

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**

**«Мульти-Пульти»**

технической направленности стартового уровня

Возраст учащихся: 5-8 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 «Мульти-Пульти» относится к программам **технической направленности стартового 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».

Необходимость проявления творчества, поиск нестандартных путей решения задач в любой сфере деятельности - требование не только сегодняшнего дня, но и будущего. Огромный поток информации, широкие возможности использования достижений техники оказывают большое влияние на современного ребенка, зачастую превращая его в пассивного потребителя. И поэтому так важно сегодня сохранить в ребенке интеллектуальный и творческий потенциал, и, развивая их, воспитывать творца, созидателя, творческую личность.

Практика работы в системе дополнительного образования показала, что наиболее оптимально развитию творческих способностей детей соответствует мультипликация, интегрирующая разные виды творчества: изобразительное, декоративно-прикладное, литературное, музыкальное, актерское, режиссерское, операторское, которые помимо самостоятельного значения, помогают создавать изобразительные образы и вносят в них новый смысл. Кроме того, дети по своей природе очень любят мультфильмы и с удовольствием принимают делать то, что с ними связано. Мультфильмы для них – это увлекательное погружение в волшебный мир, яркие впечатления.

**Актуальность** данной программы в комплексном подходе к формированию творческой личности уже со старшего дошкольного возраста: 1) мультипликация предоставляет большие возможности для развития творческих способностей, сочетая теоретические знания и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда детей; 2) использование различных технических средств и программного обеспечения демонстрирует их возможности не только для развлечения, но и для обучения с пользой, как средство производства мультфильмов; 3) развитые на занятиях воображение, чувство цвета, ритма, восприятие и умение передавать пропорции, объем, движение помогут в любом виде деятельности, которым будет заниматься ребенок в дальнейшем; 4) занятия мультипликацией помогают

увидеть привычное по-новому, решить множество изобретательских задач и проблемных ситуаций.

Практическая значимость программы обусловлена ее технической значимостью. Учащиеся приобретают опыт работы с информационными объектами, с помощью которых осуществляется видеосъемка и проводится монтаж отснятого материала с использованием возможностей специальных компьютерных инструментов.

**Педагогическая целесообразность** определена тем, что изучение материала построено на активных и интерактивных формах обучения по следующим принципам: «от простого к сложному», «от известного к неизвестному», «от общего к частному». Программа практико-ориентирована, большая часть времени отведена на практическую деятельность, знакомство с теоретическим материалом и введение новых понятий проходит непосредственно в процессе съемки мультфильмов или сразу отрабатывается на тренировочных упражнениях. Активно включены в каждое занятие игровые технологии, проигрывание сюжетов, сценариев и т.п. Обучение по данной программе 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,

**Цель программы:** развитие творческих способностей дошкольников посредством вовлечения их в процесс создания мультфильмов.

**Задачи программы:**

**образовательные**

- формирование общих представлений о создании мультипликации, о взаимосвязи различных видов деятельности (составление сюжета, работа с разными материалами для изготовления фона, персонажей, декораций и др., фотография, компьютерная обработка, игра и т.д.);
- научить практическим действиям по созданию мультфильмов;

**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 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.

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 «Мульти-Пульти» предназначена для учащихся 5-8 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 «Мульти-Пульти» - 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.

Каждое занятие подчинено определенным принципам:

- развитие детей в деятельности, в результате чего обогащается их практический опыт;
- от простого к сложному: от видоизменения сказок до придумывания собственных историй, от лепки простых по форме фигур до фигур детализированных, от съемки коротких (из двух-четырех кадров) мультфильмов до мультфильмов, требующих большего количества кадров; научившись элементарным навыкам работы, ребенок фантазирует, использует технические средства, применяет свои знания в выполнении сложных творческих работ;
- формирование познавательных интересов и познавательных действий ребенка в различных видах деятельности: создание мультфильма – это не только творческий процесс, но и исследовательская, изобретательская деятельность дошкольников (знакомство с историей мультипликации, придумывание из чего лучше всего сделать елочки, тележку, как заставить трубу паровоза дымить и т.д., освоение анимационной техники перекладки);
- самостоятельность – дети полноправные участники своей деятельности;
- тематический принцип: реальные события, происходящие в окружающем и вызывающие интерес детей, календарные праздники, сезонные явления в природе. Все эти факторы отражаются и при планировании образовательного процесса, что позволяет включить работу мультстудии в целостный образовательный процесс и решать задачи развития детей комплексно.

Особым приёмом при организации групповой формы работы является ориентирование детей на создание творческих/рабочих пар с учетом их возраста и опыта работы в мультстудии.

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

С целью создания условий для самореализации учащихся используется:

- включение в занятия игровых элементов, стимулирующих инициативу и активность учащегося;
- моральное поощрение инициативы;
- регулирование активности и отдыха.

### **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;
- начальные сведения из истории создания мультфильмов;
- последовательность работы над созданием мультипликационного фильма;
- 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;
- 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 опроса, наблюдения за деятельностью учащихся на каждом занятии, творческих работ, 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 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.

## КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Количество учебных недель – 34.

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

Продолжительность каникул – нет.

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

## 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, опрос, наблюдение
<b>2.</b>	<b>Теоретические основы мультипликации</b>	<b>8</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	Наблюдение, опрос
<b>3.</b>	<b>Создание анимации на бумаге</b>	<b>30</b>	<b>6</b>	<b>24</b>	Совместный творческий продукт, индивидуальные творческие работы, мероприятия, творческий отчет
	3.1. Операции с предметами	4	2	2	
	3.2. Сюжет и сценарий для мультфильма	8	1	7	
	3.3. Проработка сценария и изготовление персонажей	4	1	3	
	3.4. Знакомство с программой Dragonframe	6	1	5	
	3.5. Озвучивание и создание мультфильма	4	1	3	
	3.6. Выпуск анимационного фильма	2	-	2	
	3.7. Обобщающее занятие	2	-	2	
<b>4.</b>	<b>Творческие приемы в работе мультипликатора</b>	<b>10</b>	<b>4</b>	<b>6</b>	Творческие работы
<b>5.</b>	<b>Пластининовая анимация</b>	<b>32</b>	<b>6</b>	<b>26</b>	Совместный творческий продукт, индивидуальные творческие работы, мероприятия, творческий отчет
	5.1. Разнообразие материалов для создания мультфильмов	4	1	3	
	5.2. Работа над сценарием	4	1	3	
	5.3. Изготовление героев и декорации	8	2	6	
	5.4. Покадровая съемка сюжета в программе Dragonframe	8	1	5	
	5.5. Озвучивание и создание мультфильма	4	1	5	
	5.6. Выпуск анимационного фильма	2	-	2	

	5.7. Обобщающее занятие	2	-	2	
<b>6.</b>	<b>Посвящение в юные мультипликаторы</b>	<b>4</b>	<b>-</b>	<b>4</b>	Мероприятие
<b>7.</b>	<b>Объемная анимация</b>	<b>28</b>	<b>6</b>	<b>22</b>	Совместный творческий продукт, индивидуальные творческие работы, творческий отчет
	7.1. Работа над сценарием	4	1	3	
	7.2. Изготовление героев и декорации	8	2	6	
	7.3. Покадровая съемка сюжета в программе Dragonframe	8	2	6	
	7.4. Озвучивание и создание простейшего мультфильма	4	1	3	
	7.5. Выпуск анимационного фильма	2	-	2	
	7.6. Обобщающее занятие	2	-	2	
<b>8.</b>	<b>Самостоятельные тематические пробы</b>	<b>18</b>	<b>4</b>	<b>14</b>	Совместный творческий продукт, индивидуальные творческие работы
<b>9.</b>	<b>Итоговое занятие</b>	<b>4</b>	<b>-</b>	<b>4</b>	Презентация
	Всего:	136	29	107	

## СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

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

Знакомство с учащимися и программой работы учебного объединения. Введение в образовательную программу. Немного из истории анимации/мультипликации «Путешествие в мир мультипликации». Возможности и область применения анимации. Диагностика уровня знаний детей. Инструкция по ТБ. Правила организации рабочего места.

**Практическая работа.** Игры на знакомство и сплочение коллектива: «Давайте познакомимся, друг другу улыбнувшись!», разыгрывание ситуации «Знакомство», «Вежливые ситуации при знакомстве», «Азбука вежливости» и др. Выполнение индивидуального творческого задания на воображение. Просмотр и обсуждение видеоматериала, демонстрирующего область применения анимации в разных сферах жизни и деятельности. Показ детских работ, выполненных ранее. Игровая программа «День смайлика».

### Раздел 2. Теоретические основы мультипликации – 8 часов.

Виды анимации: покадровая и компьютерная. Оборудование для создания мультфильмов. Этапы создания мультфильма: разработка сюжета, подбор материала, выбор места съемки, изготовление или подбор декораций, персонажей, покадровая съемка, обработка фотографий в компьютерной программе, наложение звука, просмотр материала. Принципы анимации. Изобретательские приемы в помощь будущему аниматору. Планы в кино и мультипликации. Характеристики планов. Движение в кадре. Фазы движения.

**Практическая работа.** Проигрывание сюжетов «Театр-экспромт». Просмотр и обсуждение тематических мультфильмов, мультэтюдов 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. Пробная съемка в технике перекладки, «оживающего» фона, stopmotion и др., составление из них слайд-шоу на компьютере.

Выполнение творческих заданий: анимационные фокусы. Коллективная работа с лэпбуком «Мультипликация». Создание оптических игрушек, тауматронов. 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.

### **Раздел 3. Создание анимации на бумаге – 30 часов.**

#### **Тема 3.1. Операции с предметами – 4 часа.**

Понятие контура и силуэта объекта. Понятие о геометрических фигурах (круг, треугольник, четырех угольник и т.д.). Передача образа объекта с помощью геометрических фигур. Влияние цвета на восприятие образа объекта (тяжелый – легкий, холодный – теплый). Способы подбора или изготовления цветных фонов без персонажей. Правила выбора цветового решения для фона в зависимости от цвета персонажей, объектов для анимации.

***Практическая работа.*** Составление «копилки» мелких предметов для создания анимации (карандашики, пуговицы, камешки, листья, цветы и др.). Изготовление цветных фонов без персонажей, размещение на них выбранной «копилки», просмотр слайдов с обсуждением цвето-пространственных решений. Превращение произвольного контура в сказочный образ (индивидуальный или коллективный рисунок). Аппликация из цветной бумаги «Образ объекта из геометрических фигур» (по предложенной тематике или выбору ребенка). Работа в парах: тренировочные упражнения, отработка и закрепление операций с пошаговым действием (по заданной теме). Рисование «Самое удивительное чудо на свете», «Двумя руками под музыку». Просмотр видео- и мультсюжетов с игрой «Опиши увиденное», мультзадачки «с остановкой «Угадай, что дальше?»».

#### **Тема 3.2. Сюжет и сценарий для мультфильма – 8 часов.**

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». Раскадровка. Герой и его окружение. Человек и его воображение. Краски в мультфильме. Основные цвета, цвета холодные-теплые, цвета контрастные, цветовое пятно, смешение цветов. Цвет и эмоции. Цветовое решение персонажей мультфильмов.

***Практическая работа.*** Игра «Ступеньки» (прошлое-настоящее-будущее, надсистема-система-подсистема). Изготовление «телевизора» (раскадровка). Выбор сюжета и сценария для нового мультфильма из предложенных сказок и музыкальных композиций. Обсуждение сценария, декораций и героев. Работа с цветовым пятном (красочный отпечаток, нахождение в пятне образа, дорисовывание пятна и др.). Рисование красками без кисточки. Сравнение красок (гуашь, акварель), сравнение кистей разной жесткости и толщины ворса. Смешивание красок для получения разных цветов и оттенков. Изготовление цветных отпечатков (гуашью на белой бумаге) и передача их появления/движения в кадре. Выполнение творческих заданий «Пятно и тема (море, пустыня, ночь и т.п.)», определить по пятну, что может быть изображено на рисунке и др. 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. Игры с цветом и линией: «Путешествие по цветной бумаге» (рисунок с использованием цветного фона); «Сочиняю новый цвет» (смешение красок и присвоение им названий – «Кто больше?», «Назови цвет» и др.); «Текущая

линия» (катание красочной капли по листу, дутьё); «Растяжка двух цветов с дорисовкой» (предварительный просмотр анимации с демонстрацией растяжки); «Ниткография» (с дорисовкой) и др.

### **Тема 3.3. Проработка сценария и изготовление персонажей – 4 часа.**

Основные признаки образа героя (возраст, пол, социальное положение, статус, внешний вид характеристика, основные особенности и т.п.). Причины, влияющие на характер героя. Антагонист (антигерой). Правила работы и техника безопасности при работе с инструментами (ножницы, клей, линейка, карандаши и др.).

**Практическая работа.** Сравнение двух силуэтов «Герой добрый – герой злой». Антагонист из любимой сказки. Изготовление из бумаги декораций, героев мультфильма (по собственному замыслу, по инструкционной карте, по схемам и т.д.). Отработка сценария с участием персонажей. Пластический этюд «Изобрази героя в предлагаемых обстоятельствах» (с помощью мимики, жестов). Рисунок «Моя любимая кукла - игрушка», «Мой любимый мультгерой», «Добрый герой рассердился, злой герой подобрел», пантомима «Я – добрый, я – злой», коллективный рисунок «Добрый – злой рисунок» и др. Упражнение-тренинг «Надуй воздушный шарик злостью». Игры с рамкой: условная «раскадровка» иллюстраций к сказкам, сюжетам, стихам.

### **Тема 3.4. Знакомство с программой Dragonframe – 6 часов.**

Программы для создания и монтажа мультфильмов. Правила съемки кадров для мультфильма. Процесс покадровой съемки и работа в программе Dragonframe (создание, открытие, сохранение, удаление, перемещение по кадрам, сохранение и просмотр фильма как любого видеофильма, выход из программы и др.).

**Практическая работа.** Тренинговые упражнения по отработке умений выполнять покадровую съемку. Работа в парах: покадровая съемка сюжета мультфильма в программе Dragonframe. Создание целостного мультфильма (монтаж самого фильма осуществляет педагог). Составление коротких подписей к рисункам, подборке сделанных кадров. Сочинение «Истории из моей жизни» с привнесением сказочных элементов (раскадровка).

### **Тема 3.5. Озвучивание и создание мультфильма – 4 часа.**

Микрофон, диктофон и другие средства для озвучивания мультфильмов. Правила записи голоса, звуков, шумов и т.п. Фонотека.

**Практическая работа.** Проигрывание сюжетов «Театр-экспромт». Этюды на выражение эмоций, жестов. Игра «Будь внимателен». 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). Коллективная творческая работа, работа в рабочих парах по созданию мультсюжетов.

### **Тема 3.6. Выпуск анимационного фильма – 2 часа.**

Правила презентации мультфильмов (мультпроектов), творческих работ. Профессии мультипликаторов.

**Практическая работа.** Пробы в разных ролях (операторы, монтажеры, режиссеры и др.). Выпуск анимационного фильма, показ в группах и размещение в соц.сетях, Эмоциональная игра «Интервью». Оформление текстов и рисунков, выполненных при подготовке мультфильмов и сочинении сказок на предыдущих занятиях в виде складных «книг», книжек-малышек. Оценивание творческих работ, мультфильмов (голосование за любую работу, кроме своей).

### **Тема 3.7. Обобщающее занятие – 2 часа.**

Обобщение знаний по изученным темам. Ошибки при создании мультфильмов.

**Практическая работа.** Выполнение игровых и творческих заданий на выявление знаний учащихся. Творческий отчет. Фоторепортаж. Просмотр мультфильмов и творческих работ, созданных детьми, обмен впечатлениями, обсуждение дальнейших творческих планов.

#### **Раздел 4. Творческие приемы в работе мультипликатора - 10 часов.**

Методы технического творчества, изобретательские приемы и приемы направленного мышления в работе мультипликаторов. Игра «Хорошо – плохо», ее правила и разновидности. Идеальный конечный результат или «Волшебная палочка». Оценка и изучение проблемы или ситуации при помощи приема «ПМИ (плюс, минус, интересно)», правила применения. Альтернативы – новые пути решения проблемы. Преодоление инерции мышления путем применения приема «АВВ (альтернативы, возможности, выбор)». Факторы, влияющие на ситуацию. Факторы важные и второстепенные. Прием «РВФ (рассмотри все факторы)». Метод «Думательные шляпы» (белая, красная, желтая шляпы). Анализ объекта или действия с двух противоположных сторон, с точки зрения «хороших» и «плохих» свойств.

**Практическая работа.** Практическое задание «Хорошо – плохо». Сочинение на «провокационную» тему (если бы я был большим, или крошечным, или невидимым, или сделанным из стекла, пластилина и т.п.). Работа группами по 2 человека: раскадровки или краткие тексты. Упражнения на освоение изученных приемов мышления и методов технического творчества. Решение ситуационных задач с помощью метода рисунка и выполнение упражнений по использованию приемов «ПМИ», «АВВ» и «РВФ» для изучения проблемы и решения задач. Игры «Интеллектуальный тир», «На внимание». Выполнение упражнений по применению «думательных» шляп для обсуждения ситуаций, решения задач, предложенных педагогом.

#### **Раздел 5. Пластилиновая анимация – 32 часа.**

##### **Тема 5.1. Разнообразие материалов для создания мультфильмов – 4 часа.**

Пластилин в мультипликации (для всего фильма, для трюков и эффектов, декораций, фонов). Характеристики пластилина. Исходные формы (шар, цилиндр, жгут цилиндрический, конус). Фон для пластилинового мультика. Лепные материалы, особенности и правила работы с ними. Приемы лепки при работе с пластилином, соленым тестом. Передача характера, образа персонажей.

**Практическая работа.** Групповая и индивидуальная работа по изготовлению героев и декораций из пластилина с использованием различных приемов лепки. Творческие работы из соленого теста, пластилина. Работа «Пластилиновой лаборатории». Просмотр примеров пластилиновых мультфильмов. Изготовление исходных форм. Доработка исходных форм (блюдо, лимон, вишня, яблоко, груша, грибы, и т.п.). Преобразование в сложные формы (курица с цыплятами), (морская звезда, осьминог, рыбка, морской конек), (слон, черепаха, пальма, индус, кобра). Коллективная творческая работа, работа в рабочих парах по созданию мультсюжетов.

##### **Тема 5.2. Работа над сценарием – 4 часа.**

Зрительный ряд мультфильма. Титры, подрисуночные текстовки. Методики составления сказки («Сказка-наоборот», «Сказка от точки», «Сказка по двум словам (живое и неживое)» и др.). Приемы фантазирования: «Наоборот», «Увеличение – уменьшение», «Дробление-объединение», «Заранее подложенная подушка», «Матрешка», «Универсальность» и др., их использование в жизни, в сказках, при решении задач и конструировании различных предметов.

**Практическая работа.** Коллективное творческое дело (КТД) – совместное составление сценария к стихотворению. Распределение обязанностей, ролей и закрепление героев за рабочей парой. Составление съёмочного плана (раскадровки) по эпизодам. Проигрывание и съёмка эпизодов. Работа «Пластилиновой лаборатории». Просмотр пластилиновых мультфильмов. Закрепление понятия «композиция» на материале сказки, сочиненной накануне (с применением элементов театрализации). Просмотр видео- и мультсюжетов с угадыванием композиционных узлов. Подготовка и проигрывание сказки-наоборот и других сказок, составленных коллективно по изученным методикам. Коллективная творческая работа, работа в рабочих парах по созданию

мультсюжетов. Разработка универсального средства передвижения по техническому заданию, составление эскизов.

### **Тема 5.3. Изготовление героев и декораций – 8 часов.**

Инструкционные карты, схемы-чертежи для изготовления героев и декораций, правила их чтения.

**Практическая работа.** Просмотр диафильмов, видео- и мультсюжетов с анализом внутрикадрового и междукadroвого движения. Просмотр пластилиновых мультфильмов. Работа «Пластилиновой лаборатории»: рисование картинок пластилином на картоне, рисование и лепка любимых героев и др. Изготовление персонажей и простейших декораций из картонных обрезков (сгибание, прорези, роспись красками) для своего пластилинового мультфильма. Пиктограммы «Злость», «Извинение», «Радость» и др. Коллективная творческая работа, работа в рабочих парах по созданию мультсюжетов. Подвижные игры-театрализации.

### **Тема 5.4. Покадровая съемка сюжета в программе Dragonframe – 8 часов.**

**Практическая работа.** Покадровая съемка движущихся персонажей, перемещения, увеличения-уменьшения, удаления-приближения объектов и т.д. в программе Dragonframe. Работа «Пластилиновой лаборатории». Просмотр пластилиновых мультфильмов. Коллективная творческая работа, работа в рабочих парах по созданию мультсюжетов. Подготовка творческих работ для выставки «Живой пластилин» (мультгерои, предметы, фоны). Выставка «Живой пластилин».

### **Тема 5.5. Озвучивание и создание мультфильма – 4 часа.**

Правила подбора музыки, шумов для мультфильмов.

**Практическая работа.** Подбор музыки и шумов. Текстовое озвучивание персонажей. Монтаж фильма, наложение голоса. Игра «Сказочное путешествие» (вопросы по сказкам, обсуждение «Какие черты характера привели героев к непоправимым последствиям?» и т.д.). Коллективная творческая работа, работа в рабочих парах по созданию мультсюжетов.

### **Тема 5.6. Выпуск анимационного фильма – 2 часа.**

Правила презентации мультфильмов (мультпроектов), творческих работ.

**Практическая работа.** Выпуск анимационного фильма, показ в группах и размещение в соц.сетях, Пробы в разных ролях (операторы, монтажеры, режиссеры и др.). Выпуск анимационного фильма, показ в группах и размещение в соц.сетях, Эмоциональная игра «Интервью». Оформление текстов и рисунков, выполненных при подготовке мультфильмов и сочинении сказок на предыдущих занятиях в виде складных «книг», книжек-малышек. Оценивание творческих работ, мультфильмов (голосование за любую работу, кроме своей).

### **Тема 5.7. Обобщающее занятие – 2 часа.**

Обобщение знаний по изученной теме. Знакомство с «Карманной книгой мультжуриста».

**Практическая работа.** Выполнение игровых и творческих заданий на выявление знаний учащихся. Творческий отчет. Фоторепортаж. Просмотр мультфильмов и творческих работ, созданных детьми, обмен впечатлениями, обсуждение дальнейших творческих планов.

## **Раздел 6. Посвящение в юные мультипликаторы – 4 часа.**

Качества юного мультипликатора, их знания и умения, надежды и возможности.

**Практическая работа.** Познавательная-развлекательная программа – посвящение в юные мультипликаторы.

## **Раздел 7. Объемная анимация – 28 часов.**

### **Тема 7.1. Работа над сценарием – 4 часа.**

Случайные материалы. Превращение предмета (флакона, камня, шляпы и т.п.) в куклу, отдельный объект будущего мультфильма.

**Практическая работа.** Коллективное составление сценария. Распределение ролей. Проигрывание сюжетов «Театр-экспромт». Просмотр мультсюжетов, в которых знакомый предмет превращается в персонажа мультфильма, изготовление своих персонажей из подобных предметов. Составление пространственных сценок-композиций с использованием комплекта случайных материалов («Ящик, в котором есть все!»). Мини-представление «Сказка из ящика» (устно, малыми группами).

#### **Тема 7.2. Изготовление героев и декораций – 8 часов.**

Эскизы персонажей в графике и цвете. Крупные планы персонажей (мимика). Фоновые детали (ропись, аппликация). Правила размещения и изготовления декораций с учетом их «удаленности» (вдали – плоские, ближе – полуобъемные и объемные) и с учетом композиции «кадра».

**Практическая работа.** Изготовление декораций с учетом их «удаленности» (вдали – плоские, ближе – полуобъемные и объемные). Установка декораций в макетах с учетом композиции «кадра». Выбор материала для изготовления мультфильма (цветная бумага, рисование, пластилин). Подготовка к съемке объемного фильма (изготовление мультипликационных героев, декораций, деталей, макета, фона). Коллективная творческая работа, работа в рабочих парах по созданию мультсюжетов. Игра-театрализация «Что написано на моем лице?» и др.

#### **Тема 7.3. Покадровая съемка сюжета в программе Dragonframe – 8 часов.**

Возможности программы для передачи движения объекта в кадре. Выразительность движения («немые сцены» из своих сказок, театрализация). Монтажное движение (связь между кадрами). Смена крупностей, планов и ракурсов. Детали. Четыре рисунка из сказки: общий, средний, крупный и детальный планы.

**Практическая работа.** Подготовка к съемке объемного фильма (изготовление мультипликационных героев, декораций, деталей, макета, фона) – продолжение работы. Съемка мультфильма по сценам.

#### **Тема 7.4. Озвучивание и создание мультфильма – 4 часа.**

«Немая» сказка. Композиция сказки по усложненной схеме (экспозиция – завязка – развитие действия – кульминация – развязка – эпилог).

**Практическая работа.** Просмотр «немых» сказок с выключенным звуком (или диафильмов, презентаций с закрытым текстом), коллективное воссоздание сюжета. Игра «У меня зазвонил телефон». Подбор музыки и шумов. Текстовое озвучивание. Монтаж. Коллективная творческая работа, работа в рабочих парах по созданию мультсюжетов. Разыгрывание театральных миниатюр по музыке.

#### **Тема 7.5. Выпуск анимационного фильма – 2 часа.**

**Практическая работа.** Пробы в разных ролях (операторы, монтажеры, режиссеры и др.). Выпуск анимационного фильма, показ в группах и размещение в соц.сетях, Эмоциональная игра «Интервью». Оформление текстов и рисунков, выполненных при подготовке мультфильмов и сочинении сказок на предыдущих занятиях в виде складных «книг», книжек-малышек. Оценивание творческих работ, мультфильмов (голосование за любую работу, кроме своей).

#### **Тема 7.6. Обобщающее занятие – 2 часа.**

Обобщение знаний по теме. Опрос. Видео-интервью (собственные результаты-достижения, дальнейшие планы).

**Практическая работа.** Выполнение игровых и творческих заданий на выявление знаний учащихся. Творческий отчет. Фоторепортаж. Просмотр мультфильмов и творческих работ, созданных детьми, обмен впечатлениями, обсуждение дальнейших творческих планов.

## Раздел 8. Самостоятельные тематические пробы – 18 часов.

Конкурсы и мероприятия в области мультипликации. Требования к конкурсным работам.

**Практическая работа.** Участие в мероприятиях различного уровня в профильных мероприятиях. Индивидуальная, коллективная работа, работа в рабочих парах по созданию мультфильмов, творческих работ (по собственному замыслу, по заданию педагога). Сюрпризный момент «Пожелания другу». Обсуждение ситуаций на мультимедийном проекторе. Релаксационное упражнение «Давайте жить дружно».

## Раздел 9. Итоговое занятие – 4 часа.

Итоги деятельности учащихся за год обучения. Портфолио достижений учащихся. Советы, рекомендации по самостоятельной, творческой работе учащихся в летний период. Награждение наиболее активных членов объединения.

**Практическая работа.** Презентация отснятых мультфильмов. Проведение развлекательной программы в честь окончания учебного года. Подготовка и демонстрация портфолио учащихся. Организация и оформление выставок по итогам года. Презентации проведенных мероприятий и т.д.

## 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 мультфильмов, 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, опрос, наблюдение
Теоретические основы мультипликации	Практикум, игра, опрос	Словесно-наглядный, практический, частично-поисковый, игровой	Подборка презентаций, видеороликов, мультфильмов по видам и техникам анимации, наглядные пособия «Принципы анимации» и др., зрительные ориентиры, тематические подборки	ПК, веб-камера, диктофон, мультимедийное оборудование, альбомы, карандаши и др.	Наблюдение, опрос
Создание анимации на бумаге	Практикум, отчет, игры, мероприятие	Словесно-наглядный, практический, частично-поисковый,	Подборка презентаций, видеороликов, мультфильмов, зрительные	ПК, веб-камера, диктофон, мультимедийное обо-	Совместный творческий продукт, индивидуальные творческие

		игровой	ориентиры, тематические подборки	рудование, альбомы, карандаши, бумага, картон, гуашь и др.	работы, мероприятия, творческий отчет
Творческие приемы в работе мультипликатора	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.	Творческие работы
Пластилиновая анимация	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, пластилин, соленое тесто и др.	Совместный творческий продукт, индивидуальные творческие работы, мероприятия, творческий отчет
Посвящение в юные мультипликаторы	Практикум, отчет, игры, мероприятие	Словесно-наглядный, практический, частично-поисковый, игровой	Подборка презентаций, видеороликов, мультфильмов, зрительные ориентиры, тематические подборки	ПК, веб-камера, диктофон, мультимедийное оборудование и др.	Мероприятие
Объемная анимация	Практикум, отчет, игры, мероприятие	Словесно-наглядный, практический, частично-поисковый, игровой	Подборка презентаций, видеороликов, мультфильмов, зрительные ориентиры, тематические подборки	ПК, веб-камера, диктофон, мультимедийное оборудование, карандаши, бумага, картон и др.	Совместный творческий продукт, индивидуальные творческие работы, творческий отчет
Самостоятельные тематические пробы	Практикум, отчет, игры, мероприятие, пробы	Словесно-наглядный, практический, частично-поисковый, игровой	Подборка презентаций, видеороликов, мультфильмов, зрительные ориентиры, тематические подборки	ПК, веб-камера, диктофон, мультимедийное оборудование и др.	Совместный творческий продукт, индивидуальные творческие работы
Итоговое занятие	Презентация, мероприятие	Словесно-наглядный, игровой	Подборка мультфильмов и готовых работ учащихся	ПК, веб-камера, диктофон, мультимедийное оборудование, альбомы, карандаши и др.	Презентация

## 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.	Мини-исследования «Больше-меньше, длиннее-короче»	октябрь
3.	Игры с кинетическим песком.	ноябрь
4.	Игры и занимательные задания «Развиваем творческие способности»	январь
5.	Конкурс «Знайка»	май
6.	Конкурсы-соревнования «Игротека мультимпликатора»	октябрь, 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.	Участие в городском конкурсе «Изобретение за минуту» в рамках областного дня технического творчества	ноябрь
3.	Творческая мастерская Деда Мороза	декабрь
4.	Участие в фестивале «Распахни глаза»	декабрь
5.	Участие в мероприятиях «День детских изобретений»	январь
6.	Участие в большой проектной недели в Центре «Меридиан»	декабрь
7.	Участие во Всероссийской неделе высоких технологий и технопредпринимательства в рамках событий общероссийской образовательной программы «Школьная лига РОСНАНО»	март
8.	Участие в городском конкурсе «Профессии моего города»	февраль
9.	Акция «Цветы женщинам»	март
10.	Акция «Твори добро своими руками!»	апрель
11.	Урок мира «Голубь мира. Мир в наших руках»	май
<b>Модуль «Профорентация»</b>		
1.	Познавательные игры-задания «Мир профессий. День учителя»	октябрь
2.	Сюжетные игры «Все профессии нужны, все профессии важны»	декабрь
3.	Мини-исследование «Профессии моего города»	январь
4.	Конкурс «Защитник Отечества»	февраль
5.	Праздник «Посвящение в мультимпликаторы»	март
<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 компьютеров, 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. Больгер, Н. Мультстудия «Пластелин» / Н. Больгер, С. Больгер. – 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://multitherapy.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.