

Управление образования администрации города Шахтёрска  
Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования  
«Шахтёрская станция юных техников»

ПРИНЯТО

педагогическим советом

МБУДО «Шахтёрская СЮТ»

(протокол от 31.08.2023 №1)

УТВЕРЖДАЮ

Директор



Л.В.Водолазская

«01» сентября 2023

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА

кружка «Мультипликация»  
технической направленности

возраст обучающихся: 9 -12 лет

срок реализации: 2 года

Автор

Мирошниченко Мария Анатольевна,  
педагог дополнительного образования,  
Муниципального бюджетного учреждения  
дополнительного образования  
«Шахтёрская станция юных техников»

г. Шахтёрск – 2023

ПАСПОРТ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ КРУЖКА  
«МУЛЬТИПЛИКАЦИЯ»

Название программы	Дополнительная общеобразовательная программа «Мультипликация»
Учреждение, реализующее программу	Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования «Шахтёрская станция юных техников». Адрес: 286211, Донецкая Народная Республика, м.о.Шахтерский, г. Шахтерск, ул.Ватутина, д.1, т.4-43-11
Разработчик (и) программы	Мирошниченко Мария Анатольевна, педагог дополнительного образования МБУДО «Шахтёрская СЮТ»; Методическое сопровождение: Трохименко Татьяна Богдановна, методист МБУДО «Шахтёрская СЮТ»
Аннотация	Дополнительная общеобразовательная программа «Мультипликация» способствует всестороннему развитию ребенка через приобщение к миру мультипликации и создание авторских мультфильмов. Направлена на развитие коммуникативных, технических, познавательных и художественных способностей. Формирует регулятивные, познавательные, коммуникативные универсальные учебные действия у обучающихся.
Год разработки	2023
Где, когда и кем утверждена программа	Решение педагогического совета МБУДО «Шахтёрская СЮТ» от 31.08.2023, протокол №1; приказ МБУДО «Шахтёрская СЮТ» от 01.09.2023 №64
Тип программы по функциональному назначению	Общеобразовательная общеразвивающая
Направленность программы	Техническая
Направление (вид) деятельности	Информационные технологии
Форма обучения по программе	Очная, заочная, очно – заочная, дистанционная
Вид программы по уровню организации деятельности обучающихся	Ознакомительный
Вид программы по уровню освоения содержания программы	Стартовый
Вид программы по признаку возрастного предназначения	Начального основного общего образования
Охват детей по возрастам	9-17 лет
Срок реализации	2 года
Степень реализации программы	Реализуется в 2023-2024 учебном году впервые
Вид программы по степени авторского вклада	Модифицированная

## Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы

### ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

В современной педагогической науке и практике актуальным остаётся вопрос о внедрении и апробации новых технологий в образовательном процессе с целью формирования у подрастающего поколения инициативности, творческого мышления, самостоятельности и умения находить нестандартные решения. Подобные инновации требуют поиска новых методов, форм и средств обучения. Эффективность применения компьютерных технологий и раннее приобщение ребенка к их использованию имеет ряд положительных сторон в плане развития личностных компетенций, обучения в общеобразовательной организации, в высшем учебном учреждении, профессиональной подготовки и трудовой деятельности, облегчая социализацию и вхождение в информационное общество. Одним из главных условий успешности человека в таком обществе является умение получать информацию и грамотно обрабатывать её. Информационные технологии и мультимедийные средства призваны облегчить и упростить этот процесс. Самым доступным источником информации для детей младшего и среднего школьного возраста являются мультфильмы.

Интеграция мультипликации в образовательный процесс является мощным средством разностороннего и комплексного развития ребёнка. Детская мультипликация объединяет различные виды искусства и мир техники. Это универсальный и целостный вид творчества, так естественно подходящий детскому возрасту. Процесс создания мультипликационного фильма развивает коммуникативные, технические, познавательные и художественные способности. Ребёнок становится сценаристом, режиссёром, актёром, оператором, учится договариваться и сотрудничать со сверстниками, согласовывать свои действия, добиваясь общего результата.

Дополнительная общеобразовательная программа кружка «Мультипликация» **технической направленности**, способствует всестороннему развитию ребенка через приобщение к миру мультипликации и создание авторских мультфильмов. Программа модифицирована и составлена на основе дополнительной общеобразовательной программы «Мультипликация» педагога дополнительного образования МБУДО «Шахтёрская СЮТ» Трохименко Т.Б.

Программа составлена на основе нормативно-правовых документов, определяющих и регламентирующих образовательный процесс:

- Конституцией Российской Федерации;
- Конституцией Донецкой Народной Республики;
- Федеральным законом от 29.12.2012 N 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями, внесёнными Законом от 04.08.2023 N 479-ФЗ);
- Законом Донецкой Народной Республики «Об образовании» от 19.06.2015 года (с изменениями, внесёнными Законом от 24.12.2021 № 332-ПНС);

- Приказом Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678 - р);
- Концепцией технологического развития на период до 2030 года, утверждённой распоряжением Правительство Российской Федерации от 20 мая 2023 г. № 1315-р;
- Распоряжением Правительства Донецкой Народной Республики от 3 августа 2023 г. №60-РЗ «Об утверждении плана работы по реализации Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года, I этап (2023-2024 годы) в Донецкой Народной Республике»;
- Стратегией развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (Утверждена распоряжением Правительства РФ от 29.05.2015 № 996-р.);
- Постановлением 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» (Зарегистрировано в Минюсте России 18.12.2020 № 61573);
- Уставом МБУДО «Шахтёрская СЮТ»;
- Программой развития МБУДО «Шахтёрская СЮТ» на 2023-2025;
- Положением о применении электронного обучения и дистанционных образовательных технологий в Муниципальном бюджетном учреждении дополнительного образования «Шахтёрская станция юных техников».

**Новизна программы.** Большинство дополнительных общеобразовательных программ ставят акцент на изучении мультипликации как вида искусства. Содержание данной дополнительной общеобразовательной программы ориентировано на профессиональную ориентацию обучающихся. А именно –на формирование и совершенствование умений и навыков, необходимых в профессиях, связанных с мультипликацией: сценарист, режиссёр, художник, аниматор, монтажёр, звукооператор и др. Ведь в основе анимационных проектов, создаваемых в рамках обучения по данной программе, сценарий, написанный детьми, герои, созданные собственными руками из бумаги, пластилина и с помощью графических редакторов. Кроме того, обучающиеся самостоятельно озвучивают мультфильм и подбирают музыкальное сопровождение, таким образом, постигая и изучая зоны ответственности каждой из профессий.

**Актуальность программы.** В условиях интеграции образовательного пространства Российской Федерации и Донецкой Народной Республики, реализации Федеральной образовательной программы основного общего образования одной из главных задач образовательного процесса является формирование универсальных

учебных действий у обучающихся. Дополнительная общеобразовательная программа кружка «Мультипликация» учитывает требования ФОП ООО и направлена на:

- развитие способностей к саморазвитию и самосовершенствованию;
- формирование регулятивных, познавательных, коммуникативных универсальных учебных действий у обучающихся;
- создание условий для приобретения опыта применения универсальных учебных действий в жизненных ситуациях, для решения задач общекультурного, личностного и познавательного развития;
- формирование навыков участия в различных формах организации учебно-исследовательской и проектной деятельности: творческих конкурсах, фестивалях, презентациях и пр.;
- овладение приемами учебного сотрудничества и социального взаимодействия со сверстниками и взрослыми в совместной учебно-исследовательской и проектной деятельности;
- формирование и развитие компетенций в области использования ИКТ: поиском, анализом и передачей информации, презентацией выполненных работ, основами информационной безопасности, умением безопасного использования средств ИКТ и информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», культурой пользования ИКТ.

Дополнительная общеобразовательная программа кружка «Мультипликация» формирует не только навыки и умения работать с графическими и видеоредакторами на персональном компьютере, использовать возможности разнообразных девайсов (планшета, мобильного телефона, USB-флеш-накопителя), но и развивает эстетический вкус и общую культуру. В ходе её освоения ребёнок не погружается полностью в виртуальность, а учится видеть красоту реального мира и воссоздавать её.

Кроме того, организация профориентационной работы в образовательных учреждениях остаётся весьма актуальной. Учебно-тематический план и содержание программы объединил знания и об окружающем мире, и научно – техническом прогрессе, и об искусстве, и о цифровом пространстве. В ходе освоения образовательной программы обучающиеся приобретают опыт работы с информационно - техническими объектами, с помощью которых осуществляется видеосъемка и проводится монтаж отснятого материала, с использованием возможностей специальных компьютерных инструментов. Получение базовых знаний и навыков в области создания мультипликации научит планировать процесс съемки, креативно мыслить, работать в коллективе, расширит кругозор, повысит эмоциональную культуру и культуру мышления. Обучающиеся приобретут начальные трудовые навыки таких профессий, как режиссёр, художник, оператор, декоратор, дизайнер, фотограф, модельер, монтажёр и актёр (при озвучивании мультфильма).

**Педагогическая целесообразность.** В основу реализации дополнительной общеобразовательной программы кружка «Мультипликация» положены принципы системно-деятельностного, метапредметного, личностно-ориентированного и компетентностного подходов.

Системно-деятельностный подход направлен на:

- формирование готовности к саморазвитию и непрерывному образованию;
- проектирование и конструирование социальной развивающей среды в кружке;
- обеспечение активной учебно-познавательной деятельности обучающихся;
- построение образовательного процесса с учётом индивидуальных возрастных, психологических и физиологических особенностей обучающихся.

Осуществление метапредметного подхода обеспечивает формирование:

- готовности применять систематизированные теоретические и практические знания для решения образовательных, социальных и других задач;
- умения самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учебе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы познавательной деятельности;
- умения самостоятельно планировать пути достижения целей, в том числе альтернативные, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;
- умения соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;
- умения оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности её решения;
- умения определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение и делать выводы;
- умения организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с педагогом и сверстниками;
- умения осознанно использовать речевые средства своих мыслей и потребностей;
- компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий (далее ИКТ);

Применение личностно-ориентированного подхода к обучению обеспечивает развитие академических, социокультурных, социально-психологических и других способностей обучающихся. А компетентностный подход способствует формированию ключевых и предметных компетентностей: умение учиться, информационно-коммуникационная, социальная, гражданская, общекультурная, самообразовательная и здоровьесберегающая компетентности.

Таким образом, мультипликация интегрирует знания различных областей: естественных, технических, гуманитарных, а процесс создания анимационного проекта требует от обучающихся их применения. Создание мультфильмов предполагает работу и с текстами (сочинение сценариев, адаптация сказок, стихотворений и т.д.), и художественное творчество (рисование, лепка, конструирование и моделирование), и работу с техническими объектами (съёмка с помощью фотоаппарата, телефона; монтаж мультфильма на персональном компьютере), что способствует формированию метапредметных компетенций.

Обучение по данной образовательной программе позволяет осуществлять проектный подход при создании анимационных фильмов, интегрируя различные виды деятельности детей: двигательную, игровую, продуктивную, коммуникативную, трудовую, познавательно-исследовательскую, музыкально-художественную, а также чтение художественной литературы, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда. В процессе реализации образовательной программы решается ряд психолого-педагогических задач: развитие сенсомоторных качеств, связанных с действиями рук ребенка и обеспечивающих быстрое и точное усвоение технических приемов в различных видах деятельности, формирование правильного восприятия пропорций, особенностей объемной и плоской формы, характера линий, пространственных отношений, цвета, ритма и движения.

**Цель программы**—комплексное развитие и формирование разносторонней, гармонично развитой личности обучающегося посредством приобщения к миру мультипликации и создания анимационных проектов.

### **Основные задачи программы:**

#### *Обучающие:*

- формировать представления обучающихся о высоком уровне научно-технологического развития России, способствовать овладению ими современными технологическими средствами в ходе обучения;
- дать понятие об истории, теории и практике мультипликации, основных техниках и способах создания мультфильмов;
- научить разработке сценариев и изготовлению персонажей, фонов и декораций;
- сформировать технические навыки работы с оборудованием: установка освещения, съёмка кадров, озвучивание, монтаж и звуковое сопровождение;
- способствовать освоению навыков работы с графическими и видеоредакторами Microsoft Office: Windows Movie Maker, Paint и Microsoft PowerPoint;
- научить технологиям командной работы на основе их личного вклада в решение общих задач, объективной оценки своих и командных возможностей;
- научить выполнять совместные проектные задания.

#### *Развивающие:*

- совершенствовать универсальные познавательные учебные действия;
- развивать глобальные компетенции (способности самостоятельно или в группе использовать знания для решения глобальных задач);

- формировать коммуникативные навыки в процессе проектной деятельности;
- расширять возможности индивидуального развития обучающихся посредством реализации индивидуальных учебных планов;
- формировать мотивацию к активному участию в творческой деятельности;
- подготовить сознание школьников к системно-информационному восприятию мира, развивать стремление к самообразованию, к дальнейшей социальной адаптации в информационном обществе и успешной личностной самореализации;
- развивать элементы технического мышления, изобразительные навыки, образное и пространственное мышление;
- способствовать развитию математических способностей и логического мышления, расширению технического кругозора;
- развивать умения планирования и оценки (самооценки) выполненной работы по предложенным критериям;
- развивать мелкую моторику рук, глазомер.

*Воспитательные:*

- способствовать личностному развитию обучающихся, в том числе духовно-нравственному и социокультурному, включая становление их гражданской идентичности, представляющей собой осознание индивидом принадлежности к общности граждан Российской Федерации и Донецкой Народной Республики, способности, готовности и ответственности выполнения им своих гражданских и профессиональных обязанностей, активного участия в жизни государства, развития общества с учетом принятых в обществе правил и норм поведения;
- создавать условия для последующего профессионального самоопределения;
- воспитывать ответственное потребление и бережное отношение к результатам труда, формировать навыки участия в различных видах трудовой деятельности;
- формировать опыт позитивных и эффективных взаимоотношений обучающихся в процессе совместной творческой деятельности, готовности к взаимодействию и сотрудничеству;
- формировать информационную и полиграфическую культуру;
- воспитывать нравственную, творческую личность, способную к самосовершенствованию, стремящуюся к правде, добру, красоте;
- формировать у детей установку на позитивную социальную деятельность в информационном обществе;
- формировать этические нормы в межличностном общении.

**Отличительной особенностью** данной образовательной программы от других является содержательное построение программного материала на основе психолого – возрастных особенностей детей младшего и среднего школьного возраста. В начальных классах школьникам намного проще обучаться с помощью активных методов, обсуждений и игровой формы. С физиологической точки зрения — это время физического роста, но временного ослабления нервной системы. Проявляются повышенная утомляемость, беспокойство, повышенная потребность в движениях. В младшем школьном возрасте дети способны концентрировать внимание, но у них еще



преобладает произвольное внимание. Произвольность познавательных процессов возникает на пике волевого усилия (специально организует себя под воздействием требований). Внимание активизируется, но еще не стабильно. Удержание внимания возможно благодаря волевым усилиям и высокой мотивации. В связи с этим программный материал на первом году обучения включает лишь разделы «Перекладная анимация», «Пластилиновая анимация» и «Кукольная анимация» с использованием простейшего видеоредактора Windows Movie Maker и графических - Microsoft Picture Manager, Microsoft PowerPoint, ориентированных на достижение относительно быстрых результатов творческой деятельности. Что способствует поддержанию познавательного интереса к занятиям и развитию произвольности познавательных процессов.

**Адресат программы.** Программа кружка «Мультипликация» адресована детям младшего и среднего школьного возраста (9 -12 лет). В группу зачисляются обучающиеся без предварительной подготовки на основании результатов собеседования и заявлений родителей (законных представителей). Группа по составу - разновозрастная, разнополая.

Однако, при комплектации группы следует учитывать возрастные и физиологические особенности школьников. В группу первого года обучения зачисляются обучающиеся от 9 до 10 лет. Обучающимся младшего школьного возраста следует давать посильные задания, например, создание короткометражного мультфильма с простым сюжетом и минимальным количеством героев. Детям среднего школьного возраста, на втором году обучения (11-12 лет), – более сложные задания: экранизация известных песен и сказок, создание мультфильма с увеличенным хронометражем и количеством героев.

На втором году обучения в кружок могут зачисляться обучающиеся, не участвовавшие в реализации программы первого года обучения, но проявляющие стойкий интерес к занятиям мультипликацией, также на основании результатов собеседования и заявлений родителей (законных представителей). Возможно повторное зачисление обучающихся, прошедших курс обучения по данной программе. Они могут играть роль тьюторов и старших наставников в процессе реализации образовательной программы.

**Наполняемость группы** определена Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, а также учебном плане учреждения, и составляет на 1-м году обучения - 12 человек, на 2-м году - 10 обучающихся. Индивидуальная работа на втором году обучения осуществляется с количеством обучающихся до 5 человек.

**Срок реализации программы** – 2 года.

Первый год обучения соответствует стартовому этапу подготовки, второй год – среднему этапу подготовки.

На первом году обучения обучающиеся учатся работать в графическом редакторе Microsoft Picture Manager; создавать простейшие анимационные ролики с

применением эффектов, инструментов и способов анимации графического редактора Painti программы PowerPoint.

На втором году обучения обучающиеся углубляют знания об анимации, её видах и принципах создания. Совершенствуют навыки работы мультипликационных профессий. Педагогом может разрабатываться и реализовываться индивидуальный образовательный маршрут для одарённых членов кружка.

Обучающиеся уже не используют готовые сюжеты, а предлагают для съёмки собственные истории и свое видение для их воплощения на экране. Продолжается работа над индивидуальными и групповыми творческими проектами. Один ученик, как автор своего мультфильма, может привлекать других детей на роли оператора, аниматора и так далее. И одновременно сам может помогать осуществлять сверстникам их индивидуальные анимационные проекты, применяя знания и умения мультипликационных профессий.

Знания, умения и навыки, полученные в результате освоения образовательной программы, помогут в дальнейшем продолжить дополнительное образование по образовательным программам «Фотолюбители», «Информатика и ИКТ». Программа открыта для модификации, педагог может вносить изменения в учебно-тематический план и содержание программы.

**Режим занятий.** Занятия проводятся на первом году обучения 2 раза в неделю по 2 академических часа в день с перерывом 15 минут между занятиями, 144 часа в год. На втором году обучения - 2 занятия в неделю по 3 академических часа в день с перерывом между занятиями - 10 минут, 216 часов в год.

На индивидуальную работу отводится 1 академический час в неделю.

Академический час составляет 45 минут.

Возможна и другая недельная разбивка занятий в зависимости от специфики режима работы учреждения.

Для проведения занятий необходимо создавать и постоянно поддерживать атмосферу творчества и психологической безопасности, что достигается применением следующих **методов** проведения занятий:

- *словесный метод* - устное изложение материала, беседа, фронтальный опрос;
- *наглядный метод* - показ видеоматериала, презентаций, иллюстраций, наблюдение, показ педагогом приёмов складывания и изготовления моделей, мастер – класс;
- *практический метод* - овладение практическими умениями создания героев мультфильма: оригами, лепка, аппликация;
- *объяснительно-иллюстративный метод* (дети воспринимают и усваивают готовую наглядную информацию);
- *репродуктивный метод* обучения (дети воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности);
- *частично-поисковый метод* (обучающиеся участвуют в коллективном поиске решения заданной проблемы);

- *исследовательский метод* – овладение детьми приемами самостоятельной творческой работы.

### **Формы работы на занятии:**

#### *Фронтальная:*

- просмотр презентаций, мультфильмов;
- разгадывание загадок;
- обсуждение фильмов и предоставление возможности выразить своё отношение к увиденному.

#### *Групповая:*

- выполнение творческого задания, помогающего совершенствовать навыки восприятия и анализа экранных произведений;
- составление творческих рассказов;
- работа над созданием мультфильма (замысел, сценарий, раскадровка); конструирование, лепка, оригами;
- дидактические и подвижные игры;
- игровые обогащающие ситуации (ситуации-упражнения, ситуации-проблемы, ситуации - оценки);
- фотографирование камерой на мобильном телефоне; звукозапись мультфильма.

**Форма обучения:** очная, заочная, очно – заочная, дистанционная, также допускается сочетание различных форм получения образования и форм обучения.

По своему **типу** занятия в кружке в большинстве своем комбинированные и практические.

По форме занятия могут проводиться следующие: практическое занятие, мастер-класс, видео-урок, видео-лекторий, круглый стол, защита проектов, творческий отчет, творческая мастерская, урок-путешествие.

Каждое занятие, как правило, включает теоретическую часть и практическое выполнение задания. Теоретические сведения — это объяснение нового материала, информация познавательного характера, общие сведения о предмете изготовления. Практические работы включают изготовление, эстетическое оформление персонажей, съёмку и монтаж мультфильма.

На занятиях кружка особое внимание уделяется профориентационной работе, которая представляет собой целостную систему взаимосвязанных мероприятий (видеолектории, беседы, анкетирование, тестирование), направленных на повышение престижа профессионально - технического и среднего специального образования, повышения имиджа рабочих профессий, мотивацию к профессиональной деятельности и формированию у учащихся осознанного принятия решения о выборе профессионального пути.

Программа может реализовываться в очной, очно-заочной, заочной и дистанционной форме с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий (далее ЭО и ДОТ). Доступ к информационным ресурсам информационно-образовательной среды учреждения обеспечивается в том числе

посредством информационно - телекоммуникационной сети «Интернет». Реализация дополнительной общеобразовательной программы с применением ЭО и ДОТ осуществляется в соответствии с действующими в Донецкой Народной Республике Гигиеническими нормативами и Санитарно-эпидемиологическими требованиями. Возможно использование смешанной технологии, при которой часть программы реализуется в очной/очно-заочной форме, а часть – в дистанционном формате.

На каждом занятии проводятся динамические паузы (дыхательные упражнения, упражнения для глазных мышц и рук).

Освоение программного материала предполагает овладение обучающимися комплексом знаний, умений и навыков, достаточно высокий уровень качества анимационных проектов, самостоятельности в их выполнении.

Ожидаемые результаты – это совокупность знаний, умений, навыков, личностных качеств, компетенций, метапредметных и предметных результатов, приобретаемых обучающимися при освоении программы по ее завершении.

Метапредметные результаты – усвоенные обучающимися способы деятельности, применяемые ими как в рамках образовательного процесса, так и при решении проблем в реальных жизненных ситуациях.

Личностные результаты – сформировавшиеся в образовательном процессе качества личности: мировоззрение, убеждения, нравственные принципы и другие результаты, отражающие социальную активность, общественную деятельность, сформированность гражданской позиции.

Предметные результаты – освоенный обучающимися опыт технического творчества, его преобразование и применение: знания и умения, конкретные элементы практического опыта, навыки или профессиональные/предметные компетенции – конструкторские, технические, технологические, коммуникационные и т.п. Они включают теоретические знания и практические умения, предусмотренные программой.

Прохождение программы предполагает овладение учащимися комплексом знаний, умений и навыков, обеспечивающих в целом ее практическую реализацию, достаточно высокий уровень качества короткометражных анимационных фильмов, самостоятельности в выполнении творческих проектов.

### **Учебно-тематический план 1-й год обучения**

<b>№</b>	<b>Темы</b>	<b>Всего часов</b>	<b>В том числе</b>	
			<b>теоретических</b>	<b>практических</b>
<b>1.</b>	Вводное занятие.	2	1	1
<b>2.</b>	Материалы и оборудование. Алгоритм создания	2	1	1

	мультфильма. Понятие сценария.			
3.	Перекладная анимация. Создание творческих проектов в технике перекладной анимации.	30	2	28
4.	Пластилиновая анимация. Создание творческих проектов в технике пластилиновой анимации.	30	2	28
5.	Кукольная анимация. Создание творческих проектов в технике кукольной анимации.	30	2	28
6.	Графический редактор Paint и программа PowerPoint. Создание творческих проектов в программе PowerPoint.	30	6	24
7.	Работа над итоговыми творческими проектами в изученных техниках по выбору обучающихся.	18	-	18
8.	Итоговое занятие.	2	1	1
<b>Итого:</b>		<b>144</b>	<b>15</b>	<b>129</b>

### Содержание программы 1-го года обучения

#### 1.Тема. Вводное занятие. (2 ч.)

**Теория.** Ознакомление с планом и задачами работы кружка. Вводный и первичный инструктаж: правила безопасности жизнедеятельности в кружке, при работе за компьютером. Организационные вопросы. Ознакомление с основами информационной культуры и грамотности, с социальной значимостью применения компьютерных технологий.

Понятие о мультипликации, история появления мультфильмов, первые мультфильмы. Профессии, связанные с мультипликацией.

**Практика.** Просмотр и обсуждение видео об истории появления мультфильмов и видах анимации «История создания мультфильмов или всё, что мы так любили в детстве», «Как создавали «Незнайку на Луне». Демонстрация и обсуждение мультфильма, созданного обучающимися кружка «Оригами», презентации «Профессии, связанные с мультипликацией».

## **2.Тема. Материалы и оборудование. Алгоритм создания мультфильма. Понятие сценария.(2 ч.)**

**Теория.** Материалы, инструменты и оборудование для создания мультфильмов, их назначение и применение: фотоаппарат (смартфон), штатив, софиты, компьютер с программным обеспечением. Основные принципы использования фотоаппарата и компьютера.

Алгоритм создания анимации: разработка сценария, продумывание героев, плана, раскадровка, съёмка (из расчёта 6 кадров – 1 секунда мультфильма), обработка фотографий, монтаж мультфильма на компьютере.

Понятие мультипликационного сценария. Ключевые вопросы: про что история? В чем художественная задумка? Как сделать так, чтобы задумка сработала?

1. Центр любой истории — герой. Он должен быть обаятельным.

2.У героя должна быть продумана жизнь до события-завязки. Это будет экспозиция.

3.С героем должно произойти событие-завязка, которое принципиально меняет жизнь героя.

4.Герой должен отреагировать на это событие, придумать план, как все исправить.

5.Главное событие — кульминация. Это самое эмоциональное мгновение в истории, вся история до этого лишь подготовка к этому моменту. Именно здесь зритель должен больше всего переживать за героя.

6.После кульминации в развязке необходимо показать, как герой изменился в связи с тем, что произошло в истории.

В структуре любой истории у нас есть три продолжительных отрезка времени:

- экспозиция,
- перипетии,
- развязка.

И два события-мгновения:

- завязка,
- кульминация.

**Практика.** Просмотр и обсуждение видео «Алгоритм создания мультфильма». Просмотр короткометражных мультфильмов и определение структуры сценария. Практикум: проба работы с материалами и оборудованием.

## **3.Тема. Перекладная анимация. Создание творческих проектов в технике перекладной анимации.(30 ч.)**

**Теория.** Понятие перекладной анимации. Просмотр видео «Мастер-класс по анимации. Перекладка». Материалы для создания героев и плана. Композиция, крупность плана. Персонаж мультфильма. Основные характеристики персонажа, его внешность. Интерфейс и принципы работы в программе Microsoft Picture Manager. Инструменты мультимедийной программы Windows Movie Maker.

**Практика.** Работа над творческими проектами: разработка обучающимися авторских сценариев, продумывание и прорисовка героев. Раскадровка. Создание

элементов плана (фона). Съёмка мультфильма в соответствии с раскадровкой, обработка фотографий в программе Microsoft Picture Manager. Монтаж мультфильма в мультимедийной программе Windows Movie Maker, озвучивание мультфильма (наложение музыки). Просмотр и обсуждение готовых проектов.

#### **4.Тема. Пластилиновая анимация. Создание творческих проектов в технике пластилиновой анимации.(30 ч.)**

**Теория.** Понятие пластилиновой анимации. Просмотр «пластилинового» короткометражного мультфильма. Просмотр видео «Мастер-класс по пластилиновой анимации от режиссёра Нины Бисяриной». Материалы для создания героев и плана. Актуализация понятий: композиция, крупность плана, персонаж мультфильма. Повторение интерфейса и инструментов графического редактора Microsoft Picture Manager (промежуточный контроль)

**Практика.** Работа над творческими проектами: разработка обучающимися авторских сценариев, продумывание и прорисовка героев. Раскадровка. Создание элементов плана (фона). Съёмка мультфильма в соответствии с раскадровкой, обработка фотографий в Microsoft Picture Manager. Монтаж мультфильма в мультимедийной программе Windows Movie Maker, озвучивание мультфильма (наложение музыки). Просмотр и обсуждение готовых проектов.

#### **5.Тема. Кукольная анимация. Создание творческих проектов в технике кукольной анимации.(30 ч.)**

**Теория.** Понятие кукольной анимации. Просмотр «кукольного» короткометражного мультфильма. Просмотр телепередачи «Галилео. Кукольная анимация (часть 2, 3)».Материалы для создания героев и плана. Актуализация понятий: композиция, крупность плана, персонаж мультфильма. Повторение интерфейса и инструментов программы Microsoft Picture Manager.

**Практика.** Работа над творческими проектами: разработка обучающимися авторских сценариев, выбор сюжета, продумывание героев. Раскадровка. Создание элементов плана (фона). Съёмка мультфильма в соответствии с раскадровкой, обработка фотографий в графическом редакторе Microsoft Picture Manager. Монтаж мультфильма в мультимедийной программе Windows Movie Maker, озвучивание мультфильма (наложение музыки). Просмотр и обсуждение готовых проектов.

#### **6.Тема. Графический редакторPaint и программа PowerPoint. Создание творческих проектов в программе PowerPoint.(30 ч.)**

**Теория.** Принципы и технология создания анимации в программе PowerPoint с помощью создания изображений героев и фона (плана) в программе Paint. Интерфейс, инструменты и принципы работы в графическом редакторе Paint. Инструменты мультимедийной программыPowerPoint для создания анимации.

**Практика.** Создание изображений героев и плана в графическом редактореPaint по замыслу обучающихся. Создание презентаций в PowerPoint на заданную тему с применением эффектов анимации текста, изображений и смены кадров. Интеграция продуктов, созданных в редакторе Paint,и презентацииPowerPoint в процессе создания

мультипликационного фильма. Актуализация понятий: сюжет, сценарий, раскадровка, композиция, крупность плана, персонаж мультфильма. Монтаж мультфильма в программе PowerPoint, озвучивание мультфильма (наложение музыки). Просмотр и обсуждение готовых проектов.

**7.Тема. Работа над итоговыми творческими проектами в изученных техниках по выбору обучающихся. (18 ч.)**

**Практика.** Работа обучающихся над творческими проектами в мультимедийных программах Windows Movie Maker (перекладная, пластилиновая, кукольная анимация) и PowerPoint. Консультационная помощь педагога.

**8.Тема.Итоговое занятие. (2 ч.)**

**Практика.** Итоговый контроль (тестирование). Просмотр и анализ итоговых творческих проектов.

**Учебно-тематический план  
2-й год обучения**

№	Темы	Всего часов	В том числе	
			теоретических	практических
1.	Вводное занятие.	3	2	1
2.	Профессии в мультипликации.	45	3	42
3.	Специфика мультипликации разных жанров.	45	3	42
4.	Анимационное искусство в разных странах мира.	15	5	10
5.	Экранизация.	45	3	42
6.	Съемка коллективного мультипликационного проекта.	42	3	39
7.	Работа над индивидуальными итоговыми творческими проектами в изученных техниках по выбору обучающихся.	18	-	18
8.	Итоговое занятие.	3	1	2
<b>Итого:</b>		<b>216</b>	<b>20</b>	<b>196</b>



## Содержание программы 2-го года обучения

### 1.Тема. Вводное занятие. (3 ч.)

**Теория.** Ознакомление с планом и задачами работы кружка. Вводный и первичный инструктаж: правила безопасности жизнедеятельности в кружке, при работе за компьютером. Организационные вопросы. Углубление и расширение знаний основ информационной культуры и грамотности. Демонстрация первых анимационных игрушек (стробоскоп, тауматроп, зоотроп, мутаскоп, фенакистоскоп т.п.).

**Практика.** Виртуальная экскурсия в Московский музей анимации, конструирование тауматропа.

### 2.Тема. Профессии в мультипликации. (45 ч.)

**Теория.** Значение и содержание деятельности профессий в мультипликации: сценариста, художника-аниматора, оператора съёмки, монтажёра, режиссёра, звукорежиссёра. Зоны ответственности.

Актуализация понятий: композиция, сюжет, крупность плана, персонаж мультфильма. Повторение видов анимации, интерфейса и инструментов графического редактора Microsoft Picture Manager, мультимедийной программы Windows Movie Maker.

**Практика.** Пробы себя в различных профессиях мультипликации, работа над творческими проектами: выбор вида анимации, разработка авторских сценариев, продумывание и прорисовка героев, раскадровка, создание элементов плана (фона). Съёмка мультфильма в соответствии с раскадровкой, обработка фотографий в Microsoft Picture Manager. Монтаж мультфильма в мультимедийной программе Windows Movie Maker, озвучивание мультфильма (наложение музыки). Просмотр и обсуждение готовых проектов.

### 3.Тема.Специфика мультипликации разных жанров(45 ч.)

**Теория.** Познавательная, обучающая, рекламная анимация. Виды литературного сценария. Специфика различных видов анимационного фильма.

**Практика.** Создание мультфильма в жанрах познавательной, обучающей, рекламной анимации по выбору обучающихся.Решение проектных задач, повторение основных этапов создания мультфильма. Разработка сценария, раскадровка, изготовление персонажей и создание фонов для съёмки, декораций мультфильма. Работа с фотоаппаратом, штативом – съёмка. Монтаж в мультимедийной программе Windows Movie Maker, озвучивание фильма, запись и импортирование звука. Работа с текстом. Проверка сцен по времени. Съёмка титров и названия фильма. Применение различных видов анимации. Импорт, публикация и экспорт фильма. Формирование навыков презентации полученных работ. Демонстрация фильмов. Обсуждение.

### 4.Тема.Анимационное искусство в разных странах мира(15 ч.)

**Теория.** Анимационное искусство в разных странах мира: Америке, Англии, Франции, России. Жизнь и творчество российского оператора и режиссёра В.А. Старевича.

Лучшие анимационные студии мира. Самые необычные техники анимации: «бескамерная анимация» в экспериментах О. Фишингера и Н. Мак-Ларена (рисование на киноплёнке); песочная анимация К. Лиф (движущиеся композиции из сыпучих материалов); «пикселизация» (покадровая съёмка натурального кино), двух- и трёхмерная компьютерная графика (виртуальные движущиеся персонажи и виртуальная среда) и др.

**Практика.** Виртуальная экскурсия в анимационные студии мира, просмотр и обсуждение отрывков мультфильмов лучших анимационных студий мира, советских мультфильмов: Ф. С. Хитрука («История одного преступления», «Человек в рамке»), Р. А. Качанова («Варежка»), В. М. Котёночкина («Фальшивая нота», сериал «Ну, погоди!»), В. А. Старевича («Рождество обитателей леса», «Стрекоза и муравей»). Промежуточный контроль (тестирование).

### **5.Тема.Экранизация(45 ч.)**

**Теория.** Понятие экранизации, причины возникновения. Виды экранизации.

**Практика.** Выбор музыкального произведения, переработка авторского текста в сценарий мультфильма. Решение проектных задач, повторение основных этапов создания мультфильма. Разработка сценария, раскадровка, изготовление персонажей и создание фонов для съёмки, декораций мультфильма. Работа с фотоаппаратом, штативом – съёмка. Монтаж в мультимедийной программе Windows Movie Maker, озвучивание фильма, запись и импорт звука. Работа с текстом. Проверка сцен по времени. Съёмка титров и названия фильма. Применение различных видов анимации. Импорт, публикация и экспорт фильма. Формирование навыков презентации полученных работ. Демонстрация фильмов. Обсуждение.

### **6.Тема.Съёмка коллективного мультипликационного проекта(42 ч.)**

**Теория.** Актуализация понятий: композиция, сюжет, крупность плана, персонаж мультфильма. Повторение видов анимации, интерфейса и инструментов графического редактора Microsoft Picture Manager, мультимедийной программы Windows Movie Maker.

Функциональное распределение участников съёмочной группы. Повторение этапов съёмочного процесса. Подготовка необходимых технических средств для съёмочного процесса. Решение проектных задач, повторение основных этапов создания мультфильма.

**Практика.** Решение проектных задач, повторение основных этапов создания мультфильма. Разработка сценария, раскадровка, изготовление персонажей и создание фонов для съёмки, декораций мультфильма. Работа с фотоаппаратом, штативом – съёмка. Монтаж в мультимедийной программе Windows Movie Maker, озвучивание фильма, запись и импорт звука. Работа с текстом. Проверка сцен по времени. Съёмка титров и названия фильма. Применение различных видов анимации. Импорт,

публикация и экспорт фильма. Формирование навыков презентации полученных работ. Демонстрация фильмов. Обсуждение.

**7.Тема. Работа над индивидуальными итоговыми творческими проектами в изученных техниках по выбору обучающихся. (18 ч.)**

**Практика.** Работа обучающихся над творческими проектами в мультимедийных программах Windows Movie Maker (перекладная, пластилиновая, кукольная анимация) и PowerPoint. Консультационная помощь педагога.

**8.Тема.Итоговое занятие. (3 ч.)**

**Теория.** Итоговый контроль (тестирование).

**Практика.** Просмотр и анализ итоговых индивидуальных творческих проектов.

***Примерные темы творческих работ:***

- В гостях у сказки
- Фильм – песенка
- Фильм – стихотворение
- История игрушек
- Лего – старт
- Пластилиновое кино
- Жизнь домашних животных
- Мы рисуем на песке
- Мой край
- Про машины
- Страна Фантазия
- Космическая Одиссея
- Спартакиада
- История путешествий
- и др.

## **Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий**

**Условия реализации программы.** Реализовывать программу должен педагог, имеющий среднее специальное или высшее образование (педагогическое или техническое), обладающий достаточными знаниями, навыками и опытом работы со съемочным, осветительным оборудованием и компьютерными монтажными программами и редакторами.

### **Материально-техническое обеспечение программы**

#### **Технические средства обучения.**

1. Учебный кабинет, удовлетворяющий санитарно – гигиеническим требованиям, для занятий группы 10-12 человек (парты, стулья, доска, столы для изготовления героев сказки, декораций, шкафы и стеллажи для хранения методических и наглядных материалов).

2. Минимум четыре компьютера и/или ноутбука с необходимым программным обеспечением (Windows Movie Maker, Microsoft Picture Manager, Paint и PowerPoint) с выходом одного компьютера в Интернет.

3. Цифровой фотоаппарат либо личные смартфоны обучающихся.

4. Штативы.

5. Осветительное оборудование (фонари, настольные лампы).

6. Флеш-карты.

7. Колонки.

#### **Материалы для изготовления персонажей, фонов, декораций.**

1. Пластилин цветной.

2. Бумага разных видов (цветная односторонняя, цветная двусторонняя, гофрированная, бархатная) формата А3, А4.

3. Картон разных видов (белый, цветной, гофрированный, фольгированный) формата А3, А4.

4. Клей.

5. Цветные и простые карандаши, фломастеры, маркеры, краски гуашевые, акварельные.

#### **Инструменты для изготовления персонажей, фонов, декораций.**

1. Стеки для пластилина и доски для лепки, ножницы, кисти натуральные и синтетические различных размеров, клейкая бумажная лента, скотч.

#### **Тематические презентации, иллюстрации, видеоматериалы и пр.**

#### **Ожидаемые результаты**

**По окончании первого года обучения обучающиеся будут знать:**

- основы профессий и специальностей, связанных с созданием анимации;
- историю возникновения и развития анимационных фильмов;
- этапы работы над созданием мультипликационного фильма;
- основные понятия, принятые в мультипликации: сценарий, кадр, план, монтаж, хронометраж и др.

- правила безопасности жизнедеятельности в кружке, при работе за компьютером;
- основы информационной культуры и грамотности;
- принципы создания перекладной, кукольной, пластилиновой анимации, мультфильмов в программе PowerPoint.

**По окончании первого года обучения обучающиеся будут уметь:**

- определить порядок действий при создании мультфильмов, планировать этапы своей работы;
- осуществлять разработку и изготовление персонажей с последующей раскадровкой будущего мультфильма;
- владеть простейшими навыками работы с фотоаппаратом и компьютером.
- передавать движения фигур человека и животных с помощью редактора Paint, программ PowerPoint и Microsoft Picture Manager;
- оформить звуковое сопровождение мультфильма.

**По завершению срока обучения обучающиеся будут знать:**

- теоретические основы мультипликации;
- профессии, занятые в мультипликации;
- виды мультфильмов (по жанру, по метражу, по технике исполнения);
- этапы создания мультфильма;
- название и назначение инструментов и материалов, используемых для создания персонажей, фонов, декораций;
- название и назначение технического оборудования: видеокамера, штатив, монтажный стол, монтажная программа;
- возможности применения различных видов декоративного творчества в анимации: оригами, лепка, природный и другие материалы;
- наименование и назначение инструментов редактора Paint, программ PowerPoint и Microsoft Picture Manager;
- наименование и назначение инструментов мультимедийной программы Windows Movie Maker;
- специфику мультипликации разных жанров;
- развитие анимационного искусства в разных странах мира.

**По завершению срока обучения (2-го года обучения) обучающиеся будут уметь:**

- изготавливать персонажей мультфильмов из пластилина и бумаги;
- устанавливать штатив с видеокамерой, проводить съемку под наблюдением педагога;
- применять различные виды декоративного творчества для изготовления фонов, декораций;
- делать простейшую раскадровку с помощью педагога;
- работать в графическом редакторе Microsoft Picture Manager;

- создавать простейшие анимационные ролики с применением эффектов, инструментов и способов анимации графического редактора Paintи программы PowerPoint;

- создавать простейшие анимационные ролики с применением эффектов и способов анимации в Windows Movie Maker.

- осуществлять экранизацию музыкальных произведений.

### **Формы аттестации.**

Большое воспитательное значение имеет подведение итогов работы, анализ, оценка творческих работ. Наиболее подходящая форма оценки – презентации мультипликационных проектов, защита работ.

Методика отслеживания результатов:

- наблюдение за детьми в процессе работы;
- игры;
- коллективные творческие работы;
- беседы с детьми.

Оценивать результаты работы обучающихся необходимо по возможности комплексно, исходя из художественного развития личности ребенка в целом. Нужно уделять самое серьезное внимание как качеству выполнения фильмов на занятиях, так и развитию его творческих способностей, художественного вкуса, интеллекта, умению самостоятельно и разносторонне изучать различные технологии создания мультфильма. Оценочными можно считать участие обучающегося в демонстрационных показах.

Каждая работа обучающегося должна тщательно обсуждаться. Принимается во внимание подбор материалов, техник исполнения, качество выполнения работы, авторское решение в оформлении фильма, индивидуальность выполненной работы. При обсуждении фильма намечаются пути устранения существующих недостатков. Чтобы эта важнейшая форма методической работы приносила максимальную пользу, педагог дополнительного образования детей обязан соблюдать тактичность и доброжелательность в своих критических замечаниях и советах. Все это позволяет учащимся почувствовать себя успешными, развивать уверенность в себе и в своих способностях, что приводит к раскрытию их творческого потенциала.

### **Методическое обеспечение программы**

Реализовывать программу должен педагог, имеющий среднее специальное или высшее образование (педагогическое или техническое), обладающий достаточными знаниями, навыками и опытом работы со съемочным, осветительным оборудованием и компьютерными монтажными программами и редакторами.

Содержание программы включает четыре наиболее крупных тематических раздела: «Перекладная анимация», «Пластининовая анимация», «Кукольная анимация», «Создание творческих проектов в программе PowerPoint», «Экранизация».

В этих темах раскрываются современные возможности создания короткометражных мультипликационных фильмов. Данные темы можно разделить на

две группы: создание мультфильмов в программе Windows Movie Maker и создание анимации в программе PowerPoint. Занятия, при изучении данных тем, условно делятся на теоретические и практические, но в большинстве своём – комбинированные (изучение нового материала, затем выработка умений и навыков).

Для получения нужного результата работы важно правильно организовать занятия, чередовать беседу с показом, наглядной демонстрацией учебных материалов.

Для развития познавательной и интеллектуальной сферы обучающимся предлагаются специально составленные кроссворды, ребусы, викторины, проводится просмотр увлекательных мультфильмов.

При изучении нового теоретического (лекционного) материала для лучшего усвоения обучающимися программного материала следует применять объяснительно-иллюстративный метод, когда устное изложение сопровождается демонстрацией презентации, видеофильма, иллюстраций и пр. В процессе освоения детьми принципов работы в мультимедийных программах (практические занятия) целесообразно использовать репродуктивный метод обучения (педагог показывает, обучающиеся тут же воспроизводят увиденные действия). Особая роль при выработке умений и навыков съёмки, работы в графических редакторах и программах отводится выполнению творческих заданий – упражнений для закрепления полученных знаний. Однако каждое практическое занятие необходимо начинать с актуализации теоретических знаний (беседа, опрос либо тестирование).

Одним из основных методов организации образовательной деятельности на занятиях является проектный метод обучения. В течение года обучающиеся создают четыре анимационных проекта, работа над которыми должна проходить в несколько этапов, характерных для проектной деятельности:

- поисковый (определение проблемного поля, выбор темы и идеи, определение жанра);
- аналитический (конкретизация темы, идеи, определение количества персонажей и их характеристик);
- практический (написание сюжета, оформление готового сценария, раскадровка съёмка, монтаж);
- презентационный (презентация мультфильма в кружке);
- контрольный (анализ недочетов и ошибок).

Метод проектов ориентирован на самостоятельную или коллективную творческую деятельность обучающихся под руководством педагога.

Во время изучения темы «Перекладная анимация» педагог «ведет» обучающихся по этапам создания мультипликационного проекта, оказывая значительную помощь, с тем чтобы они, освоив логику и технологию его создания, смогли при освоении тем «Пластилиновая анимация», «Кукольная анимация», «Экранизация» создать готовый мультфильм под руководством взрослого. А к моменту создания итоговых творческих проектов могли бы уже самостоятельно создать качественный анимационный «продукт» в программе Windows Movie Maker.

Изучение принципов и технологии создания мультфильмов в программе PowerPoint следует реализовывать в три этапа:

1. Изучение интерфейса и инструментов графического редактора Paint для создания изображений героев и фона, формирование и совершенствование навыков работы в данном редакторе.

2. Изучение интерфейса и инструментов программы PowerPoint для создания анимации, выработка умений и навыков создания презентаций в данной программе.

3. Интеграция продуктов, созданных в Paint и PowerPoint, в процессе создания мультипликационного фильма.

Проектная деятельность ставит учеников в активную позицию по отношению к своему обучению, создает условия для самостоятельного определения своих целей, задач и действий. А также позволяет примерить на себя такие профессии, как художник, режиссёр, сценарист, оператор, художник-мультипликатор, декоратор и др.

Следует уделить внимание выбору сюжетов и тем создаваемой анимации. Они должны быть не только увлекательными, развивающими фантазию и творческие способности, но и способствующими формированию положительных качеств личности у детей.

Также работа в кружке по созданию мультипликационного фильма должна рассматриваться и организовываться педагогом, как формирование социального опыта через личный. Поскольку созданный ребёнком мультфильм является социально значимым продуктом, и его дальнейшая судьба, а именно - демонстрация на официальных сайтах города и учреждения, в различных социальных группах, обсуждение, продолжение в последующих «сериях» и т.д.) - это тоже наращивание социального опыта ребенка.

Результативность образовательной деятельности определяется способностью обучающихся при изучении каждой последующей темы расширять круг задач и навыков на основе использования полученной в ходе обучения информации.

Основным результатом завершения прохождения программы является создание конкретного продукта - защита творческого проекта как реализация собственной компетентности.

### **Список литературы для родителей:**

1. Смыковская Т.К., Карякина И.И. Microsoft Power Point: серия «Первые шаги по информатике», учебно-методическое пособие – Волгоград, 2002г.
2. Сокольникова Н.М. Основы рисунка. – Обнинск: Титул, 1996г.
3. Сокольникова Н.М. Основы композиции. – Обнинск: Титул, 1996г.
4. Упковский А.А. Цвет в живописи. – М., 1983г.
5. Хоаким Чаварна, Ручная лепка. – М., 2003г.

### **Список литературы для педагогов:**



1. Анофриков, П.И. Принципы работы детской студии мультипликации: Учебное пособие для тех, кто хочет создать детскую студию мультипликации. / П.И. Анофриков. – Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2011 – 43с.
2. Бабиченко, Д. Н. Искусство мультипликации. / Д.Н. Бабиченко. - М. : Искусство, 1964 -120 с. – (Библиотека кинолюбителя).
3. Бартон, К. Как снимают мультфильмы. /К.Бартон; Пер. с англ. - М. : Искусство, 1971 -85 с. - (Библиотека кинолюбителя).
4. Больгер, Н. Мультстудия «Пластилин»: лепим из пластилина и снимаем мультфильмы своими руками /Н. Больгер, С.Г. Больгер. - М. : Робинс, 2012 – 66с.
5. Велинский, Д.В. Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки: Методическое пособие. / Д.В. Велинский. – Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2011 - 41 с.
6. Гинзбург, С.С. Рисованный кукольный фильм: Очерки развития советской мультипликационной кинематографии. / С.С. Гинзбург. - М. : Искусство, 1957 - 286 с.
7. Горичева, В.С. Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. / В.С. Горичева, М.И. Нагибина. – Ярославль: Академия развития, 1998. – 192с.
8. Иткин, В.В. Карманная книга мультжурюриста: Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. / В.В. Иткин. – Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2006 –21с.
9. Красный, Ю.Е. Мультфильм руками детей: Книга для учителя / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. - М.: Просвещение, 1990 – 175 с.
10. Крыжановский Б.Н. Искусство мультипликации. / Б.Н. Крыжановский. – М.: Искусство, 1984 - 118 с.
11. Райт, Д. Э. Анимация от А до Я. От сценария до зрителя / Джин Энн Райт; Пер. с англ. -М.: ГИТР, 2006 - 351 с.

#### **Список литературы для обучающихся:**

1. Баженова, Л.М. Наш друг экран: Пособие для учащихся. / Л.М. Баженова; Вып. 1 (для учащихся 1-2 классов).- М. : Пассим, 1995 - 80 с.
2. Баженова, Л.М. Наш друг экран: Пособие для учащихся. / Л.М. Баженова; Вып. 2 (для учащихся 3-4 классов) - М. : Пассим, 1995 - 80 с.
3. Каранович, А. Г. Мои друзья - куклы. / А.Г. Каранович – М. : Искусство, 2001 - 175 с.
4. Леготина С.Н. Элективный курс «Мультимедийная презентация. Компьютерная графика. – Волгоград, ИТД «Корифей», 2006г.

#### **Список использованных интернет - ресурсов:**

1. Иткин, В.В. Как сделать мультфильм интересным [Электронный ресурс] / В.В. Иткин –Режим доступа: <http://www.drawmanga>.
2. Интернет- ресурс wikipedia.org.

3. Мастер-класс для педагогов "Создание мультфильмов вместе с детьми" (Фестиваль педагогических идей «открытый урок» <http://festival.1september.ru/articles/643088/>).

4. Проект пластилиновый мультфильм <http://www.docme.ru/doc/272791/proekt-plastilinovyj-mul. tfil. m.>

5. «Пластилиновый мультфильм» (Учитель для коллег и родителей <http://uchitel39.ru/tvorchestvo/proekty/proekt-plastilinovyj-multfilm>

6. Самые необычные техники создания анимации <https://arzamas.academy/materials/1620>

7. 10 лучших анимационных студий мира <https://say-hi.me/vdohnovenie/10-luchshix-animacionnyx-studij-mira.html>

### **Перечень отечественных мультфильмов, рекомендуемых для просмотра в рамках программы**

#### **Пластилиновая анимация**

1. «Падал прошлогодний снег».
2. «Пластилиновая ворона».
3. «Побег из курятника».
4. «Кот в сапогах»

#### **Перекладная анимация**

1. «Ёжик в Тумане».

#### **Кукольная анимация**

1. «Варежка».
2. «Чебурашка».
3. «Домовёнок Кузя»
4. «Боцман и попугай»

#### **Рисованная анимация**

1. «Снегурочка».
2. «Снежная королева».
3. «Винни Пух»
4. «Ну, погоди!»

#### **Компьютерная анимация**

1. «Валли».
2. «Альфа и Омега».
3. «История игрушек».

**Промежуточная аттестация обучающихся кружка «Мультипликация»  
1-го года обучения**

**Вопрос 1**

Назовите профессии, связанные с мультипликацией.

---

---

---

**Вопрос 2**

Назовите материалы, инструменты и оборудование для создания мультфильмов.

---

---

---

**Вопрос 3**

Найдите лишнее в видах анимации:

- А) Перекладная;
- Б) Пластилиновая;
- В) Кукольная;
- Г) Компьютерная;
- Д) Творческая.

**Вопрос 4**

Кого можно отнести к основателям кинематографа?

Варианты ответов

- А) Луи Люмьер;
- Б) Огюст Люмьер;
- В) Якоб Гримм;
- Г) Братья Лизюковы;
- Д) Вильгельм Гримм.

**Вопрос 5**

Что такое «кадры»?

Варианты ответов

- А) Кадры – это составляющие любого графического редактора, на которых располагаются нарисованные изображения.
- Б) Кадры – это люди с хорошим чувством юмора.
- В) Кадры – это нарисованные или сфотографированные изображения последовательных фаз движения объектов или их частей.
- Г) Кадры – это сфотографированные изображения объекта, находящегося на одном месте и в одном положении.

## Вопрос 6

Отметьте верное утверждение.

Варианты ответов

- А) Если герой выполнен из пластилина, то художнику-мультипликатору нужно для начала создать фигурки героев, а затем менять их положение и фотографировать каждое изменение. После этого все снимки собираются в один фильм.
- Б) Если героем является кукла, то художнику-мультипликатору, после создания кукольных героев, нужно зафиксировать одно или два движения героев, а затем создать мультфильм.
- В) Если герой выполнен из пластилина, то художнику-мультипликатору достаточно создать фигурки героев и сфотографировать каждую фигурку. После этого все снимки собираются в один фильм.
- Г) Если герой нарисованный, то художнику нужно создать одно или два изображения с движениями своих героев. После чего фотографируется каждое движение и из снимков создаётся фильм.
- Д) Если герой нарисованный, то художнику нужно создать огромное количество изображений с движениями своих героев. После чего фотографируется каждое движение и из снимков создаётся фильм.
- Е) Если героем является кукла, то художнику-мультипликатору, после создания кукольных героев, нужно зафиксировать каждое их движение, а затем создать мультфильм.

## Вопрос 7

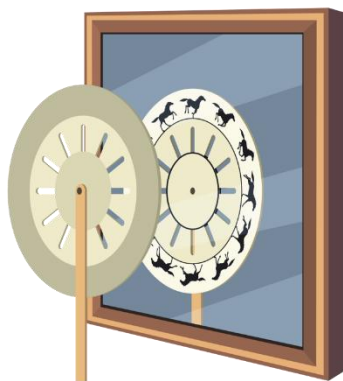
Поставьте события в правильной последовательности

Варианты ответов

- А) Создание Александром Ширяевым первого отечественного кукольного мультфильма.
- Б) Первый показ мультипликационного фильма Эмиля Рейно.
- В) День рождения рисованной мультипликации.
- Г) Возникновение советской графической мультипликации.
- Д) Основание студии «Союзмультфильм».

## Вопрос 8

Как называется прибор, изображённый на рисунке?



Варианты ответов

- А) Первый фотоаппарат.
- Б) Фенакистископ.
- В) Фонендоскоп.
- Г) Проектор.

### **Вопрос 9**

Когда появилась первая примитивная мультипликация?

Варианты ответов

- А) второй половине 19 в.
- Б) В 18 в.
- В) В первой половине 19 в.
- Г) В первой половине 20 в.

### **Вопрос 10**

Установите правильный порядок действий при создании мультфильмов на компьютере. Проставьте цифры рядом с высказыванием.

Продумать героев и сценарий.

При помощи компьютерной программы нарисовать эскизы героев и задать анимацию движения.

Создать объёмный мир для персонажей и самих персонажей в 3D отображении.

Создать анимацию для героев.

Придать чёткость всем объектам и довести мультфильм до логического завершения, т. е. собрать все части в единое целое, учитывая размеры и пропорции.

### **Вопрос 11**

Продолжите определение: «Мультипликация – это...». Выделите правильное определение красным цветом.

Варианты ответов

Технические приёмы создания иллюзии движущихся изображений с помощью одного, не изменяющего своего положения, рисунка.

Технические приёмы создания иллюзии движущихся изображений с помощью последовательности неподвижных изображений (кадров), сменяющих друг друга с некоторой частотой.

Технические приёмы создания изображений в графических редакторах с помощью инструментов рисования.

Акробатические приёмы создания иллюзии движущихся изображений с помощью последовательности неподвижных изображений (кадров), сменяющих друг друга с некоторой частотой.

### **Вопрос 12**

Сколько необходимо кадров для одной секунды анимации? Выберите правильный ответ.

- А) 10 кадров;
- Б) 15 кадров;
- В) 20 кадров;
- Г) 24 кадра.

