Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования
Байкаловский детско-юношеский центр «Созвездие»

Принята на заседании
Педагогического совета
от 31.08.2026 г.
Протокол № 1

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ПРОСТОЙ ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Рагозина Юлия Александровна
Директор МАУ ДО Байкаловский ДЮЦ «Созвездие»
Сертификат действителен с 10.02.2025 по 09.02.2028

Утверждаю: директор
МАУ ДО Байкаловский ДЮЦ
«Созвездие» Ю.А.Рагозина
приказ от 31.08.2026 г. № 68-ОД

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности
Анимационная студия «МультиКАДР»

Возраст обучающихся: 8-10 лет
Срок реализации: 1 год

Автор-составитель:
Мухина Ирина Владимировна,
педагог дополнительного образования

с. Байкалово, 2026 г.

Основные характеристики дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

Пояснительная записка

Мультипликация - это универсальный и интернациональный язык общения детей и взрослых всего мира. Детская мультипликация – это особый вид искусства, самостоятельный и самоценный. Это возможность для ребенка высказаться и быть услышанным. И, несмотря на малый жизненный опыт, а, может быть, благодаря этому информация, которую несут в себе детские мультики, просто бесценна.

Мультипликация очень близка миру детства, потому что в ней всегда есть игра, полет фантазии и нет ничего невозможного. Это необычайное искусство, творческий вид кинематографа, позволяющий оживлять рисунки и предметы, посредством слова, звука, изображения отображающий мысли и чувства творящего. Возможности проявления детского творчества (сочинительство, изобразительная и анимационная деятельность, техника звуковой речи) при использовании современных коммуникативно-информационных технологий приобретают новую форму своего отражения.

Направленность программы – техническая.

В современном мире анимация — это не просто искусство, это язык визуальной коммуникации. Программа «МультиКАДР» позволяет ребенку освоить этот язык, научиться создавать с его помощью свои истории, развивая при этом техническое мышление, креативность и навыки работы в цифровой среде.

Актуальность программы. В возрасте 8–10 лет дети активно потребляют видеоконтент, но редко задумываются, как он создается. Программа дает им возможность перейти от роли «зрителя» к роли «созидателя», предлагая актуальные форматы: покадровая съемка, пластилиновая и LEGO-анимация, создание динамических гифок и коротких роликов. Это развивает не только творчество, но и алгоритмическое мышление, терпение и проектную культуру.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «Анимационная студия «МультиКАДР» разработана в соответствии со следующими нормативно-правовыми документами:

1. Федеральный Закон от 29.12.2012г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

2. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (утв. распоряжением Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-р);

3. Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (утв. Приказом Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. № 629);

4. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 N 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

5. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 г. № 09-3242);

6. Устав МАУ ДО Байкаловский ДЮЦ «Созвездие» (2024 год);

7. Положение о дополнительных общеобразовательных программах (утв. Приказом директора МБУ ДО Байкаловский ДЮЦ «Созвездие» № 52б-ОД от 25.08.2023).

Отличительные особенности данной образовательной программы заключаются в том, что она построена на практико-ориентированном подходе, учебные часы не предполагают разделения на теоретические и практические, обучение проводится в игровой и занимательной форме. Основным типом занятия является комбинированное, структура которого предполагает на одном занятии одновременно освоение, закрепление нового материала и применение его на практике.

1. **Модульная система.** Весь курс разбит на 8 логических блоков-техник.

2. **Принцип «Мини-итог».** После каждого занятия у ребенка есть небольшой законченный продукт (движущаяся буква, оживший ластик), а не просто «навык в долгий ящик».

3. **Включение современных материалов:** работа с конструктором LEGO, подвижными бумажными куклами (техника «перекладка»), предметами быта.

Адресат программы.

На обучение по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе принимаются дети по желанию, без предварительного отбора. Набор несовершеннолетних обучающихся производится по заявлению родителя или законного представителя. Принцип набора в объединение свободный. Программа не предъявляет требований к содержанию и объему стартовых знаний.

Состав группы постоянный. Количество детей минимальное - 10, максимальное - 12.

Программа рассчитана на учащихся младшего школьного возраста 8-10 лет и разработана с учетом возрастных особенностей. Развитие психики детей этого возраста осуществляется главным образом на основе ведущей деятельности – учения. Учение для младшего школьника выступает как важная общественная деятельность, которая носит коммуникативный характер. В процессе учебной деятельности младший школьник не только усваивает знания, умения и навыки, но и учится ставить перед собой учебные задачи (цели), находить способы усвоения и применения знаний, контролировать и оценивать свои действия. Новообразованием младшего школьного возраста являются произвольность психических явлений, внутренний план действий, рефлексия.

Режим занятий. Занятия проводятся один раз в неделю по два академических часа, продолжительность одного занятия – 40 минут.

Объем развивающей программы - 72 учебных часов.

Срок освоения программы - 1 год обучения.

Особенность организации образовательного процесса.

«Базовый уровень» сочетает изучение технических аспектов мультипликации, компьютерных технологий с созданием рисованных героев и бумажных декораций, написанием сценария и практических занятий, связанных с фотосъемкой. Обучающийся воплощает свои творческие знания, умения и навыки в разных видах деятельности в рамках изучения анимационного искусства, применяя знания системы понятий и умения решать проблемные ситуации в рамках программы.

Формой реализации образовательной программы является традиционная модель (линейная последовательность освоения содержания программы).

Перечень форм обучения. Форма обучения – очная. Предполагает обязательное посещение занятий, что обеспечивает полноценное получение знаний и своевременное выполнение заданий. Регулярные встречи педагога с учащимся позволяют выявить сильные и слабые стороны ребёнка, устранить пробелы в знаниях, мотивировать ребёнка на углубленное развитие с учетом его склонностей и талантов.

Возможно использование дистанционных форм организации обучения (выполнение творческих заданий, тестирование через дистанционные интернет-ресурсы).

Формы обучения: фронтальная, групповая, индивидуальная. Индивидуальная форма работы предполагает дополнительное объяснение задания детям, озвучивание ролей.

Перечень видов занятий.

Виды теоретических занятий:

- рассказ, объяснение – изложение новой темы;
- беседа – закрепление, контроль усвоения новой темы.

Виды практических занятий:

- выполнение самостоятельной работы – закрепление полученных знаний;
- практическое занятие по фотосъемке – закрепление полученных знаний, проводится под руководством и контролем педагога;
- мастер-класс – получение новых практических навыков, закрепление полученных знаний, проводится педагогом или учащимся творческого объединения;
- викторина – закрепление полученных знаний;
- фестиваль – обмен опытом;
- конкурс – внешняя экспертная оценка
- праздник – сплочение детского коллектива;
- творческие отчеты – подведение итогов деятельности, презентация перед родителями.

Перечень форм подведения итогов реализации дополнительной общеразвивающей программы. Текущий контроль - усвоение тематического материала (педагогическое наблюдение, опрос). Промежуточный контроль - усвоение учебного материала за 1-е полугодие (самостоятельные работы, тестирование). Итоговый контроль - освоение программного материала за весь учебный период (самостоятельные творческие работы, анимационная деятельность, конкурсные программы).

Цель и задачи программы

Цель программы: развитие технических, творческих и коммуникативных компетенций обучающихся через создание короткометражных анимационных фильмов в различных жанрах и техниках, от идеи до публичного показа.

Задачи:

Обучающие:

- знакомство с жанрами мультипликации и технологическим процессом создания мультипликационного фильма;

- формирование начальных навыков работы сценариста, режиссёра, художника-мультипликатора, аниматора, монтажера, актеров в процессе работы над фильмом;

- формирование начальных умений работы с различными видами анимационной деятельности, в том числе с компьютерным оборудованием и программным обеспечением, с использованием разнообразных приемов и различных художественных материалов;

- формирование знаний о принципах мультипликации;

- изучение основ написания сценария;

- изучение принципов разработки персонажа;

- изучение основ покадровой фотосъемки;

- изучение основ видеомонтажа;

- изучение основ озвучивания фильма;

- формирование технических навыков работы с оборудованием: освещения, съемки, озвучивания, монтажа.

Развивающие:

- формирование интереса к учебной деятельности;

- формирование устойчивой мотивации к занятиям;

- расширение общего кругозора;

- развитие творческих способностей, индивидуального мышления, интересов, склонностей;

- формирование навыков совместной деятельности;

- формирование мотивации к творческой и социально-полезной деятельности;

- формирование установки на достижение конечного результата;

- развитие познавательных способностей: внимания, восприятия, памяти и интуиции, образного, мышления, смекалки и эрудиции, зрительно-моторной координации;

- формирование умений работать в команде.

Воспитательные:

- формирование морально-этических норм поведения;

- развитие навыков идентифицировать себя членом творческого объединения;

- развитие усидчивости, памяти, внимания, образного и логического мышления;

- воспитание культуры поведения и речи.

Содержание программы

Учебный план

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов			Фора аттестации/ контроля
		всего	теория	практика	
1	**Вводный модуль. Магия анимации.**	**6**	**2**	**4**	
1.1.	Вводное занятие.	1	1	0	Игра-путешествие
1.2.	Профессии в мультфильмах.	1	1	0	Наблюдение
1.3.	Устройство съёмочного места	1	0	1	Практическая работа
1.4.	«Немая анимация»	1	0	1	Практическая работа
1.5.	Знакомство с программой. Съёмка вращающегося волчка.	2	0	2	Практическая работа
2	**Анимация букв и простых фигур**	**8**	**1**	**7**	
2.1.	Создание названия студии. Разработка эскиза	2	1	1	Беседа
2.2.	Изготовление букв из пластилина и заставки из бумаги	2	0	2	Практическая работа
2.3.	Съемка заставки (анимация букв: появление, вращение, удар)	2	0	2	Практическая работа
2.4.	Монтаж заставки, наложение музыки	2	0	2	Практическая работа
3	**Пластилиновая анимация**	**14**	**1**	**13**	
3.1.	Свойства пластилина. Как лепить персонажа с проволочным каркасом	2	1	1	Беседа
3.2.	Изготовление главных героев и декораций	4	0	4	Практическая работа
3.3.	Секрет плавного движения. Фазы движения	1	0	1	Практическая работа

3.4.	Постановка света. Съемка пластилинового мультфильма	4	0	4	Практическая работа
3.5	Озвучка (запись голоса, шумы). Монтаж	3	0	3	Практическая работа
4	**Анимация перекладкой (Бумажная сказка)**	**12**	**2**	**11**	
4.1.	История на бумаге. Техника перекладки.	2	2	0	Беседа
4.2.	Законы композиции. Подготовка многослойных декораций (передний/задний план)	2	0	2	Практическая работа
4.3.	Практика съемки: движение облака и падающий лист (цикл)	2	0	2	Практическая работа
4.4	Создание коллективного фильма (перекладка)	4	0	4	Практическая работа
4.5	Наложение музыки. Итоговый монтаж фильма	2	0	2	Практическая работа
5	**Lego анимация**	**10**	**1**	**9**	
5.1.	Специфика lego-анимации. Как заставить фигурку ходить?	1	1	0	Беседа
5.2.	Построение декораций из конструктора и подручных материалов	2	0	2	Практическая работа
5.3.	Анимация персонажа: походка, прыжок, взаимодействие с предметом	2	0	2	Практическая работа
5.4.	Съемка сюжета.	3	0	3	Практическая работа
5.5	Озвучивание. Монтаж фильма.	2	0	2	Практическая работа
6	**Смешанная и предметная анимация**	**8**	**1**	**7**	
6.1.	Что такое анимация всего?	1	1	0	Беседа
6.2.	Съемка предметов.	2	0	2	Практическая работа

6.3.	Создание мультфильма с сыпучими материалами (манка/песок/мука)	3	0	3	Практическая работа
6.4.	Монтаж, цветокоррекция и финальный просмотр	2	0	2	Практическая работа
7	**Мастерская мульт-звука**	**6**	**1**	**5**	
7.1.	Секреты звука.	2	1	1	Наблюдение, Практическая работа
7.2.	Практикум: создание библиотеки шумов	2	0	2	Практическая работа
7.3.	Дикция. Запись текста	2	0	2	Практическая работа
8	**Создание итогового проекта**	**8**	**0**	**8**	
8.1.	Выбор темы	1	0	1	Практическая работа
8.2.	Работа над персонажами. Раскадровка.	2	0	2	Практическая работа
8.3.	Интенсив по съемке	3	0	3	Практическая работа
8.4.	Монтаж. Титры.	1	0	1	Практическая работа
8.5.	Фестиваль «Мульт-Премьера»	1	0	1	Творческий отчет
	Итого	**72**	**9**	**63**	

Содержание учебного плана

Тема 1. «Путешествие в мир мультипликации».

Тема 1.1. Вводное занятие.

Теория: Вводное занятие. Путешествие во времени. Рассказ об истории анимации и мультипликации. Просмотр отрывков из первых анимационных фильмов.

Тема 1.2. Парад мультпрофессий.

Теория: Рассказ о профессиях мультипликатор. Просмотр презентации по теме «В гостях у режиссера Мультяшкина» Подвижная игра «Отгадай профессию»

Тема 1.3. Устройство съемочного места.

Практическое занятие. Элементарное знакомство с процессом съемки. Дидактическая игра «Лови момент». Просмотр движения.

Тема 1.4. «Немая анимация».

Практика: Игра по созданию мультфильма на бумаге «Живой блокнот», изготовление игрушки с оптическим эффектом.

Тема 1.5. Знакомство с программой. Съемка вращающегося волчка.

Практика: Интерфейс программы. Съемка юлы на белом фоне.

Тема 2. Анимация букв и простых фигур.

Тема 2.1. Создание названия студии. Разработка эскиза.

Теория: Мозговой штурм: каким должно быть название?

Практика: Лепка/вырезание букв названия из пластилина и картона. Подготовка яркого фона.

Тема 2.2. Изготовление букв из пластилина и заставки из бумаги.

Практика: Лепка/вырезание букв названия мультфильма.

Тема 2.3. Съемка заставки (анимация букв: появление, вращение, удар).

Практика: Съемка букв. Буквы должны не просто лежать, а «прилетать» (появление снизу), «мигать» (менять цвет в кадре) или «плясать».

Тема 2.4. Монтаж заставки, наложение музыки.

Практическая работа. Происходит подбор музыки, создание видео. Просмотр.

Тема 3. Пластилиновая анимация

Тема 3.1. Свойства пластилина. Как лепить персонажа с проволочным каркасом.

Теория: Изучение свойств пластилина. Демонстрация лепки.

Практика: Создание гусеницы с проволочным каркасом.

Тема 3.2. Изготовление главных героев и декораций?

Практика: изготовление декораций к мультфильму: различные фоны, на которых происходит действие в мультфильме. Установка декораций для съёмок на специальном станке. Работа по конструированию декораций проводится в парах.

Тема 3.3. Секрет плавного движения. Фазы движения.

Теория: Разбираем фазы шага. Просмотр замедленного видео.

Тема 3.4. Постановка света. Съемка пластилинового мультфильма**.**

Практика: Расстановка декораций, героев. Начало фильма: гусеница просыпается и отправляется в путь. Съемка первых 20 секунд.

Тема 3.5. Озвучка (запись голоса, шумы). Монтаж.

Практика: При помощи звукоподражательных игр узнают о многообразии звуков. Пробуют эти звуки повторять и создавать свои, новые. Учатся выразительно произносить закадровый текст. Игра «Угадай звук».

Тема 4. «Анимация перекладкой (Бумажная сказка)»

Тема 4.1. История на бумаге. Техника перекладки.

Теория: Просмотр фрагмента «Ежик в тумане». Обсуждение: «Как двигаются облака и листья?»

Тема 4.2. Законы композиции. Подготовка многослойных декораций (передний/задний план).

Практика: Закон переднего и заднего плана (дом рядом - большой, лес далеко - маленький). Сборка многослойной декорации в 3 слоя на оргстекле.

Тема 4.3. Практика съемки. Движение облака и падающий лист (цикл).

Практика: Подбор освещения, компоновка кадра. Организация фиксации. Процесс съемки

Тема 4.4. Создание коллективного фильма (перекладка).

Практика: Распределение обучающихся. Синхронизация действий в кадре.

Тема 4.5. Наложение музыки. Итоговый монтаж фильма.

Практика: работа с программой. Заставка, титры.

Тема 5. Лего анимация

Тема 5.1. Специфика лего-анимации. Как заставить фигурку ходить?

Теория: Просматривают мультфильм, изготовленный из конструктора «Лего». Изучение походки человечка.

Тема 5.2. Построение декораций из конструктора и подручных материалов?

Практика: Строим из конструктора улицу, дома, машинки. Создаем «пробку» и «пустую дорогу» для гонок.

Тема 5.3. Анимация персонажа: походка, прыжок, взаимодействие с предметом.

Практика: Как показать скорость? Чем меньше кадров на действие, тем быстрее персонаж. Гоночная машина объезжает препятствие. Используем эффект «прыжок».

Тема 5.4. Съёмка сюжета.

Практика: Съемка сцены погони.

Тема 5.5. Озвучивание. Монтаж фильма

Практика: Запись голосов героев. Сведение видео и голосов.

Тема 6. « Смешанная и предметная анимация»

Тема 6.1. Что такое анимация всего?

Теория: Понятие «Анимация всего».

Тема 6.2. Съемка предметов?

Практика: Съемка сюжета «Война ластиков» на столе. Снимаем без штатива, с рук, крупным планом.

Тема 6.3. Создание мультфильма с сыпучими материалами (манка/песок/мука).

Практика. Рисование манкой/мукой на столе (как песочная анимация, но проще). Снимаем процесс «вырастания» цветка из крупы.

Тема 6.4. Монтаж. Цветокоррекция и финальный просмотр.

Практика: Монтаж, удаление лишних кадров. Итоговый просмотр

Тема 7. Мастерская мульт-звука.

Тема 7.1. Секреты звука.

Теория: Какие бывают звуки?

Практика: Создание звуков из подручных средств.

Тема 7.2. Практикум: создание библиотеки шумов.

Практика: Ребята с помощью предметов создают и записывают их звуки (стул скрипит, бумага шуршит, линейка звенит). Создаём общую папку «Звуки студии».

Тема 7.3. Дикция. Запись текста.

Практика: Запись голосов персонажей.

Тема 8. Создание итогового проекта.

Тема 8.1. Выбор темы.

Теория: Обсуждение. Голосование за тему итогового фильма из 5 вариантов

Тема 8.2. Работа над персонажами. Раскадровка.

Практика: Детальная прорисовка всех планов. Распределение: кто какие персонажей и декорации делает. Работа идет параллельно (рисуют + лепят).

Тема 8.3. Интенсив по съемке.

Практика: Установка камер. Съемка

Тема 8.4. Монтаж. Титры.

Практика: Ребята сами (или с минимальной помощью) собирают видеоряд. Добавляем список группы в титры. Выбираем обложку для видео.

Тема 8.5. Фестиваль «Мульт-Премьера».

Практика: Дети вместе с приглашенными гостями устраивают просмотр получившихся мультфильмов. Совместное обсуждение. Дети узнают мнения гостей об их мультфильмах, а также сами стараются найти удавшиеся и неудавшиеся моменты мультфильма

Планируемые результаты

Предметные результаты.

Теоретическая подготовка:

- знает основные принципы мультипликации;
- знает этапы разработки сценария;
- знает этапы разработки персонажа;
- знает основы покадровой съемки;
- знает основы видеомонтажа;
- знает основы озвучивания фильма;

Практическая подготовка:

- умеет придумывать персонажей и сюжет;
- умеет управлять объектами на съемочной площадке;
- умеет монтировать видео;
- умеет озвучивать фильм;
- владеет основными техническими навыками работы с оборудованием: освещения, съемки, озвучивания, монтажа.

Личностные результаты.

- знает правила поведения в учебной студии;
- может образно и логически мыслить;
- умеет идентифицировать себя членом творческого коллектива;
- знает нормы культуры поведения и речи.

Метапредметные результаты.

Познавательные:

- интересуется чтением;
- проявляет интерес к учебной деятельности;
- стремится получать новые знания;
- способен индивидуально мыслить.

Коммуникативные:

- умеет взаимодействовать с товарищами на съемочной площадке;
- умеет грамотно излагать собственную мысль;

● стремится к общению со сверстниками.

Регулятивные:

● умеет проявлять настойчивость в достижении цели;

● может осмыслить полученную информацию и трансформировать её применительно к своим действиям;

● стремится к творческой и социально-полезной деятельности.

Организационно-педагогические условия

Календарный учебный график

№ п/п	Основные характеристики образовательного процесса	
1	Количество учебных недель	**36**
2	Количество учебных дней	**36**
3	Количество часов в неделю	**2**
4	Количество часов	**72**
5	Недель в I полугодии	**17**
6	Недель во II полугодии	**20**
7	Начало занятий	**1 сентября**
8	Выходные дни	30 декабря – 10 января
9	Окончание учебного года	**31 мая**

Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение

1. Помещения, необходимые для реализации программы. Учебный кабинет, удовлетворяющий санитарно–гигиеническим требованиям, для занятий группы 12-15 человек (парты, стулья, доска, шкафы и стеллажи для хранения методических, наглядных и рабочих материалов).

2. Оборудование, необходимое для реализации программы. Ноутбуки с необходимым программным обеспечением (программы для съемки AnimaShooter Junior и монтажа видео Movie), с каналом выхода в Интернет. веб-камеры, фотоаппарат, штатив. Демонстрационное оборудование (проектор, экран, звуковая аппаратура). Осветительное оборудование (фонари, настольные лампы). Диктофон (для записи голоса и озвучивания мультфильма).

3. Материалы для изготовления персонажей, фонов, декораций: пластилин цветной и белый; бумага разных видов (цветная односторонняя,

цветная двусторонняя, гофрированная) и формата (А3, А4); картон разных видов (белый, цветной) и формата (А3, А4); папки для черчения разного формата (А3, А4); клей; краски гуашевые, акварельные; бросовый материал (пенопласт, вата, фольга, картонные цилиндры др), салфетки и бумажные полотенца.

4. Инструменты для изготовления персонажей, фонов, декораций: стеки для пластилина, доски для лепки, ножницы, кисти натуральные и синтетические различных размеров, клейкая бумажная лента, скотч, цветные карандаши, фломастеры, восковые мелки.

5. Канцелярские принадлежности: ручки, корректоры, блокноты, тетради, офисная бумага, степлеры, файлы, папки.

Кадровое обеспечение

Занятия по программе «Анимационная студия «МультиКАДР» проводится педагогом, имеющим педагогическое образование и специальные знания по предмету.

Методические материалы

Организация образовательного процесса предполагает создание для обучающихся такой среды, в которой они полнее раскрывают свой внутренний мир и чувствуют себя комфортно и свободно. Этому способствует комплекс методов, форм и средств образовательного процесса. Исходя из психофизических особенностей детей школьного возраста, были выбраны методы и формы работы, которые отвечают принципам развивающей педагогики.

Методами обучения, применяемые в образовательном процессе:

– словесный (устное изложение, беседа, рассказ);

– наглядный практический (выполнение работ по образцу педагога, по схемам);

– объяснительно-иллюстративный (показ презентаций, слайдов, иллюстраций);

– репродуктивный (работа по образцу);

– частично-поисковый (коллективном поиск идей, решение поставленной задачи совместно с педагогом);

– исследовательский проблемный (самостоятельная творческая работа обучающихся);

– игровой (создание игровых ситуаций);

– дискуссионный (вовлечение обучающихся в обсуждение);

– проектный (проектная деятельность).

Методы воспитания, применяемые в обучении:

– убеждение,

– поощрение,

– упражнения,

– стимулирование,

– мотивация.

Формы организации образовательного процесса.

Фронтальная форма образовательного процесса предполагает:

– просмотр фильмов разных видов и жанров;

– участие в обсуждениях фильмов;

– предоставление возможности выражать своё отношение к увиденному сюжету на экране;

– освоение знаний о языке кино и выразительных средствах экрана.

Групповая форма образовательного процесса предполагает:

– выполнение творческого задания, помогающего совершенствовать навыки восприятия и анализа экранных произведений;

– работа над созданием анимационного фильма (замысел, сценарий, раскадровка);

– фотосъемка анимационной сцены, озвучение фильма, подбор музыкального сопровождения.

Индивидуальная форма образовательного процесса предполагает:

– совершенствование знаний выразительных возможностей экранных искусств;

– выполнение практических заданий по освоению языка анимации в процессе фотосъемки;

– овладение процессом покадровой анимации;

– овладение редакторами звука и видеомонтажа на компьютере.

Формы организации образовательного процесса:

– беседа,

– лекция,

– мастер – класс,

– дискуссия,

– мозговой штурм,

– практическое занятие,

– экскурсия,

– творческая мастерская,

– презентация.

Педагогические технологии:

– технология учебного занятия;

– технология группового обучения;

– технология проблемно-развивающего обучения (применяется в виде упражнений направленных на поиск идей, развитие креативности);

– технология проектной деятельности (основная технология на занятиях при создании анимационных фильмов);

– технология личностно-ориентированной деятельности (обучение проходит на основе детских инициатив и интересов);

– КТ технология (применяется при съемке, монтаже, озвучении фильмов, мультимедийном сопровождении урока);

– технология игровой деятельности;

– здоровьесберегающая технология (чередование различных видов деятельности на занятии, проведение физкультминуток, использование элементов арт-терапевтических методик).

Процесс создания мультфильма в стенах учреждения
(последовательность действий)

1. Подбор материала для сценария. Можно взять авторское произведение родителей на основе конкурсного отбора.

2. Выбор анимационной техники.

3. Изготовление фонов и персонажей. Используется масса для лепки или пластилин, конструктор ЛЕГО, бросовый материал (бусины, бантики и т.д.), или готовые куклы. Фон для новичков лучше брать неподвижный. А затем он может и панорамно двигаться – горизонтально или вертикально. В этом случае персонаж идет, бежит, прыгает, ныряет на одном месте.

4. Съемка анимационного фильма.

5. Звуковое оформление, или «озвучивание». Основное средство выражения мыслей и чувств – звучащее слово, – вступая во взаимодействие с изобразительной частью фильма, усиливает его в идейном, художественном плане. Здесь дети проявляют свои актерские способности: выразительно читают авторский текст, придумывают шумовые эффекты. Но новичкам для начала лучше просто наложить мелодию, соответствующую замыслу.

6. Монтаж фильма (верстка). В работе с детьми эта функция решается педагогом. Перенести отснятые фотографии на компьютер. Разместить снимки, музыкальные композиции, голосовые записи в программе для вёрстки и монтировать фильм.

Дидактические материалы и информационное обеспечение:
Мультимедийные презентации:

- виды анимации;
- уроки мультипликации;
- секреты анимации:
- создание персонажей;
- зрительные иллюзии.

Фильмотека:

- «Виды анимации»,
- «Стоп-моушн анимация»,
- «История анимации».

Графические материалы:

- «Эмоции»,
- «Движение в анимации».

Интернет-ресурсы:

- http://dop-obrazovanie.com/
- http://dopedu.ru/
- http://tehnology-ydod.narod.ru/
- http://future4you.ru/
- http://demiart.ru/forum/journal.php?user=79652&comm=11880
- http://animatics.ru/master-class.html
- http://nbazanovainfo.narod.ru/mult.htm
- http://www.hhg.ru/index.php?pg=imdb&action=how_p&p=invention_of_love_how
- http://animasfera.narod.ru/school/itkin.html
- http://scool-multik.blogspot.ru/2011/09/blog-post.html
- http://plast.me/manuals/1430-kak-sozdavat-multy-iz-plastilina.html
- ttps://letidor.ru/obrazovanie/a56-studiya-animacii-da-shkola-dlya-detey-i-vzroslyh-9460.shtml
- http://www.spletnik.ru/blogs/kruto/66810_sekrety-lyubimykh-multikov
- http://flash-animated.com/12-printsipov-animatsii-po-disneyu

– http://www.bl-school.com/events/animation/kurs-risovannoy-animatsii.html

– http://www.animator.ru/http://nsportal.ru/npo-spo/estestvennye-nauki/library/2015/05/20/multterapiya-kak-sredstvo-reabilitatsii-ihttp://school.multtherapy.ru/kursy/programma-obucheniya/

Формы аттестации и контроля

Образовательная деятельность в системе дополнительного образования предполагает не только обучение детей предметным УУД, но и развитие личностных качеств, поэтому в системе диагностики учитываются три группы показателей:

- учебные, фиксирующие предметные результаты, достигнутые в процессе освоения образовательной программы (мониторинг уровня обученности);
- личностные, выражающие изменения личностных качеств ребенка под влиянием занятий в объединении;
- метапредметные результаты, раскрывающие формирование коммуникативных, регулятивных и познавательных УУД.

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов:

- аналитическая справка о выполнении программы;
- журнал посещаемости;
- ведомости промежуточных и итоговых результатов освоения программы;
- готовые творческие работы;
- грамоты и дипломы учащихся;
- фото;
- отзывы детей и родителей.

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов:

- аналитическая справка;
- протоколы промежуточных и итоговых результатов освоения программы;
- конкурс.

Оценочные материалы

На основании избранных форм проведения аттестации и контроля для каждого этапа педагогами подобраны из существующих или разработаны авторские оценочные материалы.

На этапе вводного контроля фронтальная беседа проводится по составленным педагогами примерным вопросам. (Приложение 1)

Текущий контроль осуществляется на протяжении всего учебного года посредством отслеживания результатов выполнения каждым учащимся практических работ и творческих заданий в соответствии с учебным планом. Учитывается степень активности учащихся в конкурсной и проектной деятельности.

Итоговая творческая работа представляет собой проект создания собственного мультипликационного фильма. Она может выполняться как индивидуально, в парах, так и в микрогруппах. В специально отведенное время происходит защита итоговых проектов. Творческие работы демонстрируются всем учащимся творческого объединения и оцениваются педагогом по разработанным критериям (Приложение 2).

Мониторинг результатов освоения образовательной программы в виде итогового тестирования (Приложение 3).

Список литературы:

Нормативные документы

1. Федеральный закон от 29.12.2012 г. №273–ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями от 16.04.2022 N 108-ФЗ);
2. Федеральный закон № 124 - ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» от 24.07.1998 г. (в редакции от 2021 г);
3. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030г., утвержденная Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. N 678-р;
4. Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 года, утвержденная Распоряжением Правительства РФ от 29 мая 2015 г. № 996-р;
5. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 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»;
6. программам»;
7. Приказ Министерства просвещения РФ от 09.11.2018 года» № 533 от 30.09.2020 года «О внесении изменений в порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденным приказом Министерства Просвещения Российской Федерации;
8. Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (утв. Приказом Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. № 629);
9. Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ» (включая разноуровневые программы).

Литература для педагогов.

1. Альтендорфер А. Анимация кадр за кадром. М.: ДМК-Пресс, 2020 г.
2. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации: Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск», Новосибирск, 2008 г.
3. Иткин, В.Д. Что делает мультипликационный фильм интересным / В.Д. Иткин // Искусство в школе.- 2006.- № 1.-с.52-53.
4. Зейц, М.В. Пишем и рисуем на песке. Настольная песочница /М.В. Зейц.- М.: ИНТ, 2010.-252 с.
5. Казакова Р.Г., Мацкевич Ж.В. Смотрим и рисуем мультфильмы. Методическое пособие. М.,2013 – 125с.
6. Интернет-ресурсы:

- Мультфильмы своими руками. http://veriochen.livejournal.com/121698.html.

Литература для родителей и обучающихся

1. Алиева Н.З. Зрительные иллюзии. Феникс, 2006
2. Запаренко В. Как рисовать мультики. Фордевинд, 2011
3. Милборн А. Я рисую мультики. Росмэн, 2003
4. Саймон М. Как создать собственный мультфильм. Анимация двухмерных персонажей. НТ-Пресс, 2006
5. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И.Курдюкова. – М, 2007.
6. Курчевский В. Быль и сказка о карандашах и красках. – М., 2008.
7. Хоаким Чаварна, Ручная лепка. – М., 2003г.

Приложение №1

Диагностическая карта

«Мой портрет в мультстудии»

Фамилия и имя (по желанию): _____

Возраст: _____ лет

Дата: Сентябрь / Май (нужное подчеркни)

Инструкция: Дорогой друг! Представь, что ты главный герой мультфильма под названием «Я и моя студия». Ответь на вопросы честно.

Блок 1. Мое отношение к занятиям (Мотивация и интерес)

Выбери смайлик, который лучше всего описывает твое состояние, когда ты идешь на занятия мультипликацией:

 (Очень хочу, бегу с радостью)

 (Иду спокойно, мне нравится)

 (Иду, потому что родители отправили)

 (Не хочу идти, скучно)

Вопрос 1.2. Если бы я стал режиссером, мой мультфильм был бы о... (напиши 2 слова):

Блок 2. Мои «сильные стороны» (Самооценка и уверенность)

Закончи предложения (напиши или нарисуй):

2.1. В создании мультфильмов у меня лучше всего получается: _____

(Варианты для себя: рисовать, лепить, придумывать истории, командовать, шуметь/озвучивать)

2.2. Самое сложное для меня в создании мультфильмов: _____

Блок 3. Я и моя команда (Коммуникативные навыки). Представь ситуацию. Ты придумал классную идею для мультфильма, а ребята в группе хотят делать другую историю. Как ты поступишь? (Выбери один вариант или напиши свой)

А) Буду спорить до хрипоты, чтобы сделали по-моему.

Б) Расскажу свою идею, но если не выберут - расстроюсь, но соглашусь с большинством.

В) Мне все равно, что делают, я буду делать свое дело молча.

Г) Сделаем один мультик с моей идеей, а следующий - с их. Договорюсь о компромиссе.

Вопрос 3.2. Если у товарища что-то не получается при съемке, я (выбери):

А) Посмеюсь и сделаю сам.
Б) Помолчу, пусть сам разбирается.
В) Подойду и предложу помощь, объясню.
Блок 4. Мое поведение и правила (Дисциплина и ответственность)
Нарисуй кружок на той ступеньке лестницы, где ты сейчас находишься.
Правила в студии:
4.1. Я знаю правила техники безопасности (работа с ножницами, пластилином).
(0 ступенька - не знаю; 10 - знаю все назубок и соблюдаю)
4.2. Я довожу начатое дело до конца (даже если лепить надоело).
(0 - бросаю на полпути; 10 - всегда заканчиваю работу)
Блок 5. Мое будущее в анимации (Целеполагание)
Закончи предложение:
К концу этого года я ОБЯЗАТЕЛЬНО ХОЧУ НАУЧИТЬСЯ (выбери или напиши свое):
А) Снимать целый мультфильм без помощи педагога.
Б) Придумывать смешные сценарии.
В) Дружить с ребятами в группе.
Г) Свое: _____

Приложение №2

Текущая диагностика обучающихся
Практическое задание

Для отслеживания уровня владения практическими умениями и навыками обучающимся предлагается снять анимационный фрагмент, используя готовых персонажей, фон. Тема выбирается педагогом.

Инструкция: Вам необходимо «оживить героя».

Задание можно выполнять в паре или индивидуально.

Этапы работы:

1. Установить оборудование, настроить его.
2. Продумать движения героя и сделать раскадровку (на 6-8 кадров).
3. Съемка фрагмента.
4. Монтаж фрагмента (с голосовым и музыкальным сопровождением).

Отслеживание результативности выполнения практического задания.

Критерии оценки уровня овладения приемами получения движущихся объектов

Низкий уровень (-) не владеет приемами получения движущихся объектов, (этапы работы перепутаны, задание не понято – прослеживается небрежность. Уровень творчества – низкий.

Средний уровень (+): обучающийся умеет применять приемы получения движущихся объектов на практике. С заданием справился, но работу выполняет с частичной помощью педагога. Уровень творчества - средний.

Высокий уровень (++): обучающийся уверенно применяет знания на практике, качество выполненной работы на высоком уровне. Уверенно владеет оборудованием и материалами. Применяет различные приемы получения движущихся объектов. Уровень творчества – высокий.

Приложение №3

Итоговая аттестация обучающихся
Тестирование по вопросам теоретической части

Инструкция: тест выполняется на отдельном листе.

В верхнем правом углу листа напишите свою фамилию и имя.

Далее, согласно номеру вопроса, поставьте цифру и из предложенных вариантов ответа выберите только один правильный.

1. Вид киноискусства, произведения которого создаются методом покадровой съёмки последовательных фаз движения рисованных или объёмных объектов, называется…

а) Мультипликация

б) Фотосессия

в) Киносъемка

2. Слово анимация обозначает…

а) Приумножение

б) Одушевление

в) Вдохновение

3. Какие технические средства помогают обеспечить надежную фиксацию фотокамеры при съемке мультфильмов?

а) штангенциркуль

б) штатив

в) фотозакрепитель

4. Выберите мультфильм, снятый УОЛТОМ ДИСНЕЕМ

а) Ну, Погоди!

б) Микки Маус

в) Винни Пух

5. Чем занимается художник по персонажам?

а) Съемкой движения персонажа

б) Разработкой образа персонажа

в) Озвучиванием персонажа

6. Содержание будущего фильма с подробным описанием действия, с указанием порядка и времени появления всех персонажей это…

а) Сценарий

б) Программа

в) План

7. Искусство создания истории это-

а) Живопись

б) Драматургия

в) Архитектура

8. Чем занимается художник-мультипликатор?

а) Рисует портреты

б) Копирует рисунки

в) Создает движение (одушевляет) персонажа

9. Что такое раскадровка?

а) Комиксы нарисованные после просмотра фильма

б) Раскраски для мультипликаторов

в) Серия рисунков всего сюжета будущего фильма

10. Выбери, что относится к видам стоп-моушн анимации

а) Пластилиновая перекладка

в) flash - анимация

11. Выбери название программы, в которой мы делаем монтаж мультфильма

а) Ulead Video Studio

б) PowerPoint

в) Adobe Acrobat Reader

12. С чего лучше начать монтаж мультфильма?

а) С дорожки видео или изображения

б) С голосовой дорожки

в) С музыкальной дорожки

13. Кого по праву можно назвать пионером российской мультипликации?

а) У. Диснея

б) С.М. Эйзенштейна

в) В.А. Старевича

14. Посмотрите предложенный фрагмент и определите, какая из техник анимации была вам представлена?

а) рисованная анимация

б) стоп-моушн анимация

в) компьютерная анимация

Ключ к тесту

№ вопроса	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**	**13**	**14**
Вариант ответа	**а**	**б**	**б**	**б**	**б**	**а**	**б**	**в**	**а**	**а**	**б**	**в**	**б**	**б**

Отслеживание результативности выполнения тестового задания.

Тест состоит из 14 вопросов. За каждый правильный ответ выставляется один балл. Максимально возможное количество 14 баллов.

Низкий уровень (**0 – 4 баллов**): обучающийся обладает недостаточным уровнем знаний, допускает значительные ошибки, путается в терминологии.

Средний уровень (**4 – 10 баллов**): обучающийся проявляет поверхностные знания по отдельным темам программы, знает основные термины и понятия.

Высокий уровень (**10 – 14 баллов**): обучающийся свободно владеет теоретическим материалом по программе, допускает незначительные ошибки, либо не допускает вообще.