

Комитет образования и науки администрации города Новокузнецка  
Муниципальное бюджетное учреждение  
дополнительного образования  
«Центр детского (юношеского) технического творчества «Меридиан»

РАССМОТРЕНО:  
на заседании  
методического совета  
*Протокол № 04*  
*«26» мая 2021 г.*

СОГЛАСОВАНО:  
на заседании  
педагогического совета  
*Протокол № 03*  
*«04» июня 2021 г.*

УТВЕРЖДАЮ:  
директор МБУ ДО  
Центра «Меридиан»  
*О.Ю.Попов*  
*Приказ № 111*  
*«28» июня 2021 г.*



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа**

**«МультПроект»**

технической направленности базового уровня

Возраст учащихся: 7-12 лет

Срок реализации: 1 год (136 часов)

Разработчик: Тудегешева А.А.,  
педагог дополнительного образования

Новокузнецкий городской округ

2021 год

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «МультПроект» относится к программам **технической направленности базового уровня**.

Нормативные документы, на основании которых разработана программа:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Распоряжение Правительства РФ от 4 сентября 2014 г. № 1726-р «Концепция развития дополнительного образования детей»;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 г. № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 30 сентября 2020 г. № 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»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Приказ Департамента образования и науки Кемеровской области от 05.05.2019 г. № 740 «Об утверждении Правил персонифицированного финансирования дополнительного образования детей»;
- Устав МБУ ДО «Центр детского (юношеского) технического творчества «Меридиан».

**Актуальность программы** определяется созданием творческого продукта (мультфильма/проекта с использованием мультипликации), основанного на взаимодействии художественной и технической деятельности, объединенных общей целью и результатом. Учащиеся активно используют технические средства обучения и познают секреты производства мультфильмов, которые, благодаря современным компьютерным технологиям, стали доступны даже дошкольникам и младшим школьникам. Они учатся пользоваться компьютером, современной техникой, фотоаппаратом, веб-камерой, диктофоном, получают навыки записи звуков и осуществления монтажа в простых видеоредакторах. В процессе работы участникам приходится решать множество изобретательских задач и проблемных ситуаций. Положительное воздействие мультипликации – прекрасный развивающий инструмент для раскрепощения мышления, развития творческого потенциала ребенка и технической смекалки.

Программа «МультПроекты» составлена на основе программы М.И. Нагибиной «Технология анимации».

**Отличительной особенностью** данной программы является то, что она способствует внешней и внутренней социализации ребенка, вовлекает в совместную работу с использованием информационных технологий и технических средств. Учащиеся воспринимают их как средство создания мультипликации, анимации, а не как средство развлечения.

**Педагогическая целесообразность** заключается в том, что в основу обучения положен метод художественного проекта, предполагающий поэтапное создание учащимся творческого продукта с использованием полученных знаний, умений и навыков. Проблемно-поисковый характер данного метода предполагает активное самостоятельное использование учащимися возможностей современной информационной среды.

**Цель программы:** развитие творческих способностей младших школьников посредством вовлечения их в процесс создания мультфильмов, проектную деятельность с активным использованием мультипликации.

**Задачи программы:**

***образовательные***

- формировать общие представления о создании мультфильмов и возможностях применения мультипликации для разработки и реализации творческих проектов;
- научить практическим действиям по созданию завершенных проектов с использованием освоенных инструментальных компьютерных сред и активным включением в них элементов мультипликации;
- способствовать овладению информационными технологиями для создания мультфильмов;
- углубить и расширить знания о профессиях, связанных с созданием мультфильма (сценарист, режиссер, художник-мультипликатор, аниматор, оператор и др.);
- научить находить нужную информацию в различных информационных источниках при создании совместного творческого продукта;

***развивающие***

- развивать интерес к созданию анимации, мультипликации, выполнению творческих работ;
- обогащать речь, развивать активный словарь учащихся за счет формирования у детей определенного объема информации о мультипликации;
- развивать воображение, фантазию, память, эмоционально – эстетическое отношение к предметам и явлениям действительности;
- развивать техническое мышление и изобретательность;
- развивать эмоциональные, артистические качества средствами киноискусства;

***воспитательные***

- воспитывать терпение, настойчивость, самостоятельность, уверенность в своих силах, уважение к труду и мастерству;
- прививать ответственное отношение к своей работе;
- воспитывать доброжелательное отношение к другим;
- воспитывать внимательного зрителя, умеющего видеть, слышать, сопереживать, восхищаться, радоваться, удивляться.

Обучение по данной программе основано на следующих **принципах:** доступности, наглядности, последовательности, вариативности, культуросообразности.

**Отличительной особенностью** данной программы является включение в неё методов технического творчества, приемов фантазирования и разрешения противоречий, приемов направленного мышления (Э. де Боно).

**Адресат программы.** Программа «МультПроекты» предназначена для учащихся 7-12 лет. Предварительной подготовки детей не требуется, принимаются все желающие. Количество детей в группе от 7 до 15 человек. Реализация программы допускает разновозрастной состав учащихся, что способствует социальному развитию детей, формированию умения работать в разновозрастном коллективе. Занятия строятся с учетом возрастных особенностей и интересов ребят, имеют практическую направленность.

Набор учащихся в объединение осуществляется на добровольной основе. Зачисление в группы производится на основании заполнения родителями (законными представителями) заявления о зачислении в учебное объединение.

**Объем и срок освоения программы.** Срок реализации программы «МультПроекты» - 1 год. Количество часов, отведенных на программу – 136.

Занятия проводятся 2 раз в неделю по 2 академических часа в условиях образовательного учреждения любого типа.

**Форма обучения – очная.** Особенностью организации образовательной деятельности является возможность проведения занятий с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий, что обеспечивает освоение учащимися образовательной программы в полном объеме независимо от места их нахождения. При проведении занятий с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий используются официальный сайт МБУ ДО «Центр «Меридиан», платформы для дистанционного онлайн обучения, социальные сети.

**Формы и методы работы.** Основная форма – занятие. Предусмотрена работа в парах, группе, индивидуально. Деятельность в рамках программы предусматривает возможность проведения занятий в различных формах: беседа, встреча с мультгероем, урок-путешествие с элементами творческо-поисковых заданий, практическое занятие, бинарные занятия (авт. Дж. Родари, составление творческих рассказов на основе использования двух предметов, от смены положения которых меняются сюжет и содержание рассказа), занятия-взаимообучения (ребенок - «консультант» обучает других детей, тематические мини-экскурсии, групповые обсуждения, практические упражнения, тренировочные упражнения и пробы, интеллектуальные и сюжетные игры, баскет-метод, анализ практических ситуаций, создание проблемных ситуаций, мероприятия, творческая мастерская, работа с различными источниками информации, выставки, презентация творческих работ, коллективные творческие дела, акции и др. Монтаж отснятого материала проводится учащимися индивидуально или в паре.

Одним из неперемennых условий успешной реализации программы является разнообразие форм и видов работы, которые способствуют развитию творческих способностей учащихся, ставя их в позицию активных участников.

### **Планируемые результаты**

В ходе реализации программы у учащихся будут сформированы *предметные, личностные и метапредметные (регулятивные, познавательные, коммуникативные)* универсальные учебные действия.

#### **Предметные результаты**

В результате освоения программы учащийся **будет знать:**

- правила организации рабочего места и технику безопасности на занятиях;
- название и назначение инструментов для работы с бумагой, картоном, лепными материалами, правила работы и технику безопасности при работе с ними;
- оснащение съемочного процесса;
- основные сведения из истории создания мультфильмов, их видов, области применения;
- последовательность работы над созданием мультипликационного фильма и творческих проектов с использованием анимации;
- основные выразительные приемы мультфильма, планы (дальний, общий, крупный, деталь);
- что такое сценарий, раскадровка, основная идея фильма, тема, сюжет;
- законы развития сюжета;
- виды анимационных техник (перекладка, «оживающий» фон, stopmotion);
- способы «оживления» (движения, мимика) мультперсонажей и объектов на экране;
- алгоритм составления творческого рассказа по картинке;
- приемы фантазирования и решения противоречий;
- роль звукового оформления мультфильма;

- виды звукового сопровождения анимационного сюжета;
- варианты обработки фоторяда мультфильма.

**будет уметь:**

- организовать свое рабочее место в соответствии с требованиями техники безопасности;
- осуществлять покадровую съемку;
- «оживлять» на экране различные предметы с помощью анимационных техник (перекладка, «оживающий» фон, stopmotion);
- коллективно составлять истории по заданной теме, стихотворению, собственному рисунку, на основе предметных ассоциаций;
- выполнять творческие работы по созданию фона, декораций, персонажей, звукового сопровождения мультфильма при поддержке педагога;
- правильно работать с инструментами и материалами при изготовлении персонажей и декораций;
- осуществлять контроль качества отснятых кадров (не выходить за границы кадра, не допускать попадания в кадр посторонних предметов и рук, добиваться плавности движения) и итоговый контроль по результату;
- импровизировать;
- записывать речевое сопровождение на диктофон;
- озвучивать мультфильм голосом, музыкой, шумами, использовать разнообразные выразительные средства, создавать шумовые эффекты;
- представлять и защищать свою творческую работу, мультфильм.

**Метапредметные результаты**

***Коммуникативные***

**Учащийся будет:**

- согласовывать и координировать деятельность с другими учащимися; объективно оценивать свой вклад в решение общих задач;
- работать в паре и группе, доносить свою позицию до других участников, при необходимости отстаивать свою точку зрения, аргументируя ее;
- допускать возможность существования у людей различных точек зрения;
- выступать перед участниками творческой группы, зрителями;
- доброжелательно относиться друг к другу.

**Познавательные**

***Познавательные***

**Учащийся будет:**

- включаться в поиск аналогии, логической последовательности событий, причинно-следственных связей;
- стремиться к поиску разнообразных способов решения поставленных задач под руководством педагога;
- перерабатывать информацию для получения необходимого результата, в том числе и для создания нового продукта,

***Регулятивные***

**Учащийся будет:**

- организовывать свое рабочее место в соответствии с правилами безопасности;
- выполнять пробное учебное действие, выявлять причины затруднений;
- стремиться находить способы выхода из затрудненной ситуации;
- осуществлять коллективную рефлексию.

**Личностные результаты**

**Учащийся будет:**

- проявлять интерес к анимации, мультипликации;
- выполнять различные творческие работы при поддержке педагога;

- использовать средства ИКТ в практической деятельности при создании мультфильмов и анимационных этюдов;
- участвовать в проводимых мероприятиях;
- проявлять дисциплинированность, трудолюбие и упорство в достижении поставленных целей.

### Формы контроля и подведения итогов реализации программы

На занятиях используются: *входной и текущий контроль, промежуточная и итоговая аттестация.*

*Входной контроль* предполагает собеседование с учащимся, наблюдение за его деятельностью, опрос.

*Текущий контроль* осуществляется посредством творческих работ опроса, наблюдения за деятельностью учащихся на каждом занятии, анализа творческих заданий.

*Промежуточная аттестация* предполагает творческий отчет, проведение анализ результатов деятельности учащихся по созданию совместного творческого продукта или индивидуальных творческих работ (в том числе, мультфильма, мультсюжета, проекта с использованием анимации и т.п.), участие в мероприятиях и в профильных конкурсах.

*Итоговая аттестация* – презентация и демонстрация творческих работ, созданных в течение учебного года (совместный просмотр с родителями), анализа результатов деятельности учащихся и степени самостоятельности при работе над совместным мультфильмом и творческими заданиями.

Оценочные материалы представлены в Приложении.

### УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№	Тема	Количество часов			Формы контроля/ аттестации
		всего	теория	практика	
<b>1.</b>	<b>Вводное занятие</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	Собеседование
<b>2.</b>	<b>Мультфильм как вид искусства</b>	<b>22</b>	<b>5</b>	<b>17</b>	Наблюдение, опрос
	2.1 Композиция, виды планов	4			
	2.2 Сюжет и персонажи мультфильма	4			
	2.3 Шедевры рисованной анимации	6			
	2.4 Наследие отечественной мультипликации	4			
	2.5 Наследие мировой мультипликации	4			
<b>3.</b>	<b>Технологии создания мультфильма</b>	<b>38</b>	<b>6</b>	<b>32</b>	Совместный творческий продукт, индивидуальные творческие работы, игры, творческие работы
	3.1 Материалы и инструменты для создания мультфильма	4	1	3	
	3.2 Понятие «мультфильм»	4	1	3	
	3.3 Основные техники создания мультфильма	16	4	12	
	3.4 Элементарные движения персонажа и способы их создания	14	0	14	

<b>4.</b>	<b>Мультпроекты</b>	<b>70</b>	<b>12</b>	<b>58</b>	Совместный творческий продукт, индивидуальные творческие работы, проекты, мероприятия, творческий отчет
	3.1 Проект мультфильма без слов «Трудности жизни животных»	18	2	16	
	3.2 Проект мультфильма «Сказки Земли»	20	4	16	
	3.3 Проект мультфильма «Кем мы станем»	14	2	12	
	3.4 Проект мультфильма «Рождество в стихах»	18	4	14	
<b>5.</b>	<b>Итоговые занятия.</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	Презентация, видеопросмотр
	<b>Всего:</b>	<b>136</b>	<b>26</b>	<b>110</b>	

## СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

### Раздел 1. Вводное занятие - 2 часа.

Цели, задачи, основные виды деятельности в Студии мультипликации. Техника безопасности на занятиях и переменах, техника безопасности при работе с оборудованием и материалами. Введение в образовательную программу. Возможности и область применения анимации. Варианты проектов с активным включением в него элементов мультипликации/анимации. Правила организации рабочего места.

**Практическая работа.** Игры на знакомство. Инструктаж по правилам поведения на занятиях. Экскурсия детей по учреждению, знакомство с аудиториями, другими объединениями. Просмотр мультфильмов, созданных учащимися Студии мультипликации ранее. Планирование работы на учебный год. Входная диагностика. Входная анкета-тест «Что я знаю о мультфильмах?». Просмотр и обсуждение видеоматериала, демонстрирующего область применения анимации в разных сферах жизни и деятельности. Показ детских работ, выполненных ранее. Игровая программа «День смайлика», «День Карандаша», квест на знакомство участников, игры на знание мультфильмов, мультгероев и т.п.

### Раздел 2. Мультфильм как вид искусства – 22 часа.

#### Тема 2.1. Композиция, виды планов - 4 часа.

Понятие «композиция», принципы создания композиции. Планы в кино и мультипликации. Виды планов. Характеристики планов. Крупность плана в фотографии, кино и мультфильме. Смена плана.

**Практическая работа.** Дидактическая игра «Определи крупность плана». Отработка навыков создания разной крупности плана при съемке фотографий. Зарисовка персонажей при помощи планов разной крупности. Просмотр видео- и мультсюжетов с анализом крупностей. Чтение фрагментов сказки с игрой «Кто угадает план?» (устно). Коллективно-индивидуальная работа или работа в парах «Рисуем сказку» (в ходе чтения выполняют одну сцену с учетом крупностей), анализ результатов.

#### Тема 2.2. Сюжет и персонажи мультфильма – 4 часа.

Сюжет в литературном произведении. Конфликт, виды конфликтов. Каким должен быть персонаж мультфильма? Основные характеристики персонажа. Внешность персонажа, одежда. Понятие «эскиз».

**Практическая работа.** Отработка навыков написания короткой истории. Составление (и презентация) характеристики любимого мультипликационного героя. Разработка эскиза персонажа.

### **Тема 2.3. Шедевры рисованной анимации - 6 часов.**

Основные принципы и сложности в создании рисованной анимации. «Ожившая живопись» мультипликатора Александра Петрова. Материалы и инструменты для создания рисованной анимации «маслом по стеклу». Создание элементарной рисованной анимации.

**Практическая работа.** Просмотр и обсуждение мультфильмов А. Петрова. Создание простейшей анимации на стекле. Съёмка, монтаж и просмотр готовых работ.

### **Тема 2.4. Наследие отечественной мультипликации – 4 часа.**

Первые русские мультфильмы. Знакомство с технологией первых мультфильмов. Основные вехи развития советской мультипликации. Самые яркие современные русские мультипликационные проекты: «Смешарики», «Гора самоцветов».

**Практическая работа.** Просмотр первых русских мультфильмов. Просмотр советских мультфильмов.

### **Тема 2.5. Наследие мировой мультипликации – 4 часа.**

Наследие Уолта Диснея. Знакомство с основными вехами творческой жизни Уолта Диснея. Современное состояние студии «Дисней». Японская анимация. Знакомство с понятиями «анимэ» и «манга». Творчество Хаяо Миядзаки.

**Практическая работа.** Просмотр фрагментов мультфильмов Уолта Диснея разных временных периодов. Просмотр и обсуждение отрывков мультфильмов Хаяо Миядзаки.

## **Раздел 3. Технологии создания мультфильма – 38 часов.**

### **Тема 3.1. Материалы и инструменты для создания мультфильма – 4 часа.**

Материалы и оборудование, необходимые для создания мультфильма: пластилин, бумага, краски, фотоаппарат, штатив, компьютер. Основные принципы использования фотоаппарата и компьютера.

**Практическая работа.** Проба работы с материалами и оборудованием. Съёмка фотографий и составление из них слайд-шоу на компьютере. Просмотр видео- и мультсюжетов с игрой «Опиши увиденное», мультзадачи «с остановкой «Угадай, что дальше?»».

### **Тема 3.2. Понятие «мультфильм» - 4 часа.**

Мультфильм. История появления мультфильмов, первые мультфильмы. Виды анимации: покадровая и компьютерная. Этапы создания мультфильма: разработка сюжета, подбор материала, выбор места съёмки, изготовление или подбор декораций, персонажей, покадровая съёмка, обработка фотографий в компьютерной программе, наложение звука, просмотр материала.

**Практическая работа.** Просмотр первых мультфильмов (режиссер Старевич). Создание простейшего эффекта движения/анимации на бумаге. Коллективная работа с лэпбуком «Мультипликация». Создание оптических игрушек, тауматронов.

### **Тема 3.3. Основные техники создания мультфильма – 16 часов.**

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

**Практическая работа.** Отработка основных приёмов всех изученных техник. Просмотр и обсуждение тематических мультфильмов, мультэтиюдов в различных техниках анимации, нескольких разных мультфильмов на одну тему или сюжет (пример того, как можно по-разному изобразить один и тот же текст) и др.

### **Тема 3.4. Элементарные движения персонажа и способы их создания – 14 часов.**

Принципы анимации. Принципы создания эффекта движения персонажей, предметов, объектов. Движение в кадре. Фазы движения. Изобретательские приемы в помощь будущему аниматору.

**Практическая работа.** Отработка навыков создания элементарных движений персонажа: походка, движение рук, моргание, движение губ, погружение в воду и др.

#### **Раздел 4. Мультпроекты – 70 часов.**

##### **Тема 4.1. Проект мультфильма без слов «Трудности жизни животных» - 18 часов.**

Этап 1. Разработка сюжета мультфильма «Трудности жизни животных» в технике пластилиновой анимации. Просмотр существующих мультфильмов из серии «Трудности жизни животных», созданных в студии ранее. Выбор персонажа - животного, разработка сюжета мультфильма. Основные признаки образа персонажа, причины, влияющие на его характер.

Этап 2. Эскиз персонажей и декораций. Сбор наглядного материала о внешнем виде животного и среды его обитания. Разработка эскиза персонажей и декораций.

Этап 3. Составление раскадровки мультфильма. Понятие раскадровки и ее назначение. Составление раскадровки мультфильма.

Этап 4. Изготовление персонажей и декораций. Способы создания устойчивости объектов из пластилина и картона. Изготовление персонажей, декораций и всех объектов мультфильма из пластилина, бумаги, картона и т.д. в соответствии с раскадровкой.

Этап 5. Процесс съемки мультфильма. Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой. Установка съемочного оборудования: штатив, камера. Установка освещения.

Этап 6. Монтаж мультфильма. Интерфейс монтажной программы Adobe Premiere, простейшие функции. Правила звукового оформления фильма. Правила оформления титров. Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой. Монтаж звука. Запись готового фильма.

Этап 7. Просмотр и обсуждение мультфильма. Правила просмотра фильма. Правила заполнения зрительских карт. Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение зрительских карт и рефлексивных листов участниками проекта. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

##### **Тема 4.2. Проект мультфильма «Сказки Земли» - 20 часов.**

Этап 1. Мультфильмы – коллажи. в технике пластилиновой анимации на плоскости. Понятие мультфильма-коллажа. Просмотр заставок к мультфильмам «Гора самоцветов». Выбор страны, по чьим сказкам будет создан мультфильм.

Этап 2. Выбор сказок для проектирования. Чтение сказок (литературных и авторских) выбранной страны. Выбор 5 понравившихся сказок. Сказка, ее отличительные особенности. Значение сказок и фантастических рассказов для деятельности человека. Роль воображения в преодолении трудностей героями сказок и фильмов. Виды воображения: воссоздающее, творческое. Композиция сказки: чтение и анализ с помощью бумажной полоски по упрощенной схеме (завязка – кульминация - развязка). Закрепление понятия «композиция» на материале сказки, сочиненной накануне (с применением элементов театрализации). Метод «Волшебный телевизор». Создание коллективной цветовушки (смешение цветов) с графической дорисовкой деталей, коллективное сочинение сказки по мотивам цветовушки. Создание индивидуальной цветовушки «Чувства (радость, горе, страх и др.)»; угадывание эмоций, нарисованных другими. Сочинение сказки «Персонажи из цветовушки». Коллективный рисунок «Три царства – страшное, веселое и злое» (работа в парах, малых группах), графическая дорисовка деталей.

Этап 3. Написание текста к мультфильму. Основные принципы написания короткой истории. Написание краткого переложения 5-ти выбранных сказок.

Этап 4. Эскиз персонажей и декораций. Составление списка персонажей. Сбор наглядного материала о внешнем виде и характере персонажей выбранных сказок. Упражнение-тренинг «Надуй воздушный шарик злостью». Игры с рамкой: условная «раскадровка» иллюстраций к сказкам, сюжетам, стихам. Разработка эскиза персонажей и декораций.

Этап 5. Составление раскадровки мультфильма. Составление раскадровки мультфильма и переходов между сценами.

Этап 6. Изготовление персонажей, декораций и фона. Особенности лепки пластилиновых объектов на плоскости. Способы изготовления фона. Изготовление персонажей, декораций и всех объектов мультфильма из пластилина на плоскости, бумаги, картона и т.д. в соответствии с раскадровкой.

Этап 7. Съемка мультфильма. Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой и простейшими принципами монтажа. Установка съемочного оборудования. Установка освещения.

Этап 8. Запись звука. Проведение кастинга среди желающих записать текст. Запись текста с отработкой эмоциональной окраски и расстановки логических акцентов при художественном чтении.

Этап 9. Монтаж мультфильма. Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой. Монтаж звука. Запись готового фильма.

Этап 10. Просмотр и обсуждение мультфильма. Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение зрительских карт и рефлексивных листов участниками проекта. Коллективное обсуждение итогов проекта: Выявление достоинств и недостатков проекта.

#### **Тема 4.3. Проект мультфильма «Кем мы станем» - 14 часов.**

Этап 1. Выбор персонажей для мультфильма. в технике перекладки. Знакомство с миром профессий. Выбор персонажей для мультфильма – 5 профессий. Написание текста к мультфильму. Сбор и систематизация материалов о профессиях. Написание рассказа о 5-ти выбранных профессиях.

Этап 3. Составление раскадровки мультфильма. Составление раскадровки мультфильма. Сочинение «Истории из моей жизни» с привнесением сказочных элементов (раскадровка).

Этап 4. Изготовление персонажей и фона. Знакомство с понятиями «композиция», «пропорция», «сочетание цветов». Рисование и вырезание персонажей. Изготовление фона.

Этап 5. Съемка мультфильма. Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой. Установка съемочного оборудования. Установка освещения.

Этап 6. Запись звука. Элементарные упражнения для улучшения дикции. Проведение кастинга среди желающих записать текст. Запись текста. Установка микрофонов.

Этап 7. Монтаж мультфильма. Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой в монтажной программе «Adobe Premiere». Монтаж звука. Запись готового фильма.

Этап 8. Просмотр и обсуждение мультфильма.

Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение зрительских карт и рефлексивных листов участниками проекта. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

#### **Тема 4.4. Проект мультфильма «Рождество в стихах» - 18 часов.**

Этап 1. Выбор стихотворения для мультфильма в технике песочной анимации. Подготовительная работа. Чтение различных вариантов стихотворений о Рождестве русских авторов, выбор одного стихотворения. Подготовка материалов и инструментов, фона для съемки мультфильма.

Этап 2. Составление раскадровки мультфильма. Основные образы, присущие празднику Рождества (Вифлеемская звезда, вертеп, животные и т.д.). Составление раскадровки мультфильма в соответствии со стихотворением.

Этап 3. Съемка мультфильма. Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой. Установка и применение съемочного оборудования. Установка освещения.

Этап 4. Запись звука. Оборудование, необходимо для записи звука. Основные правила, которые необходимо соблюдать при записи звука. Проведение кастинга среди желающих записать стихотворение. Запись стихотворения. Упражнения по подбору музыкального и шумового сопровождения в зависимости от сюжета мультфильма, характера и настроения героев, времени года и т.д. Упражнения по озвучиванию тематических мультсюжетов (на выбор педагога). Операции со звуком и музыкой при работе над мультфильмом (продолжение работы).

Этап 5. Монтаж мультфильма. Простейшие принципы монтажа. Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой. Монтаж звука. Запись готового фильма.

Этап 6. Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение зрительских карт и рефлексивных листов участниками проекта. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

### **Раздел 5. Итоговые занятия – 4 часа.**

Выпуск анимационного фильма. Знакомство с «Карманной книгой мультжурриста». Презентация творческих проектов, созданных в течение учебного года. Правила презентации мультфильмов (мультпроектов), творческих работ. Профессии мультипликаторов. Праздничное чаепитие, посвященное окончанию учебного года. Коллективное обсуждение итогов учебного года. Просмотр лучших проектов. Анализ готовых работ. Ошибки при создании мультфильмов. Оценивание творческих работ, мультфильмов (голосование за любую работу, кроме своей). Рефлексия «Чему мы научились за год?». Обобщение знаний по изученным темам.

## **КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК**

Количество часов по программе – 136.

Количество учебных недель – 34.

Количество учебных дней – 68 (при условии проведения занятий 4 часа: 2 раза в неделю по 2 часа).

Продолжительность каникул – нет.

Даты начала и окончания учебных периодов – с 15 сентября с 25 мая.

## МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Раздел программы	Формы занятий	Приёмы и методы организации образовательного процесса	Дидактический материал	Техническое оснащение занятий	Формы подведения итогов
Вводное занятие	Опрос, игра, Показ, демонстрация творческих работ, инструктаж, практическая работа	Словесный, наглядный, игровой	Подборка мультфильмов, презентаций, видеороликов	ПК, веб-камера, диктофон, мультимедийное оборудование, альбомы, карандаши и др., игровой инвентарь	Собеседование
Мультфильм как вид искусства	Практикум, игра, опрос	Словесно-наглядный, практический, частично-поисковый, игровой	Подборка презентаций, видеороликов, мультфильмов	ПК, веб-камера, диктофон, мультимедийное оборудование, альбомы, карандаши и др.	Наблюдение, опрос, совместный творческий продукт
Технологии создания мультфильма	Практикум, отчет, игры, мероприятие	Словесно-наглядный, практический, частично-поисковый, игровой	Подборка презентаций, видеороликов, мультфильмов по видам и техникам анимации, наглядные пособия «Принципы анимации»	ПК, веб-камера, диктофон, мультимедийное оборудование, альбомы, карандаши, бумага, картон, гуашь и др.	Индивидуальные работы, игры, творческие работы
МультПроекты	Практикум, отчет, игры, мероприятие	Словесно-наглядный, практический, частично-поисковый, игровой	Подборка презентаций, видеороликов, мультфильмов, зрительные ориентиры, тематические подборки	ПК, веб-камера, диктофон, мультимедийное оборудование, альбомы, карандаши и др.	Совместный творческий продукт, индивидуальные творческие работы, проекты, мероприятия, творческий отчет
Итоговое занятие	Презентация, мероприятие	Словесно-наглядный, игровой	Подборка мультфильмов и готовых работ учащихся	ПК, веб-камера, диктофон, мультимедийное оборудование, альбомы, карандаши и др.	Презентация, видеосмотр

## КАЛЕНДАРНЫЙ ПЛАН ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ ОБЪЕДИНЕНИЯ

№ п/п	Содержание, виды, формы деятельности	Сроки проведения
<b>Модуль «Воспитываем и познаём»</b>		
1.	Игры на знакомства	сентябрь
2.	День открытых дверей	сентябрь
3.	Открытая городская эвристическая игра «Эврика»	ноябрь
4.	Игры и занимательные задания «Развиваем творческие способности»	январь
5.	Конкурс «Знайка»	май
6.	Конкурсы-соревнования «Игротека мультимпликатора»	октябрь, май
7.	Праздничное окончание учебного года	Май
<b>Модуль «Воспитываем, создавая и сохраняя традиции»</b>		
1.	Участие в мероприятии «НАНОВый год» в рамках событий общероссийской образовательной программы «Школьная лига РОСНАНО»	сентябрь
2.	Творческая мастерская Деда Мороза	декабрь
3.	Участие в фестивале «Распахни глаза»	декабрь
4.	Участие в мероприятиях «День детских изобретений»	январь
5.	Участие в большой проектной неделе в Центре «Меридиан»	декабрь
6.	Участие во Всероссийской неделе высоких технологий и технопредпринимательства в рамках событий общероссийской образовательной программы «Школьная лига РОСНАНО»	март
7.	Участие в городском конкурсе «Профессии моего города»	февраль
8.	Акция «Цветы женщинам»	март
9.	Участие в городском заочном конкурсе мультипликации «Я - мультипликатор!»	в течение года
10.	Участие городских конкурсах «Изобретение за минуту», «Вихрь идей»	ноябрь
11.	Всероссийском фестивале-конкурсе аудиовизуальных искусств «Полярная сова»	июль
12.	Международном фестивале детского, юношеского аудиовизуального творчества «МАГИЧЕСКИЙ ЭКРАН – 21 ВЕК»	июль
<b>Модуль «Профориентация»</b>		
1.	Участие в городском конкурсе детской анимации и мультипликации (ДДТ им. Н.К. Крупской, г.Новокузнецк)	октябрь
2.	Участие в городском конкурсе «Профессии моего города»	январь
3.	Участие в Открытом фестивале детской анимации «Мульт-Горой» (заочно)	март -апрель
4.	Конкурс «Защитник Отечества»	февраль
5.	Всероссийский фестиваль детского анимационного творчества «Чудо-остров»	июнь
<b>Модуль «Воспитываем вместе»</b>		
1.	«Дни открытых дверей» в Студии мультипликации	сентябрь
2.	Родительское собрание «Умение учиться»	октябрь
3.	Индивидуальные консультации для родителей (дистанционный и очный формат общения)	в течение года
4.	Совместный просмотр детских творческих работ по итогам года	май
<b>Модуль «Российское движение школьников (РДШ)»</b>		
1.	Знакомство с сайтом РДШ. Обзор мероприятий на новый учебный год	сентябрь
2.	Участие в мероприятиях РДШ по выбору в соответствии с направлением учебного объединения	в течение года

## **МАТЕРИАЛЬНО – ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ**

Помещение для проведения занятий должно отвечать санитарным нормам. Оно должно быть светлым, теплым и сухим.

Оборудуются рабочие места учащихся индивидуального и коллективного пользования, рабочее место педагога. Планировка, размещение рабочих мест должны обеспечивать благоприятные и безопасные условия для организации учебно-воспитательного процесса, возможность контроля за действиями каждого учащегося.

В кабинете предусмотрены:

- рабочие места мультимедийных устройств, оборудованные ПК (ноутбуком) с программным обеспечением для создания мультфильмов, веб-камерами, диктофонами и т.д. – не менее 3-х на группу;
- фотоаппарат - 1;
- микрофон - 1;
- штатив - 1;
- мультимедийное оборудование - 1;
- комплект готовых элементов для тренировочных упражнений для двухмерного и трёхмерного моделирования (различные мелкие объекты - шишки, катушки, пуговицы, камешки, кубики, детали лего-конструктора, листья, цветы, облака, солнышко, мультгерои и др.);
- альбомы, карандаши, линейки, ножницы и т.п. - 15;
- шкафы для хранения тематических экспонатов, творческих работ, рабочих материалов учащихся, незаконченных творческих работ учащихся, учебно-наглядных пособий;
- бумага, картон, гуашь, кисточки, лепные и др. материалы и инструменты для изготовления персонажей и декораций – на каждого учащегося;
- комплект шаблонов, трафаретов и т.п. для выполнения практических работ, для изготовления персонажей и декораций;
- подборка диагностического материала, критериев результативности обучения и методик их отслеживания;
- подборка фото-, видеоматериалов и презентаций по темам занятий;
- комплект тематических фонов для мультфильмов;
- подборка мультфильмов: отечественных и российских;
- подборка примеров анимационных техник; лучших работ учащихся;
- детали фотоконструктора для создания лиц, мимики и т.п.;
- медиатека, аудиотека;
- подборка пословиц, поговорок, стихотворений, сюжетов по темам практических работ и для самостоятельных проб;
- папка с раздаточным материалом по темам, раздаточный материал; презентационный материал;
- разработки мероприятий, конкурсов, игр, викторин по темам и т.п.

Кабинет обеспечивается необходимыми для оказания первой помощи медицинскими и перевязочными материалами (аптечка).

Кабинет должен быть оборудован вентиляцией – она может быть естественная или смешанная и должна обеспечивать воздухообмен, температуру и состояние воздушной среды, предусмотренные санитарными нормами.

## **ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ**

### **СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ ДЛЯ ПЕДАГОГА**

1. Асенин, С. Мир мультфильма / С. Асенин. – М.: Искусство, 1986. – 86 с.

2. Бабиченко, Д. Н. Искусство мультипликации / Д.Н. Бабиченко. – М.: Искусство, 2003. – 114 с.
3. Больгерт, Н. Мультистудия «Пластелин» / Н. Больгерт, С. Больгерт. – М.: РОБИНС, 2012. – 65 с.
4. Довгялло, Н. Техника и материалы в анимационном фильме / Н. Довгялло // Искусство в школе, №3. – 2007.
5. Ершова, А. Актёрская грамота – детям / А. Ершова, В. Букатов. - Спб., 2005. – 98 с.
6. Запаренко, В. Как рисовать мультики / В. Запаренко. - Спб.: Изд-во «Фордевинд», 2011. – 128 с.
7. Красный, Ю. Е. Мультфильм руками детей. Книга для учителя/ Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова – М.: Просвещение, 1990. - 174 с.
8. Лебедев, Ю. А. Сказка как источник творчества детей: Пособие для педагогов дошк. учреждений / Ю. А. Лебедев. – М.: Гум. изд. центр ВЛАДОС, 2001. – 168 с.
9. Райт, Д. Э. Анимация от А до Я. От сценария до зрителя / Джин Энн Райт. - М. : ГИТР, 2006. - 351 с.
10. Родари, Дж. Грамматика фантазии: Введение в искусство придумывания историй / Джанни Родари. - М.: Прогресс, 1978. – 240 с.
11. Смольникова, К. Мультик своими руками / К. Смольникова // Саткинский работник, 2011. – № 15.04.2011.
12. Тихонова, Е. Р. Рекомендации по работе с детьми в студии мультипликации. / Е.Р. Тихонова. - Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2011. - 59 с.
13. Халатов, Н. Мы снимаем мультфильмы/ Н. Халатов – М.: Молодая гвардия, 1986. – 159 с.

#### ИНТЕРНЕТ-ИСТОЧНИКИ

1. Иванов-Вано. Рисованный фильм [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://risfilm.narod>
2. Иткин, В. Как сделать мультфильм интересным [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.drawmanga>
3. Клуб сценаристов [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://forum.screenwriter.ru>
4. Кратко о процессе создания рисованного мультфильма [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.diary.ru>
5. Мультипликационный альбом [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://myltyashki.com/multiphoto.html>
6. Правила работы с фотоаппаратом и штативом [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.profotovideo.ru>
7. Проект «Мультитерапия» национального детского фонда [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://multtherapy.ru>
8. Раскадровка [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.kinocafe.ru>
9. Создание видеоклипов из цифровых фотографий с помощью программы Windows Movie Maker [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://wmm5.narod.ru>
10. Дополнительная общеразвивающая программа “Мультипликация” [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://multiurok.ru/files/dopolnitelnaia-obshcherazvivaiushchaia-program-124.html>
11. План работы дистанционных занятий по мультипликации. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://infourok.ru/plan-raboty-distancionnyh-zanyatij-po-multiplikacii-4307111.html>

## **КАДРОВОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ**

Педагог, реализующий данную дополнительную общеобразовательную общеразвивающую программу, должен иметь высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование по направлению подготовки «Образование и педагогика» или в области, соответствующей преподаваемому предмету, без предъявления требований к стажу работы; либо высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование по направлению деятельности в образовательном учреждении без предъявления требований к стажу работы.

### Оценочные материалы

Динамику роста детей можно будет отследить с помощью диагностики, которая проводится 3 раза в год. Диагностика состоит из теоретических вопросов, направленных на выявление знаний детей о создании мультипликационных фильмов.

#### Изучение коммуникативных умений (5-7 лет)

Подготовка исследования: приготовить силуэтные изображения рукавичек или других несложных предметов, 2 набора по 6 цветных карандашей, лист бумаги.

Первая серия: детям дают по одному изображению рукавички и просят украсить их так, чтобы они составляли пару, были одинаковые.

Вторая серия: аналогична первой, но детям дают один набор карандашей, предупреждая что карандашами нужно делиться.

Параметры оценки *уровня развития коммуникативных умений*: 1. Дети умеют договариваться, приходят к общему решению, уговаривают, убеждают (1 балл); 2. Осуществление взаимного контроля: замечают друг у друга отступления от первоначального замысла, умеют договариваться (1 балл). 3. Положительно относятся к результату деятельности, своему и партнера (1 балл). 4. Осуществление взаимопомощи по ходу рисования (1 балл). 5. Умеют рационально использовать средства деятельности (делиться карандашами) (1 балл).

4-5 баллов - высокий уровень, 2-3 балла - средний уровень, 0-1 балл - низкий уровень.

#### Методика Кумариной «Узоры» (5-8 лет)

Цель: получение представления о важных для предстоящей учебной деятельности способностях ребенка.

- Показывает, как развиты у ребенка мелкие мышцы руки, насколько он способен к тонкому зрительному анализу, может ли удержать зрительный образ, воспринятый с доски, и перенести его на рабочий лист, достаточно ли для этого достигнутый уровень координации в системе «глаз-рука».
- Рисование узора выявляет и умственное развитие ребенка - его способность к анализу, сравнению, обобщению.
- Обнаруживается уровень развития способности организовать свое внимание, подчинить его выполнению задания, удержать поставленную цель, выстроить в соответствии с ней свои действия, критически оценить полученный результат.

#### *Инструкция:*

Узор – образец выполняется заранее на доске, разлинованной в клетку; узор выполняется как двухцветный (используются красный и синий мелки). Детям раздаются чистые листы бумаги в крупную клетку. Перед каждым ребенком лежит набор цветных карандашей или фломастеров (не менее шести). Работа состоит из трех частей: 1 часть - срисовывание узора, 2 часть - самостоятельное продолжение узора, 3 часть - проверка и вторичное выполнение работы с целью исправления замеченных ошибок. По мере окончания работы детьми, листочки собираются.

#### *Уровни выполнения задания:*

1. Высокий уровень. Узор срисован и продолжен правильно - фотографически точно. В обоих случаях соблюдается заданная закономерность в величине и расположении линий, чередовании цветов.

2. Средний уровень. При срисовывании допускаются некоторые искажения узора, которые повторяются и при самостоятельном его продолжении: заданная закономерность в расположении линий нарушена, пропущены отдельные элементы. Общая небрежность может иметь место на фоне плохой графики.

3. Низкий уровень. Выполненный рисунок лишь очень отдаленно похож на образец: ребенок уловили отразил в нем лишь две особенности- чередование цвета и наличие

угольчатых линий. Все остальные элементы конфигурации узора пропущены. Не выдерживается, под час, даже строка - ползет вниз или вверх.

### **Просмотр созданного мультфильма и ответы на вопросы (возраст 5-7 лет)**

1. Вам понравился мультфильм?
2. Кто главный герой?
3. Почему герои фильма поступают по-разному?
4. С помощью чего мы создали этот мультфильм?

### **Изучение коммуникативных умений (возраст 7-8 лет)**

Подготовка исследования: приготовить силуэтные изображения рукавичек или других несложных предметов, 2 набора по 6 цветных карандашей, лист бумаги.

Первая серия: детям дают по одному изображению рукавички и просят украсить их так, чтобы они составляли пару, были одинаковые.

Вторая серия: аналогична первой, но детям дают один набор карандашей, предупреждая что карандашами нужно делиться.

Параметры оценки уровня развития коммуникативных умений: 1. Дети умеют договариваться, приходят к общему решению, уговаривают, убеждают (1 балл). 2. Осуществление взаимного контроля: замечают друг у друга отступления от первоначального замысла, умеют договариваться (1 балл). 3. Положительно относятся к результату деятельности, своему и партнера (1 балл). 4. Осуществление взаимопомощи по ходу рисования (1 балл). 5. Умеют рационально использовать средства деятельности (делиться карандашами) (1 балл).

4-5 баллов - высокий уровень; 2-3 балла - средний уровень; 0-1 балл - низкий уровень.

### **Тест «Графический диктант»**

Цель: оценка умения действовать по инструкции.

Инструкция: подготовьте тетрадный лист в клеточку. На нем, отступив 4 клетки от края, поставьте 3 точки одна под другой, на расстоянии 7 клеток друг от друга (по вертикали). Дайте ребенку карандаш и скажите: «Я буду говорить, в какую сторону и на сколько клеток провести линию. Проводи только те линии, о которых я буду говорить. Когда проведешь линию, жди, пока я не скажу, куда направить следующую. Каждую новую линию начинай там, где кончилась предыдущая, не отрывая карандаш от бумаги». (Проверить, помнит ли ребенок, где правая рука.)

Первое задание - тренировочное. «Поставь карандаш на самую верхнюю точку. Внимание! Рисуй линию: одна клетка вниз. Не отрывай карандаша от бумаги. Теперь одна клетка направо. Одна клетка вверх. Одна клетка направо. Одна клетка вниз. Одна клетка направо. Одна клетка вверх. Одна клетка направо. Одна клетка вниз. Дальше продолжай рисовать такой же узор сам». Подскажите ребенку, если он не понял задания, исправьте допущенные им ошибки. При рисовании последующих узоров такой контроль снимается. Диктуя, нужно соблюдать достаточно длительные паузы, чтобы ребенок успевал закончить предыдущую линию. На самостоятельное продолжение узора дается полторы-две минуты.

Последующая инструкция звучит так: «Теперь поставь карандаш на следующую точку. Внимание! Начали! Одна клетка вверх. Одна клетка направо. Одна клетка вверх. Одна клетка направо. Одна клетка вниз. Одна клетка направо. Одна клетка вниз. Одна клетка направо. Дальше продолжай рисовать этот узор». И заключительный узор. «Поставь карандаш на последнюю точку. Внимание! Три клетки вверх. Одна клетка направо. Две клетки вниз. Одна клетка направо. Две клетки вверх. Одна клетка направо. Три клетки вниз. Одна клетка направо. Две клетки вверх. Одна клетка направо. Две клетки вниз. Одна клетка направо. Три клетки вверх. Теперь продолжай сам рисовать этот узор». Проанализируйте, как ребенок выполняет задание под диктовку и самостоятельно. Первый показатель свидетельствует об умении внимательно слушать и четко выполнять

указания, не отвлекаясь на посторонние раздражители. Второй — о степени самостоятельности ребенка.

Уровни выполнения задания: 1. Высокий уровень. Если ребенок справился со вторым и третьим узорами (тренировочный узор не оценивается) без ошибок. 2. Средний уровень. Если во втором или третьем узорах встречаются отдельные ошибки — это говорит о хорошем уровне развития произвольной сферы. 3. Низкий уровень развития произвольной сферы — если ни один из двух узоров не соответствует диктуемому.

#### **Тест «Палочки и крестики»**

Цель: определение уровня саморегуляции и самоконтроля.

Инструкция: подготовьте для ребенка тетрадный лист в клеточку с полями и попросите его писать палочки и крестики так, как записано в образце, в течение 5 минут.  
I+I-I-I+I

При этом необходимо соблюдать следующие правила: 1) писать крестики и палочки точно в такой же последовательности, как в образце (1 балл); 2) переходить на другую строчку только после знака «-» (1 балл); 3) нельзя писать на полях (1 балл); 4) каждый знак следует писать в одной клеточке (1 балл); 5) соблюдать расстояние между строчками — 2 клеточки (1 балл). Сначала разъясните и покажите все ребенку.

Признаком высокого уровня развития самоконтроля у ребенка является точное выполнение задания, без отвлечений, когда он сам находит и исправляет ошибки, старается ставить знаки аккуратно, не спешит скорее закончить работу, а пытается проверить написанное. Если вы предполагаете, что ребенок не справится с таким сложным заданием, начните с более легкого, например, сначала только копирование одной палочки («I») или только «+», затем копирование ряда I+I+I+I, и так далее по мере усложнения. Не забудьте похвалить ребенка, для него это сложная задача.

Уровни выполнения задания: 1. Высокий уровень. (4-5 баллов). 2. Средний уровень. (2-3 балла). 3. Низкий уровень. (0-1 балл)

#### **Тест «Домик»**

Цель: оценка умения действовать по образцу.

Инструкция: дайте ребенку чистый лист бумаги и карандаш, а затем попросите его посмотреть внимательно на образец и постараться, как можно точнее нарисовать такой же домик на своем листочке бумаги. Далее скажите: «Если ты что-то не так нарисуешь, то стирать резинкой нельзя, а надо поверх неправильного или рядом нарисовать правильно. Когда вы убедитесь в том, что ребенок все понял, дайте ему команду начинать. В процессе рисования наблюдайте за тем, как справляется ребенок с этим заданием: часто ли смотрит на образец; проводит ли воздушные линии над рисунком-образцом, повторяющие контуры картинки; сверяет ли сделанное с образцом или, мельком взглянув на него, рисует по памяти; отвлекается ли во время работы; задает ли вопросы и т.д. Когда ребенок сообщит об окончании работы, предложите ему проверить, все ли у него верно. Если он найдет неточности в своем рисунке, он может их исправить. Самим не нужно вносить какие-либо коррективы в рисунок ребенка и не следует ничего подсказывать.

Для оценки используются показатели: 1) точность воспроизведения рисунка: посмотрите, есть ли на рисунке ребенка все детали (дым, труба, линия, изображающая основание домика, и т.д.); 2) сохранение размера всего рисунка или отдельных его деталей (считается ошибкой увеличение более чем в 2 раза); 3) правильное изображение элементов рисунка (колечек дыма, забора, штриховки на крыше и т.д.). Ребенок 6-ти лет довольно точно копирует этот рисунок, в отдельных случаях бывают небольшие ошибки, сниженные с неправильным изображением какого-либо элемента или наличием разрывов между линиями в тех местах, где они должны быть непрерывными.

#### **Вопросы после просмотра мультфильма (возраст 7-8 лет)**

1. О чем этот мультфильм?
2. Главный герой-он какой?

3. Есть ли в мультфильме какие-нибудь волшебные герои, не встречающиеся в обычной жизни?
4. Что ты почувствовал, когда... (приводится эпизод из мультфильма...)?
5. Какие чувства вызывает у тебя то, что сделал... (называется герой и его поступок)?
6. Мог бы ты сам так поступить? А как, по-твоему, нужно было сделать?
7. Назови оборудование, которые мы использовали в создании мультфильма.

Формы и критерии оценки результативности определяются самим педагогом и заносятся в протокол (бланк ниже), чтобы можно было определить отнесенность обучающихся к одному из трех уровней результативности: высокий, средний, низкий.