнения	2	Краткий экскурс по истории пластилиновой анимации		Анализ упражнений
4.			Лекция, Упражнения	2	Краткий экскурс по истории пластилиновой анимации		Анализ упражнений
5.			Лекция, Упражнения	2	Теоретические основы пластилиновой мультипликации		Анализ упражнений
6.			Упражнения, Ситуативные игры	2	Теоретические основы пластилиновой мультипликации		Анализ упражнений и ситуативных игр
7.			Упражнения, Ситуативные игры	2	Теоретические основы пластилиновой мультипликации		Анализ упражнений и ситуативных игр
8.			Лекция, Упражнения, Ситуативные игры	2	Создание сценария мультфильма		Анализ упражнений и ситуативных игр
9.			Лекция, Упражнения, Ситуативные игры	2	Создание сценария мультфильма		Анализ упражнений и ситуативных игр
10.			Упражнения, Ситуативные игры	2	Создание сценария мультфильма		Анализ упражнений и ситуативных игр

11.			Практические занятия	2	Создание сценария мультфильма		Устный опрос и наблюдение
12.			Лекция, Упражнения	2	Создание мультипликационных героев		Анализ упражнений. Промежуточный контроль
13.			Лекция, Упражнения	2	Создание мультипликационных героев		Анализ упражнений
14.			Лекция, Упражнения	2	Создание мультипликационных героев		Анализ упражнений
15.			Упражнения, Ситуативные игры	2	Раскадровка и монтаж		Анализ упражнений и ситуативных игр
16.			Лекция, Упражнения, Ситуативные игры	2	Раскадровка и монтаж		Анализ упражнений и ситуативных игр
17.			Лекция, Упражнения	2	Музыкальное сопровождение мультфильмов		Анализ упражнений
18.			Лекция, Упражнения	2	Музыкальное сопровождение мультфильмов		Анализ упражнений
19.			Лекция, Упражнения,	2	Музыкальное сопровождение мультфильмов		Анализ упражнений
20.			Лекция, Упражнения, Ситуативные игры	2	Музыкальное сопровождение мультфильмов		Анализ упражнений и ситуативных игр
21.			Лекция, Упражнения	2	Озвучка мультипликационных персонажей		Устный опрос и наблюдение
22.			Практические занятия	2	Озвучка мультипликационных персонажей		Анализ упражнений
23.			Лекция, Упражнения, Ситуативные игры	2	Озвучка мультипликационных персонажей		Анализ упражнений и ситуативных игр
24.			Лекция,	2	Создание анимационного		Анализ упражнений

			Упражнения		тематического мультфильма		
25.			Лекция, Упражнения,	2	Создание анимационного тематического мультфильма		Анализ упражнений
26.			Упражнения, Ситуативные игры	2	Создание анимационного тематического мультфильма		Устный опрос и наблюдение
27.			Упражнения, Ситуативные игры	2	Создание анимационного тематического мультфильма		Устный опрос и наблюдение. Промежуточный контроль
28.			Ситуативные игры	2	Упражнения и ролевые игры, как завершение блока.		Анализ ситуативных игр
29.			Лекция, Упражнения,	2	Упражнения и ролевые игры, как завершение блока.		Анализ упражнений
30.			Практические занятия	2	Презентация мультфильма		Устный опрос и наблюдение
31.			Практические занятия	2	Презентация мультфильма		Промежуточный контроль
<b>ИТОГО</b>				<b>54</b>			