

Управление образования администрации г. Хабаровска
муниципальное автономное учреждение
дополнительного образования г. Хабаровска
«Детско-юношеский центр «Поиск»

УТВЕРЖДЕНО:
Педагогическим советом
МАУ ДО ДЮЦ «Поиск»
Протокол № 5 от «18» июня 2025

УТВЕРЖДАЮ:
Директор МАУ ДО ДЮЦ «Поиск»
Н.Л. Бурнос
Приказ № 24 от «18» июня 2025



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ**

«Друзья Мультипликации»

Возраст обучающихся: 8-12 лет

Срок реализации: 2 года

Автор – составитель:
Рязанова Маргарита Сергеевна
Педагог дополнительного образования

Хабаровск, 2025

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ:

РАЗДЕЛ №1. «Комплекс основных характеристик программы»

- 1.1 Пояснительная записка
- 1.2 Цели и задачи программы
- 1.3 Учебный план
- 1.4 Содержание программы
- 1.5 Планируемые результаты

РАЗДЕЛ №2. «Комплекс организационно-педагогических условий»

- 2.1 Календарный учебный график на 2025 – 2026 учебный год
 - 2.2 Образовательные и учебные форматы
 - 2.3. Материально-техническое обеспечение
 - 2.4. Методическое обеспечение
 - 2.5. Формы и методы определения результативности
 - 2.6. Оценочные / контрольно-измерительные материалы (КИМ)
- Список литературы
- Приложения

Раздел № 1 КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ДООП

1.1 Пояснительная записка

Программа разработана в соответствии с:

1. Федеральный Закон от 29.12.2012г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (далее – ФЗ);
2. Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. N 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»
3. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28 Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
4. Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 января 2021 года № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;
5. Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 г. № 678-р «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 г.»;
6. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
7. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (разработанные Минобрнауки России совместно с ГАОУ ВО «Московский государственный педагогический университет», ФГАУ «Федеральный институт развития образования», АНО ДПО «Открытое образование», 2015г.) (Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09- 3242);
8. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 г. № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
9. Приказ КГАОУ ДО РМЦ от 27.05.2025 № 220П «Об утверждении Положения о дополнительной общеобразовательной программе, реализуемой в Хабаровском крае»;

10. Устав муниципального автономного учреждения дополнительного образования г. Хабаровска «Детско-юношеский центр «Поиск» (утверждено начальником Управления образования администрации города Хабаровска от 24.09.2018 г.).

Актуальность программы

Актуальность программы «Друзья мультипликации» обусловлена многими факторами:

Во-первых, доступностью разнообразных технических средств, необходимых для создания мультфильма. Фотоаппарат, штатив, компьютер становятся всё более доступными даже для детей. Сейчас трудно представить семью, которая не располагала хотя бы одним из перечисленных технических средств.

Мультипликация предполагает различные виды деятельности, к которым относится и работа с современной компьютерной и цифровой техникой:

- для съемки, монтажа, записи звука - видеоаппаратура, планшеты, смартфоны, фотоаппараты, компьютеры;
- для работы с текстами (текстовые редакторы и программы) - компьютеры, планшеты;
- для оформления и дизайна (графические редакторы и программы) - компьютеры, гаджеты.

В этих условиях занятия мультипликацией позволяют показать детям способы разумного, бережного и полезного использования современной цифровой техники в создании собственных творческих проектов.

Во-вторых, 2022-2031 годы в России объявлены Десятилетием науки и технологий. Целью десятилетия является усиление роли науки и технологий в решении важнейших задач развития общества и страны, а одной из основных задач - привлечение в сферу исследований и разработок талантливой молодежи. Программа «Друзья мультипликации» обладает огромными возможностями для развития технических и творческих способностей ребенка.

Программа позволяет обучающимся осваивать приёмы и принципы мультипликационного мастерства, создавать мультфильмы путём общедоступных технологий кадровой съёмки и монтажа. Умение анимировать собственные сюжеты и собирать готовые видеопроекты важно в современном виртуальном мире, где особенно востребован формат визуализации идей.

Сегодня трудно найти более универсальный и целостный вид творчества, так естественно подходящий детскому возрасту, как авторская

детская мультипликация. В ней заложена и особая структура условности, свобода в трактовке пространства и времени, и возможность использовать разнообразный арсенал выразительных средств профессионального мультипликационного кино.

Особенность программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Друзья мультипликации» реализуется в детско-юношеском центре «Поиск», где много лет существует детская студия телевидения «Хабаровск» и накоплен большой опыт по созданию разнообразных видеосюжетов и фильмов, над которыми работали дети и подростки. В центре «Поиск» имеется профессиональное оборудование для всех этапов создания телевизионных продуктов. Эти возможности будут использованы и при реализации программы по детской мультипликации.

Важной особенностью программы является также наличие паспортизированного музея истории Индустриального района муниципального автономного учреждения дополнительного образования города Хабаровска «Детско-юношеского центра «Поиск». Фонды музея насчитывают свыше шести тысяч единиц хранения. В содержание программы включен раздел «Как оживает музейный экспонат».

Это то, что делает нашу программу отличной от существующих программ по детской мультипликации.

Данный раздел предполагает не только создание мультфильмов с использованием музейных предметов и экспозиций, но и изучение исторических фактов об используемых предметах: их историю, легенды, особенности «бытования» и появления в музее детско-юношеского центра «Поиск».

Тип программы: одноуровневая

Уровень усвоения программы – базовый.

Формы обучения: Очная, с элементами дистанционных технологий (Сферум)

Формы организации содержания: Модульная.

Обучающиеся, для которых программа актуальна:

Программа «Друзья мультипликации» направлена на обучение детей 8-

12 лет. Принимаются все желающие без предварительного отбора. Количество обучающихся в группе: до 17 человек. Группы формируются смешанные, близкие по возрасту.

Объем программы: Общий объем – 516 часов. Из них: теория – 108 часов, практика – 408 часов.

Сроки освоения: 2 учебных года.

Режим занятий: 3 раза в неделю по 2 академических часа (90 минут) с перерывом 10 минут.

1.2 Цель и задачи программы

Целью программы является развитие технического и творческого потенциала детей в процессе создания мультфильмов в различных анимационных техниках.

Задачи программы 1-го года обучения

Обучающие:

- обучить базовым приемам анимации;
- научить основам работы с фототехникой и компьютером;
- познакомить с творчеством российских и зарубежных мультипликаторов;
- познакомить с основами мультипликационного искусства;
- дать знания о процессе создания мультфильмов с помощью программ на смартфонах и на компьютерах;
- познакомить с экспонатами Музея Индустриального района г. Хабаровска;
- изучить основы построения сценария;
- изучить основы актерского мастерства.

Развивающие:

- развить творческие и мыслительные способности;
- сформировать навыки самостоятельной работы и работы в команде;
- развивать фантазию, изобретательность, логическое мышление и

пространственное воображение.

- развивать мелкую моторику рук;
- формировать мотивацию активного участия в творческой деятельности;
- формировать умение планировать и оценивать выполненную работу по предложенным критериям;
- содействовать формированию ответственности, целеустремлённости и трудолюбия.

Воспитательные:

- воспитывать уважение к истории, традициям Центра «Поиск» и Музею истории Индустриального района;
- воспитать внимательность, сосредоточенность и заинтересованность в изучаемых предметах;
- формировать интерес к творческим профессиям;
- воспитывать осознанное выполнение правил по профилю деятельности;
- развивать коммуникативные компетенции: взаимодействие с другими обучающимися и взрослыми, в коллективе, в группе;
- формировать общие этические нормы и правила поведения.

Задачи программы 2-го года обучения

Обучающие:

- познакомить с экспонатами Музея Индустриального района г. Хабаровска;
- изучить основы построения сценария;
- изучить основы актерского мастерства.
- закрепить знания об основных техниках и способах создания мультфильмов;
- закрепить знания по разработке и технике изготовления и «оживления» персонажей;
- закрепить знания о способах создания фонов и декораций;
- научить некоторым основам драматургии;

- разобрать основные понятия звукового оформления мультфильма.
- закрепить технические навыки работы с оборудованием.

Развивающие:

- формировать опыт взаимоотношений среди учащихся, готовности к взаимодействию и сотрудничеству;
- формировать мотивацию активного участия в творческой деятельности;
- развивать фантазию, изобретательность, логическое мышление и пространственное воображение.
- развивать умения планирования и оценки/ самооценки выполненной работы по предложенным критериям;
- развивать мелкую моторику рук.

Воспитательные:

- воспитывать интерес к лучшим образцам мультипликации и желание к самостоятельному творчеству.
- воспитывать уважение к истории, традициям Центра «Поиск» и Музею истории Индустриального района;
- воспитать внимательность, сосредоточенность и заинтересованность в изучаемых предметах;
- сформировать интерес к творческим профессиям;
- воспитывать осознанное выполнение правил по профилю деятельности;
- развивать коммуникативные компетенции: взаимодействие с другими обучающимися и взрослыми, в коллективе, в группе;
- формировать общие этические нормы и правила поведения.

1.3 Учебный план

Учебный план на 2025 – 2026 учёный год структурирован по основным тематическим модулям. Указано общее количество часов, с разделением на теорию и практику. Прописаны формы промежуточного контроля и итоговой аттестации.

Учебный план 1 года обучения

№п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		Теория	Практика	Всего	
1	Раздел «Организационно-диагностическая деятельность»	2	4	6	Входная тест анкета, беседа, наблюдение.
2	Раздел «Что такое мультипликация»	2	9	11	Наблюдение, беседа.
3	Раздел «Профессия автор-писатель, автор-режиссер и художник. Основы драматургии»	2	10	12	Наблюдение, беседа.
4	Раздел «Профессия Аниматор. Движение -основа анимации»	4	8	12	Наблюдение, беседа.
5	Раздел «Прикладное творчество в анимации»	2	8	10	Наблюдение, беседа.
6	Раздел «Оснащение съемочного процесса»	2	8	10	Наблюдение, беседа.
7	Раздел «Знакомство с профессией режиссер, с процессом создания мультфильма на примере анимации в технике перекладки»	7	12	19	Наблюдение, просмотр готового проекта, анализ, обсуждение. Промежуточная тест-анкета.
8	Раздел «Знакомство с видами анимации»	10	48	58	Просмотр готовых проектов, анализ, обсуждение
9	Раздел «Как оживает музейный экспонат»	5	30	35	Просмотр готовых проектов, анализ, обсуждение
10	Раздел «Создание мультфильма на выбор»	8	40	48	Просмотр, анализ, обсуждение
11	Раздел «Коллективно-творческие мероприятия»	3	34	37	Участие в подготовке.
	Итого	47	211	258	

Учебный план 2-го года обучения

№п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		Теория	Практика	Всего	
1.	Раздел 1 «Организационно- диагностическая деятельность»	1	1	2	Входная тест анкета, беседа, наблюдение.
2.	Раздел 2 «Звуковое оформление фильма»	2	10	12	Наблюдение, беседа.
3.	Раздел 3 «Изобразительная деятельность в анимации»	4	24	28	Наблюдение, беседа.
4.	Раздел 4 «Специфика языка» «экрана»	6	20	26	Наблюдение, беседа.
5.	Раздел 5 «Технология съемочного процесса»	4	16	20	Наблюдение, беседа.
6.	Раздел 6 «Развитие восприятия экранного образа»	4	8	12	Наблюдение, беседа.
7.	Раздел 7 «Драматургия»	4	16	20	Наблюдение, беседа.
8.	Раздел 8 «История анимации»	4	8	12	Наблюдение, беседа.
9.	Раздел 9 «Движение – основа анимации»	2	12	14	Наблюдение, беседа.
10	Раздел 10 «Оснащение процесса съемки»	4	12	16	Наблюдение, беседа.
11	Раздел 11 «Прикладное творчество в анимации»	6	14	20	Наблюдение, беседа.
12	Раздел 12 «Звуковое оформление фильма»	4	12	16	Наблюдение, беседа.
13	Раздел 13 «Изобразительная деятельность в анимации»	6	14	20	Наблюдение, беседа.
14	Раздел 14 «Специфика языка кино»	6	14	20	Наблюдение, беседа.

15	Раздел 15 «Технология съёмочного процесса»	4	16	20	Наблюдение, беседа.
16	Итого	61	197	258	

1.4 Содержание программы

Содержание учебного плана 1 год обучения

Раздел 1. Организационно-диагностическая деятельность. (6ч)

Тема 1.1. Вводное занятие. Техника безопасности. Входная диагностика.

(2 часа)

Теория. Экскурсия детей по учреждению, знакомство с аудиториями, другими объединениями. Знакомство со студией. Инструктаж по правилам поведения на занятиях. Техника безопасности на занятиях и переменах, техника безопасности при работе с оборудованием и материалами.

Практика. Знакомство с детьми, придумываем название для группы. Знакомство с целями, задачами, основными направлениями и темам и программы. Планирование работы на учебный год. Знакомство с оборудованием. Наглядная демонстрация работы устройств фото и видеотехники, осветительного оборудования, приборов работающих от сети переменного тока. Входная диагностика. Входная анкета-тест «Что я знаю о мультфильмах».

Тема 1.2. Понятие "анимация" и "мультипликация". Просмотр анимационных фильмов. Беседа о любимых мультфильмах и их героях.

(4 ч)

Теория. Беседа о мультипликации. Выбор мультфильмов для просмотра предоставляется обучающимся. Для этого дети должны рассказать о своем любимом фильме и его главном герое.

Практика. (выполняется по желанию или по предложенным раздаточным карточкам, в которых указывается название мультфильма или имя героя):

- пересказ сюжета запомнившегося фильма;
- Представление "Я в роли героя мультфильма".

Игра "Стол находок". Необходимо угадать имя мульт-героя по предложенным предметам.

Раздел 2. «Что такое мультипликация» (11ч)

Тема 2.1. История возникновения анимации. Эффект движения в наскальной живописи. Простейшие аппараты для передачи движения и их применение. (3 ч)

Теория. Международный день анимации- 28 октября. Основные исторические сведения о появлении анимации. Технологии прошлого. Демонстрация работы аппаратов, предшествующих появлению кино. Оптические игрушки.

Практика. Продумывание организации выставки ко дню анимации. Демонстрация работы фенакископа, тауматропа, зоотропа. Изготовление тауматропа, зоотропа, фенакископа. Изображение на заготовке-ленте простейшего движения по фазам (скачет мячик). Просмотр рисунков в барабане зоотропа.

Игра в волшебников. Необходимо дорисовать недостающие фазы движения из предложенного ряда последовательных рисунков на ленте зоотропа.

Тема 2.2. «Появление мультфильмов» (4 ч)

Теория. Понятие мультфильма. История появления мультфильмов, первые мультфильмы, способы создания мультфильмов. Виды анимационного кино.

Практика. Презентация «История создания мультфильмов. Презентация «Виды анимационного кино», видеоролик «Как создают мультфильмы», «первооткрыватели» в мире анимационного кино. Рождение рисованной мультипликации. Изобретение Эмиля Рено. Просмотр первых мультфильмов (реж. Старевич).

Тема 2.3. Формирование первоначальных навыков восприятия в процессе просмотра анимационного фильма. Зрительное, звуковое, эмоциональное восприятие . (4ч)

Теория. Воздействие фильма на зрителя. Умение видеть, слышать, сопереживать, восхищаться, радоваться, удивляться. Творческие возможности зрителя.

Практика. Просмотр анимационных фильмов Ю.Норштейна "Лиса и заяц», "Цапля и журавль", "Ежик в тумане", "Сказка сказок". Составляем словесное описание главных героев.

Вопросы:

Какой фильм вам наиболее понравился? Почему?

Какие чувства вызывают герои?

Что мы видим в фильме, что слышим?

Какое настроение вызывает просмотренный фильм?

Раздел 3. Драматургия. (12ч.)

Тема 3.1. Профессия автор-писатель, автор-режиссер и художник. Сказка-фантазия. Литературный и экранный вариант одной истории. (6 ч)

Теория. Слово и экранное изображение на примере разбора сказки Эдуарда Успенского «Чебурашка» и мультфильма Романа Качанова «Крокодил Гена и

его друзья». Роль звука в мультфильме. Значение образа в мультфильме. Сказка и мультфильм-сказка, сравнение.

Практика. Чтение сказки Э.Успенского и просмотр фильмов о Чебурашке. Изображаем главных героев. Проводим сравнение, чем отличается в нашем представлении литературный и экранный образы героев?

Тема 3.2. Собственное сочинение. Короткая история или сказка с иллюстрациями. (6 ч)

Практика. Каждый ученик рассказывает свою историю и показывает иллюстрации к ней. Примерные темы: «У нас в гостях медвежонок», «Я люблю все живое» и др. Составление собственного рассказа. Изображение героев придуманного рассказа. Иллюстрации к рассказу. «Твоя книжка-малышка» - оформление собственной книжки.

Раздел 4. Профессия Аниматор. Движение - основа анимации (12ч).

Тема 4.1. Первые навыки ориентации во времени (6 ч).

Теория. Знакомство с профессией аниматор. Анимационное искусство и его составляющие (драматургия, рисунок, музыка, движение, время). Значение временного пространства в мультфильме.

Практика. «Знакомство с Секундочкой» - игровая ситуация. Девочка-Секундочка рассказывает о себе. Что такое секунда? Много это или мало, долго или коротко? Что может произойти за секунду в жизни и на экране. Значение секунды в анимационном фильме. Рисуем «секунду». Этюд «Секундочка и ее портрет». Выражение движения продолжительностью в одну секунду- это 24 рисунка с изображением разных этапов движения (фаз). «Стрелки на часах», этапы движения.

Тема 4.2. Движение на экране - основа визуального образа. Оживший рисунок. Движение в мультфильме (6 ч).

Теория. Значение движения в анимации. Темп и ритм при передаче движения. Понятие фазы движения. Анализ этапов движения.

Практика. Просмотр фильмов из серии «38 попугаев». Особенности движения различных героев. (кто как двигается - прыгает, бежит, ползает, летает и т.п.). Изображение этапов простейшего движения (восход солнца, прыгающий мячик). «Карманный» мультфильм - движение в блокноте (бегущие стрелки часов, вырастающий цветок).

Раздел 5. Прикладное творчество в анимации. (10 ч)

Тема 5.1. Работа над изготовлением марионетки. (6 ч)

Практика. Процесс изготовления динамических игрушек и способы соединения деталей. Детали для осуществления движения и их хранение в процессе съемки (изготовление конвертов для мелких деталей, их обозначение). Изучение заготовок, выполненных к анимационным фильмам,

движение персонажей в фильме. Выполняем персонажей для театра марионеток.

Тема 5.2. Аппликация. Технология работы с природными материалами. Цвет и фактура природных материалов. (4 ч)

Теория. Аппликация. Виды, классификация, способы выполнения, материалы. Волшебные превращения природы. Развитие фантазии с использованием для работы различных природных материалов.

Практика. Создание необычного образа из природного материала с использованием листьев, веточек, семян, цветов, иголок и др. Выполнение анимационного образа в технике аппликации. Проведение выставки-конкурса «Страна Листопадия».

Раздел 6. «Оснащение съемочного процесса» (10 ч)

Тема 6.1. Камера - устройство для съемки. (5 ч)

Теория. Изучение функций фото и видео техники. Основные операции с камерой и процедуры съёмки. Режимы фотосъёмки: автоматическая и ручная. Роль съемочного процесса в создании фильма. Оператор и его роль в фильме. Глаз камеры - объектив. Что видит глаз камеры и то, что он не должен видеть (в объектив камеры при съёмке не должны попадать руки). Знакомство с основными правилами поведения во время съёмки.

Практика. Просмотр (режим воспроизведения кадров). Удаление и сохранение кадров. Импорт фото файлов на жесткий диск компьютера. Просмотр сюжета о работе оператора. Игра «Познакомимся с видеокамерой. Оживляем бабочку. Познавательная съёмка. Выполняются упражнения на движение и сравнение их между собой:

- используются все рисунки-фазы (24 рисунка), снимая каждый по 1 разу;
- снимаем лишь каждую вторую фазу движения (12 рисунков) по 2 раза;
- снимаем каждую третью фазу движения (8 рисунков) по 3 раза;
- снимаем каждую четвертую фазу (6 рисунков) по 4раза;
- снимаем каждую шестую фазу (4 рисунка) по 6 раз.

Как изменяется движение с уменьшением количества рисунков. Какое количество рисунков-фаз допустимо для плавного движения? (8 рисунков).

Этап 1. Свет. (1ч)

Теория. Правила установки осветительных приборов.

Практика. Отработка знаний на практике.

Тема 6.2. Программы для обработки видео «Adobe Premiere Pro», «Sony Vegas Pro» (5 ч.)

Теория: Знакомство с программами для видеомонтажа. Запуск программ. Интерфейс программ. Функции альбома и просмотрowego окна.

Практика. Основные операции монтажа: перемещение, слияние, обрезка

кадра. Сохранение файла.

Раздел 7. «Знакомство с профессией режиссер, с процессом создания мультфильма на примере анимации в технике перекладки» (19 ч.)

Тема 7.1. Замысел анимационного фильма. План фильма. (1 ч.)

Теория: Работа над замыслом фильма. Мозговой штурм. Завязка, конфликт, кульминация, финал. Сверх-задача. Профессия режиссера. Рождение идеи мультфильма. Планирование анимационного фильма: определение вида анимационного фильма, выбор темы, смыслового содержания, этапы видеоряда, название работы, музыкальное решение.

Практика. Пример: перекладная анимация; видеоряд из детских персонажей: представление своей группы в объединении. Название видеоряда «Мы учимся в «МультиKids»; визитная карточка группы, веселая музыка на тему «Школьная жизнь».

Тема 7.2 Раскадровка фильма (4 ч.)

Теория. Знакомство с теорией раскадровки. Раскадровка фильма. Выстраивание логического видеоряда каждой отснятой сцены. Слияние, перемещение и подрезка фотокадров. Сохранение смонтированных сцен.

Практика. Выполнение раскадровки.

Тема 7.3 Изготовление фона и персонажей (6 ч.)

Теория: Рождение образов, выбор материалов,

Практика. Организация рабочего места, подготовка фона, настройка осветительного оборудования. Рисование героев и фонов.

Тема 7.4 Покадровая фотосъемка (3 ч.)

Теория: Особенности съемочного процесса. Установка оборудования. Покадровая фотосъемка сцен видеоряда (начало, развитие сюжета, итог). Импорт и сохранение фотоматериала.

Практика. Съемка фильма. Редактирование фото файлов с помощью программы «Adobe Lightroom».

Тема 7.5 Звуковое и музыкальное решение мультфильма (2 ч.)

Теория: Звуковое оформление. Выбор музыкальной темы и звуковых эффектов. Озвучивание мультфильма.

Практика. Наложение музыки. Звуковой монтаж видеоряда (работа на звуковой дорожке, уровень громкости, совмещение фонового звука и музыки в видеоряде. Работа звукозаписывающей студии. Знакомство со звуковым редактором «Adobe Audition».

Тема 7.6 Цифровая обработка фотоматериала (2 ч.)

Теория: Обработка материала в программах «Adobe Premiere Pro» или «Sony Vegas Pro».

Практика. Работа в программах «Adobe Premiere Pro» или «Sony Vegas Pro».

Тема 7.7 Просмотр и обсуждение мультфильма. (1 ч.)

Теория. Правила просмотра фильма. Правила заполнения зрительских карт.

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

Этап 1. Промежуточная диагностика.

Практика. Анализ готовых мультфильмов. Промежуточная анкета-тест «Мои успехи в первом полугодии».

Раздел 8 «Знакомство с видами анимации» (58 ч.)

Тема 8.1. Пластилиновая анимация (14 ч.)

Теория: Пластилиновая анимация. Просмотр пластилинового мультфильма. Особенности работы с пластилином. Выбор темы для видеоряда пластилиновой анимации. Определение вида лепки (плоская или объемная). Название работы, смысловое содержание, звуковое и музыкальное решение. Пример: анимационный видеоряд «Что такое новый год?»; появляются новогодние игрушки на ёлке, детский хоровод, зимний фон; поздравительные титры; веселая новогодняя музыка, стихи Е.Михайлова.

Практика. Изготовление и съемка пластилинового мультфильма.

Этап 1. Просмотр и обсуждение мультфильма. (2ч)

Теория. Правила просмотра фильма. Правила заполнения зрительских карт.

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

Тема 8.2. Песочная (сыпучая) анимация (8 ч.)

Теория: Особенности работы с песком и другими сыпучими материалами. Рисование на песке (пескография). Замысел рисунка под музыкальное сопровождение. Пример: «Весна», пробуждение природы, музыка звуков природы.

Практика. Рисование и съемка мультфильма.

Этап 1. Просмотр и обсуждение мультфильма. (2ч)

Теория. Правила просмотра фильма. Правила заполнения зрительских карт.

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

Тема 8.3. Предметная анимация с использованием музейных экспонатов. (18ч.)

Теория: Особенности предметной анимации. Материалы для предметной анимации. Выбор темы, сюжета, музыки, материала. Пример: видеоряд «Как

оживает музейный экспонат», музейные экспонаты рассказывают о своей истории.

Практика. Съемка мультфильма соблюдая все этапы создания.

Этап 1. Просмотр и обсуждение мультфильма. (2ч)

Теория. Правила просмотра фильма. Правила заполнения зрительских карт.

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

Тема 8.4. Lego анимация (10ч.)

Теория: Просмотр кукольного мультфильма. Особенности кукольной анимации. Покадровая съемка анимационного видеоряда из фигурок Lego.

Практика. Конструирование из Lego. Съемка мультфильма.

Этап 1. Просмотр и обсуждение мультфильма. (2ч)

Теория. Правила просмотра фильма. Правила заполнения зрительских карт.

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

Раздел 9. Как оживает музейный экспонат». (35 ч.)

Теория. Знакомство с Музеем истории Индустриального района муниципального автономного учреждения дополнительного образования города Хабаровска «Детско-юношеского центра «Поиск». История появления Музея, знакомство с музейными экспонатами, изучение их истории, особенностей «бытования» и появления в музее детско-юношеского центра «Поиск». Особенности работы с музейными экспонатами.

Практика. Выбор экспоната, темы для творческого проекта. Определение вида анимации. Название работы, смысловое содержание, звуковое и музыкальное решение. Поиск информации, написание сценария. Создание мультфильма с использованием музейных предметов и экспозиций. Творческий проект. Защита проекта.

Раздел 10. Создание мультфильма на выбор. (48 ч.)

Тема 10.1. Создание сюжета для мультипликационного фильма (4ч.)

Теория. Сюжет. Развитие сюжета.

Практика. Сочинение сюжета. Выбор темы анимационного фильма. Работа над сценарием. Составление рассказа о жизни и приключениях героев мультфильма.

Тема 10.2. Работа над текстом (3ч.)

Теория. Особенности работы с текстом. Редакция текста.

Практика. Запись текста.

Тема 10.3. План мультфильма (3 ч.)

Теория. Сценарный план. Название фильма. Имена персонажей (главным героям фильма, положительным и отрицательным персонажам). Работа над текстом (начало, главная часть, кульминация, итог).

Практика. Написание сценарного плана.

Тема 10.4. Изготовление персонажей мультфильма (8 ч.)

Теория. Поиск образного решения мультфильма. Выбор материалов. Герои.

Практика. Изготовление героев.

Тема 10.5. Изготовление фонов и объёмных иллюстраций (6ч.)

Теория. Просмотр фонов на готовых мультфильмах.

Практика. Изготовление фонов и объёмных иллюстраций.

Тема 10.6. Фотосъёмка сцен мультфильма (6 ч.)

Теория. Подготовка каждой отдельной сцены к фотосъёмке. Расположение фона и объёмных декораций на столике для фотосъёмки. Установка осветительного оборудования. Выбор ракурса фотосъёмки. Покадровая фотосъёмка каждой сцены мультфильма.

Практика. Покадровая фотосъёмка мультфильма.

Тема 10.7. Принцип компьютерного монтажа (4ч.)

Теория. Принцип компьютерного монтажа. Возможности нелинейного монтажа, перегруппировка материала, совмещение звуковых эффектов с музыкальным оформлением, работа с титрами, основными эффектами (автоматическая цветокоррекция», «скорость», «плавность»). Использование переходов «затухание» и «растворение».

Практика. Выполнение монтажа мультфильма.

Тема 10.8. Раскадровка фильма (2ч.)

Теория. Знакомство с теорией раскадровки. Раскадровка фильма. Выстраивание логического видеоряда каждой отснятой сцены. Слияние, перемещение и подрезка фотокадров. Сохранение смонтированных сцен.

Практика. Выполнение раскадровки.

Тема 10.9. Соединение сцен мультфильма (1ч.)

Теория. Целостность мультфильма Последовательное соединение готовых сцен мультфильма. Использование переходов и эффектов. Анализ монтажа.

Практика. Соединение сцен мультфильма.

Тема 10.10. Запись комментария. (1 ч.)

Теория. Комментарии к мультфильму Запись текста (озвучка мультфильма). Выразительное чтение по ролям составленного рассказа.

Практика. Выполнение необходимых комментариев.

Тема 10.11. Звуковое оформление фильма. (2 ч.)

Теория. Звуковое оформление. Выбор музыкальной темы для звукового оформления мультфильма.

Практика. Выполнение звукового оформления к фильму.

Тема 10.12. Работа с титрами. (1ч.)

Теория. Что такое титр? Работа с титрами (заставки на начало фильма и конец). Выбор фонов для создания титров. Определение направления и скорости движения титров. Выбор шрифта, цвета и размера титров. Сохранение созданных титров.

Практика. Выполнение титров к фильму.

Тема 10.13. Запись мультфильма на конечный носитель. (1ч.)

Теория. Способы записи мультфильма. Проверка в просмотрном окне готового проекта. Просчет фильма. Запись фильма на конечный носитель.

Практика. Запись мультфильма.

Тема 10.14. Организация показа мультфильма для уч-ся. (1ч.)

Теория. Как организовать просмотр мультфильмов? Составление аннотации к мультфильму. Описание фильма: название мультфильма, краткое содержание, вид анимации, длительность фильма, авторы текста, фотосъёмки, монтажа.

Практика. Организация просмотров в школе.

Тема 10.15. Создание и печать рекламного плаката. (1ч.)

Теория. Составление композиции рекламного плаката.

Практика. Изготовление плаката.

Тема 10.16. Демонстрация мультфильма. (1 ч.)

Теория. Презентация. Составление вопросов для учеников и учителей.

Практика. Демонстрация фильмов. Обсуждение и обмен мнениями.

Тема 10.17. Итоговые занятия. Итоговая диагностика. (1ч.)

Практика. Промежуточная аттестация: презентация творческих проектов, созданных в течение учебного года. Праздничное чаепитие, посвященное окончанию учебного года. Коллективное обсуждение итогов учебного года. Просмотр лучших проектов. Итоговая диагностика. Анализ готовых работ. Анкетирование-рефлексия «Чему я научился за год».

Раздел 11. Коллективно-творческие мероприятия. (37 ч.)

Практика: подготовка и участие в коллективно-творческих мероприятиях: «День тигра», «День Матери», «Новый год», «День защитника Отечества», «Масленица», «Международный женский день», «День космонавтики», «9 Мая», «Зажги свою звезду».

Содержание учебного плана 2-го года обучения

Раздел 1. Организационно-диагностическая деятельность. (2 ч)

Раздел 2. Звуковое оформление фильма. (12 ч)

Тема. Музыка в мультфильме и ее значение. Просмотр фрагментов музыкальных фильмов. (4 ч)

Теория. Беседа о роли музыкального оформления фильма. Слова и музыка, их значение (песня, опера, фильм).

Практика. __Прослушивание музыкальных фрагментов анимационных фильмов. Игра «Угадай мелодию». Детям предлагается узнать песенку из мультфильма по звучащей мелодии, назвать мультфильм и выбрать героя этого мультфильма.

Тема. Музыка осени (музыка дождя, шелестящих листьев и др.) (8 ч.)

Краски осени. Цветовая гамма осени. Стихи об осени.

Теория. Как в различных произведениях искусства передается осеннее настроение?

Практика. Литературно-музыкальный конкурс. Стихи об осени, выставка изобразительных работ и просмотр видеосюжетов, созданных из природных материалов. Просмотр фрагментов мультфильмов, в которых изображается осень. «Пусть осень оживет» - съемка природного материала. Этюд «Осенние фантазии» (проплывают рыбки из осенних листьев, расцветает цветок из лепестков и т.п.).

Раздел 3. Изобразительная деятельность в анимации. (28 ч)

Тема. Отработка навыков рисования. Основные понятия: пейзаж, портрет, натюрморт. Виды и жанры. (8ч)

Теория. Роль изобразительного искусства в жизни человека. Жанры живописи. Пейзаж в литературе и живописи. Сельский и городской пейзаж. Виды. Техника выполнения. Понятие «перспектива», «колорит», «контраст».

Практика. Просмотр фильма «Пластилиновая ворона». Практическая работа по закреплению навыков рисования пейзажа.

Тема. Фон- место движения персонажа в рисованном мультфильме. Фон-пейзаж и фон-натюрморт. (8ч)

Теория. Пейзаж-фон, на котором происходит действие в анимации. Натюрморт-фон на котором происходит действие в мультфильме. Стилизация реальных форм в декоративные.

Практика. На примере предлагаемых для просмотра фрагментов рассмотреть фон, на котором происходит действие. Как художники-аниматоры прорисовывают фон? Как изображают фон в объемной анимации? У нас в гостях Солнечный Зайчик. Подвижное – на неподвижном, герой двигается, фон неподвижен.

Тема. Портрет. Образ главного героя и работа над ним. Персонажи фильма. (12 ч)

Теория. Портрет как жанр живописи. Портретное сходство. Особенности при изображении портретов в анимации. Непосредственное изготовление персонажей по эскизам художника.

Практика. Просмотр фильма «Каникулы Бонифация», проанализировать образы, зарисовать героев. Изображение портрета героя различными способами (рисуем карандашом, красками, вырезаем, выклеиваем).

Раздел 4. Специфика языка экрана. (26 ч)

Тема. Разноплановость – крупный, средний и общий план в анимации, значение смены планов. Крупные планы в литературе и кино. (8 ч)

Теория Анализ литературного и экранного изображения. Описание и изображение планов произведения.

Практика. Просмотр фильмов «Умка», «Мама для мамонтенка». Использование писателем, художником и режиссером разных планов. Персонаж на общем, среднем и крупном планах.

Тема. Ракурс. Изображение персонажа в различных поворотах. Стилистика и гротеск в изображении анимационных героев. (10ч)

Теория. Понятие «ракурс» и «точка съемки». Особенности изображения персонажа в различных ракурсах. Знакомство с иллюстрациями в книгах. Комиксы, особенности выполнения.

Практика. Просмотр мультфильмов из серии «Ну, погоди!» и сериалов Диснея. Составление комиксов.

Тема. Понятие перекладки, разновидности и использование для создания анимационного образа. (6 ч)

Теория. Технология изготовления «перекладки». Аппликация в процессе создания персонажа. Разделение выполненной заготовки на подвижные и неподвижные части. Выразительность героя, выполненного в технике перекладки. Например, для того чтобы герой говорил и мигал, необходимо изготовить несколько вариантов глаз и ротиков в разных положениях (фазах).

Практика. Повторение технологии изготовления динамической игрушки. Создание образа собственного героя в технике «перекладка». Выполнение подвижных заготовок для съемки.

Раздел 5. Технология съемочного процесса. (20 ч)

Тема. Особенности съемочных работ. Подготовка к съемочному процессу. Правила работы в съемочной мастерской.

Теория. Правила техники безопасности в процессе съемки. Порядок на съемочном столе. Особенности подготовительного этапа. Композиция кадра, освещение, скорость движения.

Практика. Движение без видеокамеры. Движение на фланелеграфе. Детали (из бархатной бумаги) держатся на фланелеграфе за счет сил сцепления, их можно свободно перемещать не прикрепляя к фону (двигаем руки и ноги персонажа, изменяя их положение). «Играм под камерой» - двигаем заготовку

и снимаем. Игровая ситуация выбирается преподавателем в зависимости от персонажей. Оформление выставки детских работ.

Раздел 6. Развитие восприятия экранного образа.

Тема. Виды мультипликации – рисованная, аппликационная (перекладка), объемная (предметная, кукольная). Основные сведения. Примеры применения. (12 ч)

Теория. Использование различных технологий анимации и их влияние на восприятие образа и фильма. Что может изменить техника выполнения мультфильма. Достоинства и недостатки различных способов изготовления анимационного фильма.

Практика. Просмотр фильма «Волшебник Изумрудного города» в двух вариантах исполнения (кукольный и рисованный вариант). Сравнение возможности каждого вида анимации (образ героев, мимика, жесты, движения).

Раздел 7. Драматургия. (20 ч)

Тема. Основы драматургии. Композиция литературного сценария и требования к нему. (6 ч)

Теория. Различные типы повествования и их специфика. Использование текста для усиления драматургии фильма. Использование готовых литературных произведений – рассказов, загадок, поговорок, скороговорок, считалочек, частушек в качестве сценария фильма. Образ в литературе, музыке, живописи, кино, анимации.

Практика. Фильмы Л.Носырева «Архангельские новеллы» и др. Особенности повествования в фильмах. Осуществление процесса работы над собственным сочинением (сценарием).

Тема. Сказка-сценарий. Диафильм –фильм, состоящий из рисунков. Понятие раскадровки, как основы режиссерского сценария. 14 ч)

Теория. Литературный сценарий и его особенности. Текст и иллюстрации в книге. Работа над режиссерским сценарием. Просмотр диафильмов и одноименных мультфильмов.

Практика. Иллюстрация собственных сюжетов. Выполнение диафильма по знакомой сказке. Например, сказка «Курочка ряба». Собственный диафильм.

Раздел 8 . История анимации. (12 ч)

Тема. История анимации. Первые рисованные мультфильмы до появления кино. «Оптический театр» Эмиля Рейно.

Теория. История появления «Оптического театра» и его роль в возникновении кино. Фазы движения и их изображение. Первый рисованный фильм. Первая «киноплёнка» из склеенных рисунков.

Практика. Проработка фаз движения. Изготовление собственной ленты фаз движения за одну секунду (24 рисунка). Этюд «Плывущий кораблик».

Раздел 9. Движение – основа анимации. (14 ч)

Тема. Расчет движения во времени (тайминг). Быстро и медленно. Этапы движения. (7 ч)

Теория. Основные принципы тайминга (расчет движения во времени и пространстве). Способы расчета движения за необходимое время. Гротеск и преувеличение в процессе движения.

Практика. Сюжеты с различными темпами движения персонажей (учебная подборка), анализ движения. Различные темпы движения (мячик катится, скачет, летит).

Тема. Движение в кадре. Покадровое появление изображения. Использование этого способа для получения различных эффектов. (7 ч)

Теория. Применение способа покадрового появления изображения для оживления надписей (титров) в фильме. Особенности изображения титров.

Практика. Поэтапное появление рисунка и надписей, анализ покадрового движения. Отработка на фланелеграфе. Появление названия фильма по отдельным буквам.

Раздел 10. Оснащение процесса съемки. (16 ч)

Тема. Кинопленка. Понятие кадрика и кадра. Изображение кадра и кадрика на кинопленке . (6 ч)

Теория. Кадрик – фаза. Кадр – законченный этап состоящий из фаз движения. Проведение исследования кино- и фотопленки. Композиция кадра.

Практика. Ознакомиться с кинопленкой, рассмотреть кадрики. Упражнение в умении находить законченный кадр на пленке и на экране. Законченный фрагмент фильма.

Тема. Оснащение съемочного процесса. Этап подготовки к съемке. Свет на рабочем столе . (10 ч)

Тема. Съемка с верхним светом. Съемка с нижним светом (на просвет). Установка камеры. Кадровое поле – участок рисунка, за которым следит камера. Правила техники безопасности.

Практика. Построение композиции кадра. Покадровая съемка этапов (фаз) рисунка. Процесс роста цветка (скорость 24 фазы в секунду).

Раздел 11. Прикладное творчество в анимации. (20 ч)

Тема. Аппликация. Классификация, техника выполнения, материалы. Аппликация из бумаги, кожи, ткани. (8 ч)

Теория. Декоративное искусство. Основное назначение декоративного искусства. Технологические приемы работы. Оснащение процесса. Материалы и оборудование.

Практика. Выполняем эскиз для аппликации. Работа над аппликацией из различных материалов. Сравнительный анализ рисунка и аппликации (основные сходства и отличия).

Тема. Техника перекладки, как вид анимации. Способы выполнения. Динамические игрушки, как разновидность перекладки. (12 ч)

Выполнение персонажей из различных материалов. Свойства материалов и специфика передачи образа героя. Условность образа, его стилизация. Особенности цветовой гаммы.

Практика. Динамическая игрушка по собственному эскизу, их подвижность. «Театр марионеток». Работа на сюжетом с использованием динамических игрушек.

Раздел 12. Звуковое оформление фильма. (16 ч)

Тема. Звук как элемент сюжета. Выразительные особенности звука. Роль звука в фильме. (8 ч)

Теория. Музыка, шумы, голос. Создание звуковых образов. Образ в литературе, живописи, музыке, кино, анимации. Правила техники безопасности.

Практика. Изображение звука. Образ, возникающий по звуку. Рисунок под музыку. Игра «Мы озвучиваем фильм», сюжеты анимационных фильмов без звука. Каждый озвучивает своего героя.

Тема. Единое сочетание звука, линии и цвета в мультфильме, их влияние на характер героя. (8 ч)

Теория. Анимационное решение – синтез линии, цвета, музыки и движения. Зависимость драматургии фильма от синтеза.

Практика. Просмотр и анализ фильма «Улыбка», «По дороге с облаками», «Просто так». Изображение персонажа под звучащую фонограмму, описать устно их внешний вид. Игра «Кто спрятался в звуке?»

Какие звуки соответствуют изображению города, леса, моря, деревни и т.д.

Раздел 13. Изобразительная деятельность в анимации. (20 ч)

Тема. Роль цвета в создании анимационного образа. Цвета: родственные и контрастные, теплые и холодные, хроматические и ахроматические. (10 ч.)

Особенности цветового восприятия и его роль в процессе создания фильма. Язык живописи. Как цвета связаны с характерами героев?

Практика. Изображение рисунка, используя разные цветовые сочетания. Оптические фокусы. Работа с цветовыми сочетаниями.

Тема. Рисованная мультипликация. Виды. Особенности технологии. (10 ч)

Теория. Альбомная (рисованная) анимация. Достоинства и недостатки. Роль художника в создании рисованного фильма. Знакомство с технологией рисованного фильма.

Практика. Сюжеты из фильмов Ф.Хитрука, Л.Носырева, И.Максимова и др. с использованием рисованной анимации. Сравнительный анализ анимационных фильмов, выполненных в технике рисованной анимации. Этюд в рисованной технике «Маятник», «Клякса».

Раздел 14. Специфика языка кино. (20 ч)

Тема. Стилизация образа в анимации. (8 ч)

Теория. Стилизованный образ. Необычные существа. Как упростить или преувеличить. Карикатура. Процесс превращения одного образа в другой.

Практика. Работа над образом героя, условность и стилизация изображения. Игра «Волшебные превращения».

Тема. Условность художественного образа в анимационном кино. (6 ч)

Теория. Условность образа. Актер мультфильма. Кукла в театре и в мультфильме. Экранное и сценическое пространство. Сравнительный анализ.

Практика. Посещение театра кукол. «Варежка» - анимационный фильм с участием кукол. Фильм и спектакль, сходства и различия.

Ток-шоу «Создай своего актера», каким должен быть анимационный актер.

Тема. Понятие эпизода и сцены фильма. Условности в движении перекладки в процессе съемки. (6 ч)

Теория. Эпизод и сцена, их построение. Планы. Понятие условности персонажа и условности его движения. Зависимость этих понятий. Подготовка к съемке эпизода фильма.

Практика. Отработка простейших движений персонажа. Осуществление съемки эпизода, состоящего из нескольких сцен.

Раздел 15. Технология съемочного процесса. (20 ч)

Тема. Панорамы в анимации. Вертикальные и горизонтальные панорамы. (8 ч)

Теория. Техника выполнения панорамы. Панорама – длинный фон, который движется навстречу персонажу. Расчет скорости движения. Дополнительные приспособления для работы. Горизонтальные и вертикальные панорамы. Роль и значение панорамы в динамике фильма. Совмещение движения персонажа и движения панорамы.

Практика. Выполнение расчета скорости движения панорамы. Отработка техники движения фона в процессе съемки (темп - медленно или быстро).

Тема. Съемка на просвет, ее достоинства и недостатки. Оборудование и приспособления для покадровой съемки. (6ч)

Теория. Особенности съемки на просвет. Знакомство с устройством и материалами для работы. Техника безопасности.

Практика. Подготовка к съемочным работам. Установка камеры, работа со светом и съемочным материалом. Покадровая съемка под руководством педагога.

Тема. Демонстрация всевозможных работ с использованием различных технологий получения движения в анимации. (6 ч)

Подведение итогов за год. Оформление выставки декоративно-прикладного творчества.

1.5 Планируемые результаты

Планируемые результаты 1-го года обучения:

Предметные результаты

По окончании 1-го года обучения учащиеся будут

знать:

- этапы создания мультфильма;
- название и назначение технического оборудования и инструментов и материалов, используемых для создания персонажей, фонов, декораций;
- название и назначение технического оборудования: видеокамера, штатив, монтажный стол, монтажная программа;
- виды мультфильмов (по метражу, по технике исполнения);
- о возможности применении различных видов изобразительного и декоративного творчества в анимации: рисунок, лепка, шитье, природный и другие материалы.

уметь:

- устанавливать штатив с видеокамерой, проводить съемку под наблюдением педагога;
- изготавливать персонажей мультфильмов из пластилина, ткани, бумаги и т.п.;
- применять различные виды изобразительного и декоративного творчества (рисунок, лепка, шитье, природный и другие материалы) для изготовления фонов, декораций;

- делать простейшую раскадровку с помощью педагога.

Личностные результаты:

- самостоятельность и ответственность, сопричастность общему делу;
- умение определять порядок действий, планировать этапы своей работы;
- умение понимать причины своего неуспеха и находить способы выхода из этой ситуации;
- умение договариваться и приходить к общему решению в совместной трудовой и творческой деятельности задавать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнером;
- умение презентовать свои проекты;
- умение оценивать собственные работы и работы одноклассников по предложенным педагогом критериям;
- способность работать в коллективе, уважительно относиться к труду других, проявлять трудолюбие, выполнять сложную и трудоемкую работу, необходимую для получения творческого результата;
- творческая активность, участие в групповых и индивидуальных проектах.

Метапредметные результаты:

- умение составлять сценарии для мультфильмов;
- умение понимать эмоции персонажа и применять эти знания для создания мимики героев.

Предметные результаты

По окончании 2-го года обучения учащиеся будут

знать:

- основы медиаобразования, историю возникновения и развития мультипликации, виды мультипликации (рисованная и объемная), технологии создания мультипликационных фильмов;
- особенности профессий: сценарист, художник, мультипликатор,

оператор съёмки, монтажер, диктор, звукооператор.

уметь:

- устанавливать штатив с видеокамерой, проводить съёмку под наблюдением педагога;
- изготавливать персонажей мультфильмов из пластилина, ткани, бумаги и т.п.;
- применять различные виды изобразительного и декоративного творчества (рисунок, лепка, шитьё, природный и другие материалы) для изготовления фонов, декораций;
- самостоятельно делать раскадровку;
- работать с различными художественными материалами и создания художественного образа в анимации.

Личностные результаты:

- самостоятельность и ответственность, сопричастность общему делу;
- умение работать в коллективе, уважительно относиться к труду других, проявлять трудолюбие, выполнять сложную и трудоёмкую работу, необходимую для получения творческого результата;
- умение определять порядок действий, планировать этапы своей работы;
- умение понимать причины своего неуспеха и находить способы выхода из этой ситуации;
- умение договариваться и приходить к общему решению в совместной трудовой и творческой деятельности задавать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнером;
- умение презентовать свои проекты;
- умение оценивать собственные работы и работы одноклассников по предложенным педагогом критериям;
- творческая активность, участие в групповых и индивидуальных проектах.

Метапредметные результаты:

- умение писать сценарии для мультфильмов разного жанра, понимать публику, для которой этот сценарий пишется;
- умение понимать эмоции персонажа и применять эти знания для создания мимики героев.

Раздел № 2 «Комплекс организационно-педагогических условий»

2.1. Календарный учебный график на 2025 – 2026 учебный год (общий)

Период	Продолжительность занятия	Количество занятий в неделю	Количество часов в неделю	Количество недель	Количество часов в год
1 –й год обучения	2 часа	3	6	43	258
2-й год обучения	2 часа	3	6	43	258
Итого:					516

Календарный учебный график на 2025 – 2026 учебный год

(Приложение 1)

2.2. Образовательные и учебные форматы

Формы и режим занятий.

Форма работы с детьми очная, групповая. Группы формируются по возрасту, без предварительного тестирования.

В данной программе может, при необходимости, использоваться электронное обучение с использованием дистанционных образовательных технологий. Для проведения занятий в электронном режиме предусмотрены занятия на платформе ЯКласс.

Основными формами учебного процесса являются:

- групповые учебно-практические и теоретические занятия;
- работа по индивидуальным планам при необходимости.

Основные методы обучения, применяемые в прохождении программы:

1. Метод проектов;
2. Проблемный;
3. Частично-поисковый;
4. Исследовательский.

Технологии: Электронное обучение (использование обучающих видео, презентаций), технология индивидуализации (разные по сложности задания), проектная технология, элементы проблемного обучения, технология проектной деятельности.

2.3. Материально-техническое обеспечение

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Друзья мультипликации» реализуется в объединении «МультиKids» педагогом высшей категории с высшим образованием, на базе муниципального автономного учреждения дополнительного образования города Хабаровска «Детско-юношеского центра «Поиск».

Материально-техническое обеспечение включает: наличие помещений и специального оборудования - мультипликационный стол, штатив, фотоаппарат, компьютер, экран настенный, мультимедийный проектор, принтер, телевизор, аудио и видео аппаратура, фонотека.

2.4. Методическое обеспечение

Одним из неперенных условий успешной реализации курса является разнообразие форм и видов работы, которые способствуют развитию творческих возможностей обучающихся. На занятиях по программе применяются следующие словесные, наглядные, проблемные методы и приемы обучения и воспитания:

- игры, стимулирующих инициативу и активность детей;
- моральное поощрение инициативы и творчества; сочетание индивидуальных, групповых и коллективных форм деятельности;
- просмотры мультфильмов с последующим обсуждением и анализом;

- наблюдение над языком анимации, секретами создания образа, съемки, монтажа;
- рассказ, беседа, побуждающий или подводящий диалог;
- упражнения и творческие задания;
- создание благоприятных условий для свободного межличностного общения;
- регулирование активности и отдыха;

Мультфильмы для просмотра выбираются с учетом возраста детей и их интересов. Сюжеты должны быть увлекательными, развивающими фантазию и творческие способности, способствующими формированию положительных черт характера ребенка. Выбор мультфильма или его фрагментов делает педагог, исходя из целей показа и имеющихся в его распоряжении фильмов. Демонстрируются мультфильмы на экране или мониторе телевизора. Формирование навыков восприятия киноискусства предполагает не только просмотры и обсуждение фильмов, но и выполнение разнообразных упражнений и творческих заданий, помогающих освоить язык экрана. Педагог перед просмотром дает детям конкретное задание, связанное с темой занятия.

(Приложение 4)

Одним из основных методов организации образовательной деятельности по программе «Друзья мультипликации» является проектный метод обучения. По завершению изучения программы ученики реализуют самостоятельную мультипликационную работу, создание которой проходит в несколько этапов, характерных для проектной деятельности: поисковый (определение проблемного поля, выбор темы и идеи, определение жанра), аналитический (конкретизация темы, определение количества персонажей и их характеристик), практический (написание сюжета, написание диалогов и оформление готового сценария), презентационный (презентация мультфильма в объединении), контрольный (анализ недочетов и ошибок, корректировка сценария). Метод проектов ориентирован на самостоятельную творческую деятельность учащихся, которая выполняется либо индивидуально, либо

группой учащихся под руководством или с помощью педагога в течение определенного отрезка времени. Педагог «ведет» учащихся, оказывая значительную помощь, с тем чтобы учащиеся освоили логику и технологию создания проекта. Проектная деятельность ставит учеников в активную позицию по отношению к своему учению, создает условия для самостоятельного определения своих целей, становления и развития умения встраиваться в общую задачу. Проектная деятельность всегда предполагает выход за рамки изучаемого, это тренирует у ученика умение и способность действовать в ситуации неопределенности, не бояться таких ситуаций.

В зависимости от поставленных задач на конкретном занятии содержание материала может отбираться только из одного или двух разделов программы, а также количество отведённых часов на материал конкретного раздела в процессе занятия может варьироваться.

В соответствии с учебным графиком, составляемым ежегодно в начале учебного года, организуется участие учащихся в массовых мероприятиях, что также предусмотрено данной программой.

2.5. Формы промежуточного контроля

Реализация программы «Друзья мультипликации» предусматривает входную диагностику, текущий и промежуточный контроль обучающихся. Входная диагностика проводится с целью выявления уровня подготовки учащихся.

Текущий контроль проводится для отслеживания уровня усвоения учащимися тем и разделов программы.

Промежуточный - с целью усвоения обучающимися программного материала в целом.

Входной контроль осуществляется в форме анкетирования «Что я знаю о мультфильмах».

Текущий контроль осуществляется в форме анкетирования-тест «Мои успехи в первом полугодии».

Промежуточная аттестация осуществляется в форме защиты

презентации творческого проекта, обсуждения, и анкетирования.
(Приложение 2)

2.7. Оценочные / контрольно-измерительные материалы (КИМ)

Мониторинг личностных и метапредметных достижений проводится в начале, середине и в конце учебного года. Для оценки личностного и метапредметного результата применяется комплекс методов, позволяющий повысить объективность оценки: педагогическое наблюдение, психологическая диагностика, опрос, зачет, беседа, оценка творческих проектов. **(Приложение 3)**

Литература

Для педагога:

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. Буйлова, Л.Н. Методические рекомендации по подготовке авторских программ дополнительного образования детей / Л.Н. Буйлова, Н.В. Кленова, А.С. Постников [Электронный ресурс] / Дворец творчества детей и молодежи. В помощь педагогу. - Режим доступа : <http://doto.ucoz.ru/metod/>.
3. Закон Российской Федерации «Об образовании» № 273-ФЗ, 26.12.2012
4. г. [Электронный ресурс] / Министерство образования и науки Российской Федерации. - Режим доступа :
5. <http://минобрнауки.рф/документы/2974/файл/1543/12.12.29> - ФЗ_Об_образовании_в_РФ
6. Концепция развития дополнительного образования от 4.09 2014г. №
7. 1726-р. [Электронный ресурс] — URL:
8. <http://government.ru/media/files/ipA1NW42XOA.pdf>.
9. Красный, Ю. Е. Мультфильм руками детей : Кн. для учителя / Ю. Е. Красный, Л. И. Курдюкова. - М. : Просвещение, 1990. - 175 с.
10. Положение о дополнительной общеобразовательной программе в Хабаровском крае от 26.09.2019 г.
11. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 г. № 41г «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 "Санитарноэпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей». [Электронный ресурс] / Дополнительное образование: информационный портал системы 40 дополнительного образования детей. - Режим доступа : <http://dopedu.ru/poslednienovosti/novie-sanpin-dlya-organizatsiy-dod>.
12. Селевко, Г.К. Современные образовательные технологии: учебное пособие. / Г.К. Селевко. - М. : Народное образование, 1998. - 256 с.

Для обучающихся:

1. Что такое сценарий <http://www.kinotime.ru/>
2. Раскадровка <http://www.kinocafe.ru/>

3. Как делают мультфильмы - технология <http://ulin.ru/whatshow.htm>
4. Мультипликационный Альбом <http://myltyashki.com/multiphoto.html>
5. <http://esivokon.narod.ru/glava01.html> - авторский проект Е. Сивоконь «Если вы любите мультипликацию»
6. <http://multator.ru/draw/> - «Мультатор» - онлайн - конструктор мультфильмов
7. www.karusel-tv.ru Мультстудия
8. *Анна Милборн* Я рисую мультфильм - М.: Эксмо, 2006
9. Асенин, С. В. Волшебники экрана: Эстетические проблемы современной мультипликации. / С.В.Асенин - М. : Искусство, 2004. - 287 с.
10. Баженова, Л.М. Наш друг экран: Пособие для учащихся. / Л.М. Баженова; Вып. 1 (для учащихся 1-2 классов).- М. : Пассим, 1995. - 80 с.
11. В мире искусства: Словарь основных терминов по искусствоведению, эстетике, педагогике и психологии искусства / Сост. Т. К. Каракаш, А. А. Мелик-Пашаев, науч. ред. А. А. Мелик-Пашаев. - М. : Искусство, 2001. - 384 с.
12. *Гэри Голдман* «Этапы производства традиционного мультфильма».
13. Детская энциклопедия «Что такое. Кто такой» В 3т. Т.2 - 3-е издание, переработанное и дополненное - М. Педагогика - Пресс, 1992
14. *И. Иванов-Вано* Рисованный фильм - М.: Госкиноиздат, 1950
15. Иванов-Вано, И.П. Рисованный фильм. [Электронный ресурс] / И.П.Иванов-Вано, Рисованный фильм; М. : Госкиноиздат, 1950. - Режим доступа: <http://risfilm.narod>.
16. Каранович, А. Г. Мои друзья - куклы. / А.Г. Каранович - М. : Искусство, 2001. - 175 с.
17. Клуб сценаристов <http://forum.screenwriter.ru>
18. Кратко о процессе создания рисованного мультфильма. <http://www.diary.ru>
19. Марк Саймон «Как создать собственный мультфильм. Анимация двухмерных персонажей», NT Press, М. 2006 г.
20. Правила работы с фотоаппаратом и штативом <http://www.profotovideo.ru>

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

Календарный учебной график на 2025 – 2026 учебный год

1 год обучения

месяц	Тема занятий	Форма проведения	Количество часов	Форма контроля
сентябрь	Вводное занятие. Техника безопасности. Входная диагностика	Экскурсия по учреждению, техника безопасности, анкетирование	2	Входная тест анкета, беседа, наблюдение
	Понятие "анимация" и "мультипликация"	Просмотр мультфильма, беседа, практическое задание	4	Наблюдение, проверка практической работы, опрос
	История возникновения анимации. Эффект движения в наскальной живописи. Простейшие аппараты для передачи движения и их применение.	беседа, практическое задание, игра	3	Наблюдение, проверка практической работы
	Появление мультфильмов	Просмотр мультфильма, беседа	4	Наблюдение, проверка практической работы, опрос
	Формирование первоначальных навыков восприятия в	Просмотр мультфильма,	4	Наблюдение, проверка

	процессе просмотра анимационного фильма. Зрительное, звуковое, эмоциональное восприятие	беседа, практическое задание		практической работы
	Профессия автор-писатель, автор-режиссер и художник. Сказка-фантазия. Литературный и экранный вариант одной истории.	Беседа, практическое задание, чтение книги, просмотр мультфильма	6	Наблюдение, проверка практической работы, промежуточная тест-анкета.
октябрь	Собственное сочинение. Короткая история или сказка с иллюстрациями	Беседа, практическое задание	6	Наблюдение, проверка практической работы
	Первый навыки ориентации во времени	Беседа, практическое задание	6	Наблюдение, проверка практической работы
	Движение на экране - основа визуального образа. Оживший рисунок. Движение в мультфильме	Беседа, практическое задание	6	Наблюдение, проверка практической работы
	Работа над изготовлением марионетки	Беседа, практическое задание	6	Наблюдение, проверка практической работы
ноябрь	Аппликация. Технология работы с	Беседа, практическое задание, выставка	4	Наблюдение, проверка

	природными материалами. Цвет и фактура природных материалов			практической работы, анализ выставочных работ
	Камера - устройство для съемки	Беседа, практическое задание	5	Наблюдение, проверка практической работы
	Программы для обработки видео «Adobe Premiere Pro», «Sony Vegas Pro»	Беседа, практическое задание	5	Наблюдение, проверка практической работы
	Замысел анимационного фильма. План фильма	Беседа, практическое задание	1	Наблюдение, проверка практической работы
	Раскадровка фильма	Беседа, практическое задание	4	Наблюдение, проверка практической работы
декабрь	Изготовление фона и персонажей	Беседа, практическое задание	6	Наблюдение, проверка практической работы
	Покадровая фотосъемка	Беседа, практическое задание	3	Наблюдение, проверка практической работы
	Звуковое и музыкальное решение мультфильма	Беседа, практическое задание	2	Наблюдение, проверка практической работы

	Цифровая обработка фотоматериала	Беседа, практическое задание	2	Наблюдение, проверка практической работы
	Просмотр и обсуждение мультфильма	Беседа, просмотр мультфильма	1	Наблюдение, опрос
	Пластилиновая анимация	Беседа, практическое задание, просмотр мультфильмов	14	Наблюдение, проверка практической работы, опрос
январь	Песочная (сыпучая) анимация	Беседа, практическое задание, просмотр мультфильмов	16	Наблюдение, проверка практической работы, опрос
февраль	Предметная анимация с использованием музейных экспонатов	Беседа, практическое задание, просмотр мультфильмов	18	Наблюдение, проверка практической работы, анализ, обсуждение, опрос
	Lego анимация	Беседа, практическое задание, просмотр мультфильмов	10	Наблюдение, проверка практической работы, опрос
март	Как оживает музейный экспонат	Беседа, практическое задание, просмотр мультфильмов	35	Наблюдение, проверка практической работы, опрос
апрель	Создание сюжета для мультипликационного фильма	Беседа, практическое задание	4	Наблюдение, проверка практической работы

	Работа над текстом	Беседа, практическое задание	3	Наблюдение, проверка практической работы
	План мультфильма	Беседа, практическое задание	3	Наблюдение, проверка практической работы
	Изготовление персонажей мультфильма	Беседа, практическое задание	8	Наблюдение, проверка практической работы
май	Изготовление фонов и объёмных иллюстраций	Беседа, практическое задание	6	Наблюдение, проверка практической работы
	Фотосъёмка сцен мультфильма	Беседа, практическое задание	6	Наблюдение, проверка практической работы
	Принцип компьютерного монтажа	Беседа, практическое задание	4	Наблюдение, проверка практической работы
	Раскадровка фильма	Беседа, практическое задание	2	Наблюдение, проверка практической работы
	Соединение сцен мультфильма	Беседа, практическое задание	1	Наблюдение, проверка практической работы

Запись комментария	Беседа, практическое задание	1	Наблюдение, проверка практической работы
Звуковое оформление фильма	Беседа, практическое задание	2	Наблюдение, проверка практической работы
Работа с титрами	Беседа, практическое задание	1	Наблюдение, проверка практической работы
Запись мультфильма на конечный носитель	Беседа, практическое задание	1	Наблюдение, проверка практической работы
Организация показа мультфильма для учащихся	Беседа, просмотр мультфильмов	1	Наблюдение, проверка практической работы, опрос
Создание и печать рекламного плаката	Беседа, практическое задание	1	Наблюдение, проверка практической работы
Демонстрация мультфильма	Просмотр мультфильмов	1	Наблюдение, проверка практической работы, опрос
Итоговые занятия. Итоговая диагностика	Беседа, практическое задание, тест	1	Наблюдение, проверка практической работы, итоговая диагностика

июнь	Коллективно-творческие мероприятия	Беседа, выставка	37	Наблюдение, анализ представленных работ на выставку
------	------------------------------------	------------------	----	---

Календарный учебной график на 2025 – 2026 учебный год

2 год обучения

месяц	Тема занятий	Форма проведения	Количество часов	Форма контроля
сентябрь	Организационно-диагностическая деятельность	Беседа, практическое задание, техника безопасности	2	Наблюдение, проверка практической работы
	Музыка в мультфильме и ее значение. Просмотр фрагментов музыкальных фильмов	Беседа, практическое задание	4	Наблюдение, проверка практической работы
	Музыка осени (музыка дождя, шелестящих листьев и др.)	Беседа, практическое задание	8	Наблюдение, проверка практической работы
	Отработка навыков рисования. Основные понятия: пейзаж, портрет, натюрморт. Виды и жанры.	Беседа, практическое задание	8	Наблюдение, проверка практической работы
	Фон- место движения персонажа в рисованном мультфильме. Фон-	Беседа, практическое задание	8	Наблюдение, проверка практической работы

	пейзаж и фон-натюрморт			
октябрь	Портрет. Образ главного героя и работа над ним. Персонажи фильма	Беседа, практическое задание, просмотр мультфильмов	12	Наблюдение, проверка практической работы, опрос
	Разноплановость – крупный, средний и общий план в анимации, значение смены планов. Крупные планы в литературе и кино	Беседа, практическое задание, просмотр мультфильмов	8	Наблюдение, проверка практической работы, опрос
	Ракурс. Изображение персонажа в различных поворотах. Стилистика и гротеск в изображении анимационных героев	Беседа, практическое задание, просмотр мультфильма	10	Наблюдение, проверка практической работы, опрос
ноябрь	Понятие перекладки, разновидности и использование для создания анимационного образа	Беседа, практическое задание	6	Наблюдение, проверка практической работы
	Особенности съемочных работ. Подготовка к съемочному	Беседа, практическое задание, игра	20	Наблюдение, проверка практической работы, опрос

	процессу. Правила работы в съемочной мастерской			
декабрь	Виды мультипликации – рисованная, аппликационная (перекладка), объемная (предметная, кукольная). Основные сведения. Примеры применения	Беседа, практическое задание, просмотр мультфильмов	12	Наблюдение, проверка практической работы, опрос
	Основы драматургии. Композиция литературного сценария и требования к нему	Беседа, практическое задание, просмотр мультфильмов	6	Наблюдение, проверка практической работы, опрос
	Сказка-сценарий. Диафильм –фильм, состоящий из рисунков. Понятие раскадровки, как основы режиссерского сценария.	Беседа, практическое задание, просмотр диафильма	14	Наблюдение, проверка практической работы, опрос
январь	История анимации. Первые рисованные мультфильмы до появления кино.	Беседа, практическое задание	12	Наблюдение, проверка практической работы

	«Оптический театр» Эмиля Рейно.			
февраль	Расчет движения во времени (тайминг). Быстро и медленно. Этапы движения	Беседа, практическое задание	7	Наблюдение, проверка практической работы
	Движение в кадре. Покадровое появление изображения. Использование этого способа для получения различных эффектов	Беседа, практическое задание	7	Наблюдение, проверка практической работы
	Кинопленка. Понятие кадрика и кадра. Изображение кадра и кадрика на кинопленке	Беседа, практическое задание	6	Наблюдение, проверка практической работы
март	Оснащение съемочного процесса. Этап подготовки к съемке. Свет на рабочем столе	Беседа, практическое задание	10	Наблюдение, проверка практической работы
	Аппликация. Классификация, техника выполнения, материалы. Аппликация из бумаги, кожи, ткани	Беседа, практическое задание	8	Наблюдение, проверка практической работы

	Техника перекладки, как вид анимации. Способы выполнения. Динамические игрушки, как разновидность перекладки	Беседа, практическое задание	12	Наблюдение, проверка практической работы
апрель	Звук как элемент сюжета. Выразительные особенности звука. Роль звука в фильме	Беседа, практическое задание, игра	8	Наблюдение, проверка практической работы, опрос
	Единое сочетание звука, линии и цвета в мультфильме, их влияние на характер героя	Беседа, практическое задание	8	Наблюдение, проверка практической работы
	Роль цвета в создании анимационного образа. Цвета: родственные и контрастные, теплые и холодные, хроматические и ахроматические	Беседа, практическое задание, просмотр мультфильма	10	Наблюдение, проверка практической работы, опрос
май	Рисованная мультипликация. Виды. Особенности технологии	Беседа, практическое задание, просмотр мультфильма	10	Наблюдение, проверка практической работы, опрос

	Стилизация образа в анимации	Беседа, практическое задание	8	Наблюдение, проверка практической работы
	Условность художественного образа в анимационном кино	Беседа, практическое задание, просмотр мультфильма	6	Наблюдение, проверка практической работы, опрос
июнь	Понятие эпизода и сцены фильма. Условности в движении перекладки в процессе съемки	Беседа, практическое задание	6	Наблюдение, проверка практической работы
	Панорамы в анимации. Вертикальные и горизонтальные панорамы	Беседа, практическое задание	8	Наблюдение, проверка практической работы
	Съемка на просвет, ее достоинства и недостатки. Оборудование и приспособления для покадровой съемки	Беседа, практическое задание	6	Наблюдение, проверка практической работы
	Демонстрация всевозможных работ с использованием различных технологий получения движения в анимации	Оформление выставки, итоговый тест	6	Тестирование, опрос, наблюдение

Образцы диагностических материалов

Входная анкета-тест

«Что я знаю о мультфильмах»

Ф.И. _____ Возраст _____

1. Назови свои любимые мультфильмы:

2. Подчеркни то слово, которое отражает твоё отношение к каждому из перечисленных мультфильмов

а) Ежик в тумане: 1)смотрел 2)слышал только название 3)не смотрел

б) Ну, погоди!: 1)смотрел 2)слышал только название 3)не смотрел

в) Симпсоны: 1)смотрел 2)слышал только название 3)не смотрел

г) Гора самоцветов (серия мультфильмов)

1)смотрел 2)слышал только название 3)не смотрел

д) Кот Леопольд 1)смотрел 2)слышал только название 3)не смотрел

е) Холодное сердце 1)смотрел 2)слышал только название 3)не смотрел

ж) Варежка 1)смотрел 2)слышал только название 3)не смотрел

з) ВАЛЛ-И 1)смотрел 2)слышал только название 3)не смотрел

и) Тайна третьей планеты 1)смотрел 2)слышал только название 3)не смотрел

к) Том и Джерри 1)смотрел 2)слышал только название 3)не смотрел

2. Определи, из какого мультфильма каждый из героев:



Мультфильм



Мультфильм



Мультфильм



Мультфильм



Мультфильм



Мультфильм



4. Укажи, фразы из каких мультфильмов написаны ниже:

А) Спокойствие, только спокойствие! _____

Б) Кто ходит в гости по утрам, тот поступает мудро! _____

В) Мы с тобой одной крови - ты и я. _____

Г) Ребята, давайте жить дружно! _____

Д) Ну, заяц, погоди! _____

Е) Мы строили, строили и, наконец, построили! Да здравствуем мы! Ура!

Ж) Улыбаемся и машем, парни, улыбаемся и машем _____

З) — А где моя котлета?! — Я ее спрятал. Я ее очень хорошо спрятал. Я ее съел! _____

И) Неправильно ты бутерброд ешь... Ты его колбасой кверху держишь, а надо колбасой на язык класть, так вкуснее получится _____

К) Живу я, как поганка. А мне летать охота! _____

Промежуточная анкета-тест.

«Мои успехи в первом полугодии»

1. Какое оборудование необходимо для съемки мультфильма?

2. Для чего нужны зрительские карты :

3. Как по другому называется этап движения?

4. Напиши чему ты научился за время обучения.

Итоговая анкета.

1. Как называется последовательность рисунков, которая заранее помогает представить как сцены будут выглядеть на экране.
2. Какая техника выполнения мультфильма тебе нравится больше всего? Почему?
3. Создание какого мультфильма тебе понравилось больше всего? Почему?
4. В какой технике был выполнен короткометражный фильм «Прекрасная Люкаинда»» Владислава Старевича?



5. Какая деятельность (профессия) при создании мультфильма тебе нравится больше всего?

2) Рефлексивный лист участника проекта

Ура! Мы завершили очередной проект!

Опиши и оцени свою работу по проекту.

Фамилия, имя _____

Название мультфильма

Чем ты занимался(лась) при создании данного мультфильма?	
Какие сложности возникали при создании мультфильма?	
Что было самое интересное и почему?	
Плюсы работы	

Приложение 3

1) Освоение теоретических знаний и практических умений, предусмотренных программой

Оцениваемые параметры	Критерии	Степень выраженности оцениваемого параметра (критерии оценки)	Периодичность измерений	Возможные диагностические процедуры
Теоретические знания, предусмотренные программой	Соответствие теоретических знаний программным требованиям (ожидаемым результатам), осмысленность и правильность использования специальной терминологии	1 уровень (минимальный) - ребенок овладел менее чем объемом знаний, предусмотренных программой, избегает употреблять специальные термины; 2 уровень (средний) - объем усвоенных знаний составляет более 75% от объема, предусмотренного программой, избегает употреблять специальную терминологию, ребенок допускает ошибки; 3 уровень (максимальный) – ребенок освоил практически весь объем знаний, предусмотренных программой за конкретный период, термины употребляются осознанно и правильно	Вводный (первичный) контроль на первых занятиях с целью выявления стартового уровня развития детей	Анкета-тест «Что я знаю о мультфильмах»
		Итоговый контроль проводится по завершению каждого года обучения	Защита презентации творческого проекта, обсуждения.	
Практические умения,	Соответствие практических умений	1 уровень (минимальный) - ребенок овладел менее чем 50% предусмотренных	Вводный контроль	Диагностическое упражнение

предусмотренные программой	программным требованиям (ожидаемым результатам) владение специальным оборудованием и оснащением	умений, испытывает серьезные затруднения при работе с оборудованием; 2 уровень (средний) - объем усвоенных умений составляет более, чем работает с оборудованием с помощью педагога; 3 уровень (максимальный) - ребенок овладел практически всеми умениями по программе, работает с оборудованием самостоятельно, не испытывает особых затруднений	Промежуточная диагностика (по итогам первого полугодия)	Анкета-тест «Мои успехи в первом полугодии»
			Итоговый контроль проводится по завершению каждого года обучения	Презентация проекта. Анализ творческих продуктов

2) Освоение метапредметных учебных действий, предусмотренных программой

Оцениваемые параметры	Степень выраженности оцениваемого параметра (критерии оценки)	Периодичность измерений	Возможные диагностические процедуры
Соответствие метапредметных умений программным требованиям	0 уровень (недопустимый) - ребенок совершенно не владеет данным действием (у него нет умений выполнять это действие); 1 уровень (минимальный) - ребенок испытывает серьезные затруднения при выполнении данного действия, умеет его совершить лишь при непосредственной и достаточной помощи педагога; 2 уровень (средний) - умеет действовать самостоятельно, но лишь педагога или сверстников; 3 уровень (выше среднего) - умеет достаточно свободно выполнять действия осозная каждый шаг; 4 уровень (максимальный) - автоматизированное, безошибочное	Входная диагностика (октябрь) Итоговая диагностика (по завершению программы)	Наблюдение на занятиях, массовых мероприятиях Анализ результатов учебных проектов

3) Личностное развитие учащихся

Оцениваемые параметры	Степень выраженности оцениваемого параметра (критерии оценки)	Периодичность измерений, фиксации результатов	Диагностические процедуры, методики
Творческие навыки: креативность в выполнении заданий (уровень творчества при работе над мультфильмами и)	1 уровень (начальный, элементарный уровень развития креативности) - ребенок в состоянии выполнить лишь простейшие практические задания педагога; 2 уровень (репродуктивный уровень) - в основном выполняет задания на основе образца, по аналогии; 3 уровень (творческий уровень)- выполняет творческие практические задания (с большой выраженностью)	1 раз в год	Наблюдения на занятиях Анализ готовых работ.

<p>Творческая активность, участие в учебных проектах</p>	<p>0 уровень (недопустимый): ребенок пассивен, безынициативен, не демонстрирует потребности в данной деятельности; 1 уровень (минимальный): участник одного группового проекта; 2 уровень (средний): имеет устойчивый интерес к творческой деятельности, участник двух-трех групповых проектов; 3 уровень (максимальный): проявляет ярко выраженный интерес к творческой деятельности; автор индивидуального проекта и участник групповых проектов</p>	<p>Один раз в год по завершению учебного курса</p>	<p>Анализ результатов участия в проектной деятельности</p>
--	--	--	--

Трудолюбие	<p>1 уровень (минимальный)- любая работа вызывает отвращение, приступает к порученному делу только после долгих понуканий со стороны взрослого;</p> <p>уровень (средний)- выполняет только ту работу, которая нравится, необходимость дополнительной работы вызывает отрицательные эмоции;</p> <p>3 уровень 2 (максимальный) - трудолюбив. Сам берет даже за «грязную» работу, получает удовольствие от сложной, трудоемкой работы</p>	2 раза за период обучения: входная диагностика, итоговая.	Наблюдение на занятиях
------------	--	---	------------------------

Критерии оценки творческого продукта проектной деятельности (мультфильма)

№	Наименование показателя	Максимальное число баллов
1.	Оригинальность названия мультфильма	3
2.	Соответствие содержания названию	3
3.	Эмоциональный эффект от просмотра мультфильма	5
4.	Использование оригинальных спецэффектов	3
5.	Дизайн (цветовая гамма, стиль, шрифт, качество графических объектов)	3
6.	Законченность темы	3
	ИТОГО:	20

Оценочная шкала:

Кол-во баллов	Оценка мультфильма
16-20	Проектной группе удалось создать замечательный мультфильм, который может претендовать на участие в конкурсах и фестивалях
10-15	Мультфильм очень хороший, но проектной группе есть что исправить
5-9	Мультфильм есть, но проектной группе не удалось договориться о концепции мультфильма или способах его создания
0-4	А был ли мультфильм?

Приложение 4

Сюжет (история): какая в мультфильме идея? Все ли тебе было понятно в мультфильме? Что в истории было для тебя самым интересным? «Зацепила» ли история тебя лично? С самого ли начала? Фильм получился слишком длинный, слишком короткий? Или - в самый раз? Можно ли из мультфильма вырезать что-то лишнее? Какие были в мультфильме смешные моменты, грустные, трогательные, страшные? Какими средствами это удалось автору выразить?

1. **Герои:** что в облике героев тебе запомнилось больше всего. Есть ли у героев в облике что-то очень особенное: «свои» движения, походка, мимика, голос? Какой у героя характер? Насколько этот характер сложен? Или сложность здесь вовсе не нужна? Используются ли в мультфильме необычные превращения героев? Или, может быть, именно в этом мультфильме превращать или создавать необыкновенного, фантастического героя вовсе необязательно? Вызывает ли герой сочувствие, сопереживание? Или вспоминается ли вам что-то из вашей жизни, похожее на то, что было в мультфильме? Как бы ты определил, что несут в мир герои этого мультфильма.

2. **Монтаж (история в движении):** какие сцены тебе запомнились? Достаточно ли разнообразны монтажные планы в мультфильме? Выразительны ли крупные планы, передают ли они настроение и характер героя. Много ли в мультфильме движения? Какие удачные примеры движения ты запомнил? Каков темп мультфильма - быстрый или медленный? Соответствует ли это общей задаче автора и общей атмосфере фильма? Есть ли в мультфильме разговоры героев. Как они сняты?

3. **Изображение:** какая техника использована в мультфильме? Какие возможности этой техники использованы? Какие картинки кадров остались в твоей памяти. Хорошо ли картинка читалась? Успел ли ты все на ней разглядеть? Соответствует ли выбранное автором цветовое решение задаче фильма?

4. **Звук:** что тебе понравилось в звуковом оформлении мультфильма? Что ты можешь сказать о каждом из звуковых планов? Всегда ли хорошо слышен (и хорошо понятен) голос? Какую роль в мультфильме играет музыка? Были ли в мультфильме интересные и необычные шумы? Анализ и самоанализ созданного детьми на занятиях мультфильма проходит по этим же вопросам. При анализе и оценке готовых творческих работ используются *зрительские карты* для обсуждения просмотренных мультфильмов с критериями

самооценки/ взаимооценки.

№	Наименование критерия	Максимальное число баллов	Оценка
1.	Оригинальность названия мультфильма	3	
2.	Соответствие содержания названию	3	
3.	Эмоциональный эффект от просмотра мультфильма	5	
4.	Использование оригинальных спецэффектов	4	
5.	Дизайн(цветовая гамма, стиль, шрифт, качество графических объектов)	2	
6.	Законченность темы	3	
	ИТОГО:	20	
7.	Нужно ли доработать ролик? Твои предложения автору		