

Ханты-Мансийский автономный округ-Югра  
Тюменская область

Индивидуальный предприниматель Болыспаева Раушан Мусалимовна  
Школа интеллектуального развития «АйкьюШа»

УТВЕРЖДАЮ:

Руководитель школы интеллектуального  
развития «АйкьюШа»

\_\_\_\_\_ Р.М. Болыспаева  
Приказ № 7 от 27.06.2024



Дополнительная общеобразовательная  
общеразвивающая программа  
технической направленности  
**«Мультстудия “Северное сияние”**

Возраст учащихся: 9-14 лет

Срок реализации: 1 год

Автор-составитель: Болыспаева  
Раушан Мусалимовна

г. Когалым, 2024

## РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК

### 1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мультстудия Северное сияние» (далее – Программа) относится к программам технической направленности и ориентирована на формирование интереса к экранному искусству, развитие творческой активности обучающихся и освоение технологических приемов создания детского анимационного фильма.

Программа разработана в соответствии со следующими **нормативными документами**:

- Федеральный Закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (далее – ФЗ);
- Федеральный закон РФ от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (в редакции 2013 г.);
- Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 года (распоряжение Правительства РФ от 29 мая 2015 г. № 996-р);
- Концепция развития дополнительного образования до 2030 года (Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 года №675 – р);
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 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» (далее – СанПиН);
- 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»;
- Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 05.05.2018 № 298 «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (далее – Порядок);
- Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»);
- Приказа Департамента образования и молодежной политики Ханты-Мансийского автономного округа – Югры от 31.01.2013 № 63 «Об утверждении

Концепции развития воспитания в системе общего образования Ханты-Мансийского автономного округа – Югры»;

- Приказа ДОиМП ХМАО-Югры от 04.06.2016 № 1224 (с изменениями от 20.08.2018 №1142) «Об утверждении правил персонифицированного финансирования в ХМАО- Югре»;

- Приказ Депобразования и молодежи Югры от 04.08.2016 № 1224 ред. От 23.10.2019) «Об утверждении Правил персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в Ханты-Мансийском автономном округе – Югре»;

- Постановление Правительства Ханты-Мансийского автономного округа – Югры от 30.12.2021 № 634-п (в ред. от 20.05.2022) «О мерах по реализации государственной программы автономного округа – Югры «Развитие образования», приложение 41 «Целевая модель развития системы дополнительного образования в Ханты-Мансийском автономном округе – Югре».

- Концепция развития системы дополнительного образования детей Ханты-мансийского автономного округа-Югры до 2030 г., утверждённая распоряжением правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р.

Программа модифицированная, разработана на основе изучения программ данного направления, за основу взята авторская программа М.И. Нагибиной «Технология анимации». Программа ежегодно корректируется, с учетом изменения нормативной базы, приоритетов деятельности учреждения, интересов, способностей и особенностей детей.

**Актуальность.** Современные условия диктуют новые требования к человеку: сегодня востребованы активные, коммуникабельные, творческие личности, способные масштабно мыслить и действовать. Стремительное внедрение в учебный процесс современного оборудования, наличие видеотехники и компьютеров и телефонов сделали анимацию доступным и универсальным средством воспитания и обучения.

При разработке данной программы учитывалась специфика регионального компонента образовательного пространства г. Когалым. Родители в качестве приоритетной выдвигают проблему развития продуктивного творческого мышления, способствующего формированию разносторонне-развитой личности. Осваивая программу, дети постигают фундаментальное изучение технических аспектов мультипликации и компьютерных технологий, кроме того освоение учебного материал способствует развитию продуктивного творческого мышления, фантазии и воображения; поддержанию интереса и желания к дальнейшему освоению компьютера как инструмента творчества; а также способствует общему развитию ребенка и воспитанию творческой личности и что совсем не маловажно – эти занятия могут стать начальной ступенью для профессиональной ориентации обучающихся, а специалисты в данной области востребованы на современном рынке труда.

**Новизна программы.** На занятиях по программе дети создают творческий продукт при помощи студийного оборудования и активно применяют возможности

своих гаджетов.

Отличительные особенности программы заключаются в применении проектного метода, так как создание мультфильма рассматривается как создание отдельного творческого проекта. Во-вторых освоение технического оборудования и компьютерных инструментов, необходимых для создания мультфильма, становится естественно встроенным в общий процесс и не требует выведения в отдельную предметную область. В-третьих, в основе мультфильма, создаваемого в рамках программы, лежит собственный сценарий, написанный детьми. Все созданные в рамках студии мультфильмы доступны для просмотра в семье, в том числе и через группу в социальных сетях, что способствует укреплению детско-родительских отношений и мотивирует обучающихся на новые творческие работы.

**Адресат программы.** Программа адресована детям с 9 до 14 лет. Именно такой возраст благоприятен для обучающихся, постигающих мир экранного искусства, литературно- графического творчества и анимации. Обучаться по данной программе могут все желающие. Зачисление обучающихся на программу проводится по желанию детей и по согласию родителей (законных представителей) в соответствии с порядком подачи заявления.

**Учебные группы комплектуются** согласно возрастным особенностям обучающихся (9-10 лет, 11-12 лет, 13-14 лет) и наполняемостью **8-9 человек.**

*Возрастные особенности обучающихся.*

Дети *9-10 лет* отличаются большой жизнерадостностью, внутренней уравновешенностью, постоянным стремлением к активной практической деятельности. Эмоции занимают важное место в психике этого возраста, им подчинено поведение ребят. Дети этого возраста весьма дружелюбны, легко вступают в общение. Для них все большее значение начинают приобретать оценки их поступков не только со стороны старших, но и сверстников. Их увлекает совместная коллективная деятельность. Они легко и охотно выполняют поручения и отнюдь не безразличны к той роли, которая им при этом выпадает. Они хотят ощущать себя в положении людей, имеющих определенные обязанности, обладающих ответственностью и доверием.

У младших подростков *11-12 лет* резко возрастает значение коллектива, его общественного мнения, отношений со сверстниками, оценки ими его поступков и действий. Он стремится завоевать в их глазах авторитет, занять достойное место в коллективе. Заметно проявляется стремление к самостоятельности и независимости, возникает интерес к собственной личности, формируется самооценка, развиваются абстрактные формы мышления. Часто он не видит прямой связи между привлекательными для него качествами личности и своим повседневным поведением. В этом возрасте ребята склонны к творческим и спортивным играм, где можно проверить волевые качества: выносливость, настойчивость, выдержку. Их тянет к романтике. Сопровождающему легче воздействовать на подростков, если он выступает в роли старшего члена коллектива и, таким образом, «изнутри» воздействовать на общественное мнение.

У подростков 13-14 лет складываются собственные моральные установки и требования, которые определяют характер взаимоотношений со старшими и сверстниками. Появляется способность противостоять влиянию окружающих, отвергать те или иные требования и утверждать то, что они сами считают

несомненным и правильным. Они начинают обращать эти требования и к самим себе. Они способны сознательно добиваться поставленной цели, готовы к сложной деятельности, включающей в себя и малоинтересную подготовительную работу, упорно преодолевая препятствия. Чем насыщеннее, энергичнее, напряжённое их жизнь, тем более она им нравится.

В целом возраст детей 9-14 лет особенно благоприятен для начала серьезной и постоянной работы по введению ребенка в мир технического и экранного творчества. Основными критериями для этого являются: качественно новый уровень произвольной регуляции поведения и деятельности, рефлексия, анализ, внутренний план действий, развитие нового познавательного отношения к действительности, ориентация на группу сверстников.

**Режим занятий.** Занятия рассчитаны на 4 недельных часа и проводятся 2 раза в неделю по 2 учебных часа. Один академический час 30 минут.

**Объем программы.** Общее количество учебных часов необходимых для освоения программы - 144.

**Срок освоения** - продолжительность образовательного процесса: 36 недель – 9 учебных месяцев.

**Стартовый уровень программы** - обладает минимальным уровнем сложности, необходимым для освоения содержания программы обучающимся. Содержит самое главное, фундаментальное изучение технических аспектов мультипликации и компьютерных технологий. Простые базовые навыки дети получают по каждой теме, что позволяет им научиться создавать и анимировать героев. Примеряя разные роли, ребенок пробует себя в роли художника, аниматора, сценариста, художника по фону, художника постановщика и монтажера.

**Перечень форм обучения:** групповая, фронтальная, индивидуально-групповая, очная.

**Перечень видов занятий:** беседа, практическое занятие, групповое занятие, комбинированное занятие открытое занятие, контрольное занятие.

**Перечень форм подведения итогов реализации дополнительной общеразвивающей программы:** педагогическое наблюдение, устный опрос, дискуссия, викторина, тестирование, контрольные упражнения и задания, смотр и анализ работ, конкурс, открытое занятие.

## 1.2. Цели и задачи программы

**Цель:** развитие творческих и интеллектуальных способностей учащихся через изучение процесса создания мультфильма.

**Задачи:**

*Обучающие:*

- познакомить с основными понятиями анимации;
- познакомить с основными техниками создания мультфильмов: пластилиновой объемной анимацией, объемной анимацией (с использованием конструктора типа «LEGO»), анимацией в технике перекладки, песочной и рисованной анимацией;

- обучить основам работы с техническими средствами: фотокамерой, компьютером, световым оборудованием;
- научить переносить отснятый материал в компьютер и производить элементарный монтаж.

*Воспитательные:*

- создать условия для воспитания стремления к продуктивному проведению досуга;
- вызвать интерес к анимационному творчеству;
- воспитание информационной культуры как составляющую общей культуры современного человека;
- воспитание чувства ответственности за свою работу.

*Развивающие:*

- способствовать развитию коммуникативных способностей, умению продуктивно взаимодействовать в системе социальных отношений;
- способствовать развитию адекватной самооценки учащихся, способности реально оценивать свои возможности;
- способствовать развитию целеустремленности, умения исследовать, умения доводить дело до конца.

### 1.3.Содержание программы

#### Учебно-тематический план

№ п/п	Наименование раздела, темы	Кол-во часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
<b>1.</b>	<b>Введение в программу</b>	<b>7</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	Входная диагностика Устный опрос
1.1.	Знакомство с мультипликацией	3	1	2	
1.2.	История анимации	4	2	2	
<b>2.</b>	<b>Виды мультипликации. Техники.</b>	<b>24</b>	<b>12</b>	<b>12</b>	Дискуссия
2.1.	Виды мультипликации – рисованная, перекладка, объёмная (предметная, кукольная). Основные сведения. Примеры применения. Создание мультэтюдов в различных техниках.	24	12	12	
<b>3.</b>	<b>Визитка</b>	<b>27</b>	<b>12</b>	<b>15</b>	Педагогическое наблюдение Смотр и анализ
3.1.	Разработка идеи сюжета и героев	3	1	2	
3.2.	Изготовление героев мультфильма	3	1	2	
3.3.	Создание фона и декораций	4	2	2	

3.4.	Съемки мультфильма	4	2	2	работ Викторина
3.5.	Озвучание	3	2	1	
3.6.	Музыкальное оформление	3	2	1	
3.7.	Титры	3	2	1	
3.8.	Монтаж	3	0	3	
3.9.	Презентация	1	0	1	Открытое занятие
<b>4.</b>	<b>Основы анимационного движения</b>	<b>19</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	Контрольные задания
4.1.	Принципы анимации	9	6	3	
4.2.	Лицевая анимация	10	6	4	
<b>5.</b>	<b>Развитие творческого мышления</b>	<b>19</b>	<b>10</b>	<b>9</b>	Контрольные упражнения Устный опрос
5.1.	Изобразительные игры и упражнения	10	4	6	
5.2.	Словесные игры и упражнения	9	6	3	
<b>6.</b>	<b>Основы сценарного мастерства</b>	<b>23</b>	<b>10</b>	<b>13</b>	Педагогическое наблюдение Устный опрос
6.1.	Техники создания замысла	5	4	1	
6.2.	Структура и композиция	9	3	6	
6.3.	Визуализация истории	9	3	6	
<b>7.</b>	<b>Секреты мультипликации</b>	<b>25</b>	<b>11</b>	<b>14</b>	Педагогическое наблюдение Тестирование Открытое занятие Смотр и анализ работ
7.1.	Введение	2	1	1	
7.2.	Замысел	2	1	1	
7.3.	Персонаж	3	1	2	
7.4.	Эмоции	2	1	1	
7.5.	Мир героя	2	1	1	
7.6.	Движение	2	1	1	
7.7.	Раскадровка	2	1	1	
7.8.	Анимация	4	1	3	
7.9.	Музыка и озвучание	2	1	1	
7.10.	Монтаж	3	2	1	
7.11.	Презентация	1	-	1	
<b>8.</b>	<b>Фестиваль самодельных мультфильмов</b>	<b>2</b>	<b>-</b>	<b>2</b>	Квест, диагностика
<b>Итого:</b>		<b>144</b>	<b>64</b>	<b>80</b>	

## Содержание учебно-тематического плана

### Раздел 1. Введение в программу

#### Тема 1.1. Знакомство с мультипликацией

*Теория:* Знакомство с программой и требованиями педагога.

*Практика.* Игры и упражнения на знакомство, сплочение, самопознание. Инструктаж по технике безопасности.

#### Тема 1.2. История анимации

*Теория.* Знакомство с историей мировой анимации.

*Практика:* Просмотр фильмов, презентаций по истории мировой анимации. Обсуждения и доклады по заданным темам.

## **Раздел 2. Виды мультипликации. Техники.**

**Тема 2.1. Виды мультипликации – рисованная, перекладка, объёмная (предметная, кукольная). Основные сведения. Примеры применения. Создание мультэтюдов в различных техниках.**

*Теория.* Обзор основных техник анимации: рисованная, перекладка, объёмная предметная, кукольная, сыпучая, компьютерная графика. Варианты создания своего мультфильма с нуля.

*Практика.* Просмотр анимационных фильмов в различных техниках. Создание тематических анимационных этюдов в технике классическая, предметная и пластилиновая перекладка. Знакомство с программой для съёмки мультфильма. Работа в тетрадах – составление схемы «Виды мультипликации». Обсуждение сходства и отличий разных анимационных техник. Работа в подгруппах: создание мультэтюдов в одной из представленных анимационных техниках. Обсуждение сложности данной техники.

## **Раздел 3. Визитка**

**Тема 3.1. Разработка сюжета и героев мультфильма**

*Теория.* Проведение беседы «Как создаются интересные истории?» Знакомство со структурой написания сценария.

*Практика.* Совместный поиск идей для сюжета будущего мультфильма, совместное написание сценария.

**Тема 3.2. Создание персонажа**

*Теория.* Проведение бесед «Кто такой художник по персонажам?» «Какими свойствами должен обладать персонаж?» Знакомство с последовательностью создания персонажа.

*Практика:* Создание и проработка персонажа во всех положениях.

**Тема 3.3. Создание фона и декораций**

*Теория.* Беседа на тему «Как не задавить персонажа фоном».

*Практика.* Рисование и изготовление фона и декораций будущего мультфильма.

**Тема 3.3. Съёмки мультфильма**

*Теория.* Знакомство с понятием анимационная сцена. Проведение беседы: «Каким должно быть действие, чтобы быть интересным зрителю».

*Практическая работа* Съёмка анимационных сцен.

**Тема 3.4. Музыкальное оформление**

*Теория.* Знакомство с творчеством российских и зарубежных композиторов.

*Практическая работа:* Подбор музыкального оформления будущего мультфильма.

**Тема 3.5. Озвучание**

*Теория.* Проведение беседы «Кто говорит голосами персонажей в мультфильме». Знакомство с редактором звука на компьютере.

*Практика.* Запись отрывков текста к видеоряду.

**Тема 3.6. Монтаж**

*Теория.* Проведение беседы «Что такое монтаж?». Знакомство с программой монтажа на компьютере.

*Практика.* Монтаж анимационного фильма.

**Тема 3.7. Титры**

*Теория.* Просмотр тематических анимационных фильмов.



*Практика.* Каждый ребенок лепит или пишет свое имя в произвольной форме с отдельными элементами из мультфильма.

### **Тема 3.8. Презентация**

*Теория.* Знакомство с критериями оценки анимационного фильма.

*Практика.* Просмотр, анализ и обсуждение готового мультфильма.

## **Раздел 4. Основы анимационного движения.**

### **Тема 4.1. Принципы анимации**

*Теория.* Проведение беседы на тему: «Принципы диснеевской анимации». Знакомство с основными принципами диснеевской анимации.

*Практика.* Создание анимационных этюдов с использованием диснеевских принципов анимации (*растяжение, сжатие*).

### **Тема 4.2. Лицевая анимация**

*Теория.* Проведение беседы на тему: «Особенности речи анимационного героя». Знакомство с понятием «липсинк».

*Практическая работа:* Просмотр и анализ тематических видео этюдов. Создание лицевой анимации персонажей.

## **Раздел 5. Развитие творческого мышления.**

### **Тема 5.1. Изобразительные игры и упражнения**

*Теория.* Знакомство с понятием фантазия. Проведение беседы «Полезные и вредные фантазии».

*Практика.* Проведение тренингов, игр и упражнений, направленных на развитие фантазии и воображения: «Неоконченный рисунок», «Загадочный ящик», «Ассоциации», и т.д. создание тематических композиции «Страна Вообразия».

### **Тема 5.2. Словесные игры и упражнения**

*Теория.* Обсуждение, зачем мультипликаторам нужно уметь писать и зачем пополнять свой словарный запас.

*Практика.* Проведение словесных игр и упражнений на развитие фантазии и воображения. Упражнения: «Рифма»; «Лимерики»; «Метафоры»; «Аббревиатура»; «Фразы на вымышленном языке»; «Заголовки»; «Рассказ на одну букву»; «Рассказ по кругу».

## **Раздел 6. Основы сценарного мастерства.**

### **Тема 6.1. Техники создания замысла**

*Теория.* Приемы создания захватывающих историй. Деятельность сценариста. Виды техник создания замысла.

*Практика.* Просмотр и анализ анимационных фильмов. Придумывание сюжетов с использованием техник по созданию замысла. («Жанр», «Тема», «Перевертывание сказки» и т. д).

### **Тема 6.2. Структура и композиция**

*Теория.* Структура и композиции сценария. Понятия - сцена и мизансцена. Отличие сцены от эпизода. Разбор ошибок при составлении сцены. Варианты интриги сцены. Понятия - энергия характера, цель героя

*Практика.* Просмотр и анализ анимационных фильмов. Придумывание сюжетов с использованием трехактной структуры. Совместное сочинение и написание историй

в одну сцену (сценок). Визуализация сцены. Просмотр и анализ анимационных фильмов. Выполнение упражнения «Карта героя». Создание своего уникального героя

### **Тема 6.3. Визуализация истории**

*Теория.* Проведение бесед на тему: «Визуализация истории». «Для чего нужна раскадровка». Знакомство с правилами создания раскадровки.

*Практика:* Создание раскадровки будущего мультфильма.

## **Раздел 7. Секреты мультипликации.**

### **Тема 7.1. Введение**

*Теория.* Виды профессий в сфере анимации. Принцип создания мультфильмов. Понятие – замысел.

*Практика.* Просмотр тематических учебных фильмов. Практические упражнения и тематические контрольные задания.

### **Тема 7.2. Замысел**

*Теория.* Профессия - сценарист. Приемы создания интересных историй. Знакомство с разными техниками создания замысла.

*Практика.* Создание замысла своей истории с использованием наиболее понравившейся техники.

### **Тема 7.3. Персонаж**

*Теория.* Профессия - художник по персонажам. Свойства характера персонажа. Этапы последовательного создания персонажа (текстовое описание, карта роста, карта эмоций).

*Практика.* Создание и проработка главного персонажа во всех положениях; Создание нескольких персонажей. Упражнение «Покажи характер персонажа через действие». Упражнение «Незаконченная история».

### **Тема 7.4. Эмоции**

*Теория.* Качества профессии художника по персонажам. Волшебные средства понимания. Наше настроение. Я и другие. Понятия - жесты, мимика, интонация.

*Практика.* Показать и изобразить базовые эмоции ваших персонажей в лице и жестах: отрешённый; счастливый; злой; грустный; стеснительный; подозревающий, и т.д. Упражнение - нарисовать своих героев и показать их эмоции.

### **Тема 7.5. Мир героя**

*Теория.* Профессия - художник постановщик. Мир героя, мир произведения.

*Практика.* Описание мира героя произведения несколькими предложениями. Изображение мира произведения, героя.

### **Тема 7.6. Движение**

*Теория.* Профессия – художник аниматор. Приемы движения объекта или героя в рисунке и анимации.

*Практика.* Изображение базовых поз: поворот, ходьба, бег, полет. Съёмка движений разных героев и объектов.

### **Тема 7.7. Раскадровка**

*Теория.* Основные правила создания раскадровки.

*Практика.* Создание раскадровки будущего мультфильма.

### **Тема 7.8. Анимация**

*Теория.* Качества профессии художник – аниматор. Понятие - анимационная сцена. Виды действий интересных зрителю.

*Практика.* Съемка анимационной сцены.

#### **Тема 7.9. Музыка и озвучание**

*Теория.* Профессия - звукооператор. Приемы создания настроения в фильме. Знакомство с компьютерной программой «Редактор звука».

*Практика.* Запись отрывков текста к видеоряду. Подбор музыкального оформления будущего мультфильма.

#### **Тема 7.10. Монтаж**

*Теория.* Знакомство с программой монтажа на компьютере.

*Практика.* Монтаж сцены анимационного фильма.

#### **Тема 7.11. Презентация**

*Теория.* Продолжение знакомства с профессиями в сфере анимации.

*Практика.* Просмотр, анализ и обсуждение готового мультфильма.

### **Раздел 8. Фестиваль самодельных мультфильмов**

*Практика.* Квест. Подведение итогов работы за год. Итоговая диагностика. Подготовка к фестивалю (завершение всех мультфильмов, их окончательный монтаж). Участие в фестивале (представление лучших работ, сделанных в течение этого полугодия).

## **1.4. Планируемые результаты**

### ***Предметные результаты:***

- знание терминологии, технологии анимации и мультипликации;
- знание профессий экранного искусства;
- понимание сути раскадровки, ее необходимости, последовательности при создании анимационного фильма, умение рисовать, лепить и создавать анимационных персонажей, создавать фон и декорации по выбранному сюжету;
- понимание принципа работы в рамках анимационной сцены на разных планах;
- умение использовать разные технологические приемы при работе над съемкой сцен;
- знание технологии и процесса покадровой съемки сцен мультфильма, следуя сценарию постепенно выстраивать сюжетную линию, взаимодействуя с другими участниками;
- умение включить и настроить фотоаппарат для съемки, самостоятельно снимать анимационную сцену;
- понимание базовых принципов диснеевской анимации;
- умение пользоваться редакторами звука и видео для создания сцены фильма, записывать звук, делать компьютерный монтаж, свободно и с выражением читать текст во время озвучивания готового мультфильма.

### ***Метапредметные результаты:***

- иметь нравственно-этический опыт взаимодействия со сверстниками, старшими и младшими детьми, взрослыми в соответствии с общепринятыми нравственными нормами;
- планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей;

- адекватно воспринимать предложения и оценку учителя, родителя и др. людей;
- контролировать и оценивать процесс и результат деятельности;
- договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности;
- формулировать собственное мнение и позицию
- полученные сведения о многообразии экранного искусства
- красивую, правильную, четкую, звучную речь как средство полноценного общения.

***Личностные результаты:***

- проявление интереса к искусству мультипликации;
- проявление творческой активности;
- умение адекватно оценивать свои работы и работы сверстника;
- соблюдение правил безопасности при работе с техникой;
- наличие навыков в самостоятельной и в групповой деятельности;
- выполнение работы в заданное время;
- выражать себя в различных доступных и наиболее привлекательных для ребенка видах творческой и игровой деятельности;
- быть сдержанным, терпеливым, вежливым в процессе творческого взаимодействия;
- подводить самостоятельный итог занятия;
- анализировать и систематизировать полученные умения и навыки.

## **II. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ**

### **2.1. Условия реализации программы**

**Календарный учебный график  
реализации дополнительной общеобразовательной  
общеразвивающей программы  
«Мультстудия «Северное сияние»  
на 2024-2025 учебный год.**

<b>Год обучения</b>	<b>Дата начала обучения по программе</b>	<b>Дата окончания обучения по программе</b>	<b>Всего учебных недель</b>	<b>Количество учебных часов</b>	<b>Режим занятий* <i>указывается периодичность и количество часов в неделю</i></b>
(9 месяцев)	01.09.2024	31.05.2025	36 уч. недель	144 часа	4 часа (2 раза в неделю по 2 часа)

**Кадровое обеспечение.** Согласно Профессиональному стандарту «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» по данной программе может работать педагог дополнительного образования с высшим или средне специальным педагогическим образованием имеющий подготовку по профилю программы.

**Материально-техническое обеспечение.** Занятия анимационной студии проводятся в обычном кабинете, где есть модульные столы, которые соединяются в общий круглый стол, что настраивает детей на коллективную форму работы, объединяет их. За круглым столом, по наблюдениям психологов во всем мире, легче прийти к какому-то консенсусу в решении любых вопросов, также проще выработать какие-то совместные стратегии для обсуждения тем и действий. Учащиеся чувствуют себя равноправными и равными по статусу. А это значительно упрощает ведение дискуссии, где каждый может смелее озвучивать свое мнение и вносить какие-то предложения.

Для организации занятий в мультстудии необходимо следующее оснащение:

1. 10 малых рабочих столов для занятий в малых группах. 4 свободных стола для установки декораций для съемки.
2. Мультимедийный проектор;
3. Ноутбук с программным обеспечением для монтажа мультфильмов;
4. Внешний жесткий диск для хранения информации;
5. SD-карта для фотоаппарата на 32 Гб;
6. Фотоаппарат;
7. Штатив для фотоаппарата;
8. Мульт-стол - это специальное приспособление, представляющее собой стол с двумя прозрачными столешницами, расположенными друг под другом, с штангой для крепления фотоаппарата горизонтально;

9. Мобильный телефон;
10. Набор осветительных приборов;
11. Набор канцелярских расходных материалов (материалы приобретаются на средства родителей):
  - наборы пластилина обычного и мягкого по 18 цветов на каждого учащегося;
  - цветная бумага, бумага для черчения А3, цветной картон по пачке на каждого учащегося;
  - ручки, простые карандаши, цветные карандаши, ножницы, кисти нейлон №5 и №2;
  - гуашь 12 цветов на каждого учащегося;
12. Наборы LEGO-конструктора и его аналогов (приносит учащийся, если выберет технику LEGO-анимации);
13. Разные виды сыпучих материалов (цветной песок, рис, манка, кофе, фасоль, крахмал);
14. Природные материалы (засушенные листья, травы, камешки, веточки, цветы);
15. Стенд для организации выставок детских работ и вывешивания достижений;
16. Тетрадь формата А4 на каждого учащегося (приобретается родителями).

### **Методическое обеспечение дополнительной образовательной программы**

#### **Особенности организации образовательного процесса и методические материалы, применяемые при реализации программы:**

**Методы обучения, применяемые в образовательном процессе** - словесный, наглядный, практический; объяснительно-иллюстративный, репродуктивный; частично-поисковый, исследовательский, проблемный; игровой;

**Методы воспитания, применяемые в образовательном процессе** - убеждение, поощрение, упражнения, стимулирование, мотивация.

#### **Форма организации образовательного процесса**

##### **Фронтальная:**

- просмотр фильмов и графических историй (комиксов) разных видов и жанров;
- участие в обсуждениях фильмов;
- предоставление возможности выразить своё отношение к увиденному на экране;
- освоение знаний о языке кино и выразительных средствах экрана.

##### **Групповая:**

- выполнение творческого задания, помогающего совершенствовать навыки восприятия и анализа художественных произведений разных жанров;
- работа над созданием анимационного фильма (замысел, сценарий, раскадровка);
- фотосъемка анимационной сцены, озвучание, подбор музыкального сопровождения.

##### **Индивидуальная:**

- совершенствование знаний выразительных возможностей разных видов искусств (изобразительное искусство, литература, анимационное искусство);
- овладение процессом литературных произведений малой формы;
- овладение процессом создания графической истории;
- овладение процессом покадровой анимации;
- овладение редакторами звука и видеомонтажа на компьютере.

### **Формы организации учебного занятия:**

- беседа,
- лекция,
- мастер – класс,
- тренинг,
- дискуссия,
- мозговой штурм,
- практическое занятие,
- экскурсия,
- творческая мастерская,
- презентация.

### **Виды занятий по программе:**

- Занятия по развитию творческого мышления, фантазии и воображения. Здесь приобретает способность мыслить нестандартно, генерировать идеи;
- Литературно-творческие занятия. Здесь приобретает способность выразить желаемое языком кино – это прослушивание сказок, просмотр мультфильмов, сочинение историй, стихов, сказок, сценариев, знакомство с основными законами стихосложения, и правилами составления рассказа, составление плана графической истории;
- Занятия по изобразительной деятельности – это создание набросков, поиски образов героев, создание законченных графических историй;
- Анимация. На анимационных занятиях дети знакомятся с основными приёмами анимации, осуществляют оживление персонажей, снимают этюды в различных техниках (рисованная техника, перекладка, пластилиновая анимация, stop-motion и пр.), а также просматривают и обсуждают проделанное;
- Алфавит актёрского мастерства. Такие занятия предполагают не только само озвучивание созданного мультфильма, но и знакомство с природой и разновидностью звуков (музыка, речь, голоса животных, шумовые и звуковые эффекты, паузы), а также упражнения по выразительному чтению, этюды на одушевление и перевоплощение, изучение эмоций, чувств, мимики, жестов, особенностей движения;
- Диагностические занятия. Диагностические занятия необходимы для того, чтобы отследить динамику развития и состояния детей в процессе прохождения данной программы;

### **Педагогические технологии, используемые при реализации программы:**

- Проектные технологии — это основная технология на занятиях при создании графических историй, малых литературных произведений, анимационных фильмов.
- ТРИЗ технологии - эти технологии активно используются на занятиях по развитию творческого мышления и сочинительству.
- Личностно-ориентированные технологии - обучение по программе происходит на основе детских инициатив и интересов.
- Технология проблемно-развивающего обучения - применяются в виде игр упражнений направленных на поиск идей, развитие креативности.
- КТ – технологии - применяются при съемке, монтаже, озвучании фильмов, мультимедийном сопровождении урока.

- Здоровьесберегающие технологии -чередование различных видов деятельности на занятии, проведение физкультминуток, использование элементов арт-терапевтических методик.

**Алгоритм учебного занятия - краткое описание структуры занятия и его этапов:**

1. Организационный момент. Подготовка обучающимися своих рабочих мест. (3 мин.)
2. Введение в задание. Мотивация обучающихся к деятельности, создание положительного настроения. (3 мин.)
3. Постановка целей и задач занятия. (2 мин.)
4. Этап изучения новых знаний (закрепление материала) и способов деятельности. (10-15 мин.)
5. Этап деятельностный - творческая работа. Выполнение обучающимися практической работы. Просмотр. Анализ и исправление допущенных ошибок по ходу работы. (25-35 мин)
6. Физкультминутка проводится в ходе всего учебного занятия через каждые 15-20 мин (2 мин.)
7. Заключительный этап - этап рефлексии. Просмотр. Подведение итогов занятия. Показ достижений обучающихся. Сообщение домашнего задания. (5 мин.)
8. Организационный момент. Уборка рабочих мест (3 мин.)

***Видео материалы:***

- «Как сделать мультфильм 1 Сценарий»;
- «Как сделать мультфильм 2 Раскадровка»;
- «Как сделать мультфильм 3 Декорации»;
- «Как сделать мультфильм 4 Освещение»;
- «Как сделать мультфильм 5 Съёмка»;
- «Как сделать мультфильм 6 Звук»;
- «Как сделать мультфильм 7 Монтаж»;
- «Экскурсия в музей мультипликации» (репортаж);
- «Объёмная анимация» выпуск «Галилео»;
- «Экскурсия на студию «Пилот» выпуск «Профессионал»;
- Видеонарезка титров известных мультфильмов;
- Видео «Дымковская игрушка»;
- «Что такое «Перекладка»»;
- Видеосюжет о цехе звукозаписи;
- Фрагмент немого кино «Малыш» с Ч.Чаплиным;

**Подборка мультфильмов в разных анимационных техниках:**

- «Лиса и заяц», «Цапля и журавль», «Ёжик в тумане», «Сказка сказок» (реж. Ю.Норштейн);
- «Крокодил Гена и его друзья» ( реж. Р. Качанов);
- «Фиксики» (реж. А.Татарский);
- «38 попугаев» (реж. И.Уфимцев);
- «Пластилиновая ворона» (реж. А Татарский);
- «Каникулы Бонифация» (реж. Ф.Хитрук);
- «Ну, погоди!» (реж. В.Котеночкин);



- «Золотая лихорадка» фрагмент с Чарли Чаплиным;
- «Головоломка» фрагмент (студия «Пиксар»);
- «Корова», «Русалка», «Старик и море», «Сон смешного человека» (реж.А. Петров);
- «Следствие ведут колобки» (реж. А.Татарский);
- «Серый волк и Красная шапочка» (реж. Г.Бардин);
- «Варежка» (реж.Р.Качанов);
- «Песочные истории» (Тори Воробьева);
- «Вверх» (студия «Пиксар»);
- «Бременские музыканты» (реж. И.Ковалевская);
- «Остров сокровищ» (реж.Д.Черкасский);
- «Щелкунчик»
- «Как японцы снимали «Чебурашку» видеосюжет;

## **2.2. Формы контроля. Оценочные материалы**

В программе предусмотрена система контроля: Основные формы контроля — это наблюдение в процессе работы над мультфильмом, а также анализ и обсуждение готовых, сделанных детьми анимационных фильмов. В диагностике также используются такие методы контроля как практические контрольные задания, карты интересов, графические диктанты, анкеты, тесты, викторины, тесты и анкеты по самодиагностике, конкурсы и фестивали (см. приложение 1-7).

### **Виды контроля:**

**Начальный** (входной контроль) проводится с целью определения уровня развития детей. Основной задачей мониторинга на этом этапе - было установление исходного уровня личностного развития каждого ребенка: мотивация; наличие базовой подготовки; социализация.

**Текущий и итоговый контроль.** Проводится с целью определения степени творческой самореализации обучающихся в учебно-творческой, деятельности по образовательной программе.

**Формы подведения итогов.** В ходе реализации программы регулярно проводятся: мастер- классы для сверстников; открытые занятия для родителей; участия в конкурсах и мероприятиях детского творчества в области анимации, литературы; публикации творческих результатов в Интернет.

### **Педагогический мониторинг:**

- творческие задания,
- диагностика личностного роста и продвижения,
- ведение журнала учёта достижения обучающихся,
- анкетирование родителей.

### **Способы определения результативности.**

Диагностика в образовательном процессе проводится при помощи педагогического наблюдения и педагогического анализа результатов анкетирования, тестирования, выполнения обучающимися диагностических заданий, участия конкурсах различного уровня, активности обучающихся на занятиях. (см. приложения).

Созданная система оценочных средств позволяет самостоятельно

проконтролировать каждый заявленный уровень обучения, измерить его и оценить.

## Приложение 1

### Входная диагностика обучающихся по программе

(Карта интересов №1)

Фамилия Имя \_\_\_\_\_

Мне нравится:	Знак
1. Читать с выражением стихи	
2. Петь, музицировать	
3. Играть вместе с другими детьми в различные коллективные игры	
4. Играть с техническим конструктором	
5. Рисовать	
6. Лепить из пластилина	
7. Делать поделки из разных материалов	
8. Руководить играми детей	
9. Ходить в лес, наблюдать за растениями, животными, насекомыми	
10. Сочинять истории, сказки, рассказы	
11. Разговаривать с новыми, незнакомыми людьми	
12. Конструировать, рисовать проекты самолетов, кораблей и др.	
13. Объяснять что-то другим детям или взрослым людям	
14. Участвовать в постановке спектаклей	
15. Фотографировать	
16. Играть и работать на компьютере	

#### Инструкция для детей:

В правом верхнем углу листа напишите имя и фамилию.

Если то, о чем говорится, вам не нравится, ставьте знак "-"

Если то, о чем говорится, вам нравится, ставьте знак "+"

Если то, о чем говорится, вам очень нравится, ставьте два знака "++"

Текущая диагностика обучающихся  
(Карта интересов №2)

Фамилия Имя \_\_\_\_\_

Мне нравится:	Знак
1. Сочинять истории, придумывать сценарий	
2. Придумывать мультфильм, делать раскадровки	
3. Играть вместе с другими детьми в различные творческие коллективные игры	
4. Работать в кадре, двигать персонажи	
5. Снимать анимационные сцены	
6. Лепить из пластилина	
7. Рисовать	
8. Придумывать и делать персонажи	
9. Руководить работой над мультфильмом	
10. Озвучивать героев	
11. Работать над мультфильмом вместе с другими детьми	
12. Работать над мультфильмом самостоятельно	
13. Работать над мультфильмом с другом или подругой	
13. Делать монтаж на компьютере	
14. Подбирать музыкальное сопровождение мультфильма	
15. Создавать коллекции звуков для «шумотеки»	
16. Смотреть готовый мультфильм	

**Инструкция для детей:**

В правом верхнем углу листа напишите имя и фамилию.

Если то, о чем говорится, вам не нравится, ставьте знак "-"

Если то, о чем говорится, вам нравится, ставьте знак "+"

Если то, о чем говорится, вам очень нравится, ставьте два знака "++"

**Критерии диагностики творческой самореализации обучающихся в учебно-творческой, деятельности**

*Личная карточка обучающегося*

Ф.И.О. ученика		
<i>Компоненты творческой самореализации</i>	<i>Критерии</i>	<i>баллы</i>
<b>Положительная мотивация к творческой деятельности</b>	1. Осознанность цели деятельности 2. Интерес к процессу творческой деятельности 3. Стремление к успеху при решении творческих задач и к самосовершенствованию 4. Стремление к лидерству в творческой деятельности	
<b>Самоорганизация в творческой деятельности</b>	1. Умение выделять основные цели и приоритеты 2. Способность к планированию 3. Способность к самоконтролю, самооценке, самоанализу, рефлексии 4. Умение преодолевать трудности в обучении	
<b>Творческие способности, их использование в творческой деятельности</b>	1. Творческие способности (художественные способности, литературные способности и т.д.) 2. Гибкость мышления 3. Оригинальность мышления, способность генерировать идеи, изобретательность 4. Способность к применению ранее усвоенных знаний и умений	

*Критерии оценивания: за каждый пункт выставляется 1 балл. Баллы суммируются.*

**Мониторинг творческой самореализации обучающихся по программе  
«Мультстудия «Северное сияние»**

№	Ф. И. О. обучающегося	Мотивация к творческой деятельности	Самоорганизация в творческой деятельности	Творческие способности, и их использование	Итог
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					
9.					
10.					
11.					
12.					

Критерии оценок:

«0» - низкий уровень;

«1» - удовлетворительный уровень;

«2-3»-средний уровень;

«4»- высокий уровень.

**Диагностическая карта «Контроль продуктивно-творческой деятельности»**

№ п/п	Ф.И. обучающегося	Технические навыки		Точность движений		Средства выразительности (цвет, форма, композиция и др.)		Наличие замысла		Проявление самостоятельнос ти		Отношение к изобразительной деятельности		Речь в процессе продуктивной деятельности	
		н	к	н	к	н	к	н	к	н	к	н	к		

«н» – начало года, «к» – конец года

**Текущая диагностика обучающихся по программе  
«Мультстудия «Северное сияние»  
(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.

## Диагностическая карта «Творческие способности, художественные и технические навыки»

№п/п	Фамилия, Имя обучающегося	Творческие способности		Технические навыки			Итог
		Интерес к занятиям	Творческая активность самостоятельность	Создание персонажа и фона	Анимация	Монтаж	
1.							
2...							

### Критерии оценок:

«-» -низкий уровень    «+» -средний уровень    «++»- высокий уровень

**Выраженность интереса к занятиям:** Высокий уровень. Проявляет постоянный интерес и творческое отношение к предмету, стремится получить дополнительную информацию. Средний уровень. Устойчивый учебно-познавательный интерес, но он не выходит за пределы изучаемого материала Низкий уровень. Интерес возникает лишь к новому материалу, но не к способам решения.

### **Творческая активность самостоятельность**

Высокий уровень. Ребенок любознателен, активен, изобретателен в деятельности, в играх, в использовании материалов и идей. Задания выполняет с интересом, самостоятельно, не нуждаясь в дополнительных внешних стимулах, находит новые способы решения заданий. Средний уровень. Ребенок недостаточно активен и самостоятелен, но при выполнении заданий требуется внешняя стимуляция, круг интересующих вопросов довольно узок.

Низкий уровень. Уровень активности, самостоятельности ребенка низкий, при выполнении заданий требуется постоянная внешняя стимуляция, интерес к внешнему миру не обнаруживается, любознательность не проявляется.

### **Создание персонажа и фона**

Высокий уровень. Персонаж имеет характер. Высокая культура исполнения. Фон отражает настроение сцены. Высокая культура исполнения. Средний уровень. Персонаж имеет характер. Недостаточно высокая культура исполнения. Фон отражает настроение сцены. Недостаточно высокая культура исполнения. Низкий уровень. Данные задания выполняются только на репродуктивном уровне

### **Анимация**

Высокий уровень. Анимация сложная плавная. Высокий уровень самостоятельности. Средний уровень. Анимация плавная. Ученику требуется частичная помощь педагога. Низкий уровень. Анимация резкая. Работа осуществляется при постоянной помощи педагога.

### **Монтаж**

Высокий уровень. Обучающийся самостоятельно монтирует свою сцену, вставляет звук и накладывает титры.

Средний уровень. Обучающемуся требуется в работе частичная помощь педагога.

Низкий уровень. Работа осуществляется при постоянной помощи педагога.



Итоговая диагностика для обучающихся по программе «Мультстудия «Северное сияние»

Диагностическая карта «Творческие, художественные и технические навыки»

№п/п	Фамилия Имя обучающегося	Творческие способности		Технические навыки			Итог
		Идея, сценарий	Творческая активность самостоятельность	Создание персонажа и фона	Анимация	Монтаж	
1.							
2...							

**Критерии оценок:** «-» -низкий уровень «+» -средний уровень «++»- высокий уровень

**Идея сценарий:** Высокий уровень: идея оригинальная. Сценарий логичный интересный, создан самостоятельно. Средний уровень: идея интересная. Сценарий логичный. При работе над сценарием обучающийся частично пользовался помощью педагога. Низкий уровень: в работе над сценарием обучающемуся постоянно требовалась помощь педагога.

**Творческая активность самостоятельность:** Высокий уровень: ребенок любознателен, активен, изобретателен в деятельности, в играх, в использовании материалов и идей. Задания выполняет с интересом, самостоятельно, не нуждаясь в дополнительных внешних стимулах, находит новые способы решения заданий. Средний уровень: ребенок недостаточно активен и самостоятелен, но при выполнении заданий требуется внешняя стимуляция, круг интересующих вопросов довольно узок. Низкий уровень: уровень активности, самостоятельности ребенка низкий, при выполнении заданий требуется постоянная внешняя стимуляция, интерес к внешнему миру не обнаруживается, любознательность не проявляется

**Создание персонажа**

Высокий уровень: персонаж имеет характер. Высокая культура исполнения.

Средний уровень: персонаж имеет характер. Недостаточно высокая культура исполнения.

**и фона**

Высокий уровень: фон отражает настроение сцены. Высокая культура исполнения. Средний уровень: фон отражает настроение сцены. Недостаточно высокая культура исполнения. Низкий уровень: данные задания выполняются только на репродуктивном уровне.

**Анимация** Высокий уровень: анимация сложная плавная. Высокий уровень самостоятельности. Средний уровень: анимация плавная. Ученику требуется частичная помощь педагога. Низкий уровень: анимация резкая. Работа осуществляется при постоянной помощи педагога.

**Монтаж**

Высокий уровень: обучающийся самостоятельно монтирует свою сцену, вставляет звук и накладывает титры.

Средний уровень: обучающемуся требуется в работе частичная помощь педагога.

Низкий уровень: работа осуществляется при постоянной помощи педагога.

**Итоговая диагностика обучающихся по программе  
«Мультстудия «Северное сияние»**

*(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) Киносъёмка
2. Слово анимация обозначает...
  - а) Приумножение
  - б) Одушевление
  - в) Вдохновение
3. Какие технические средства помогают обеспечить надёжную фиксацию фотокамеры при съёмке 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) Съёмкой 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.

## Список литературы

### Для педагога:

1. Голованов В. П. Методика и технология работы педагога дополнительного образования: учеб. пособие для студ. учреждений сред. проф. образования. – Москва: Владос, 2004;
2. Голомбински К., Хаген Р. Добавь воздуха! Основы визуального дизайна для графики, веб и мультимедиа. – Санкт-Петербург : Питер, 2013;
3. Дронов В. Macromedia Flash MX. – Санкт-Петербург : БХВ - Петербург, 2003.
4. Залогова Л. А. Практикум по компьютерной графике. – Москва : Лаборатория Базовых знаний, 2001;
5. Зейц З. М. Пишем и рисуем на песке. – Москва : ИНТ, 2010;
6. Карлсон М. Создай свой пластимир. – Ростов на Дону: Феникс, 2009;
7. Киркпатрик Г., Питии К. Мультипликация во Flash. – Москва : НТ Пресс, 2006;
8. Колеченко А. К. Энциклопедия педагогических технологий: пособие для преподавателей. – Санкт-Петербург: КАРО, 2004;
9. Красный Ю. Е., Курдюкова Л. И. Мультфильмы руками детей: книга для учителя. – Москва, 1990;
10. Тверезовский Д. И. Macromedia Flash MX 2004. – Москва : Вильямс, 2006;
11. Уорд Питер Композиция кадра в кино и на телевидении. – Москва : ГИТР, 2005;
12. Усов Ю. Н. В мире экранных искусств. – Москва : SVR-Аргус, 1995;
13. Фостер У. Основы анимации. – Москва : Астрель, 2000;
14. Дополнительное образование детей: сборник авторских программ/ред. сост. З. И. Невдахина. – Вып.3. – Москва : Народное образование, 2007;
15. История лаборатории кино и кинообразования. - В кн. «История художественного образования в России - проблема культуры XX века». – Москва : РАО, 2003;
16. Полёт «Жар-Птицы» Горизонты мультипликационной педагогики. Сост.: П. И. Анофриков. Редактор А. А. Мелик-Пашаев. – Новосибирск, 2013;
17. Экранные искусства в школе // Медиаобразование сегодня: содержание и менеджмент». Материалы международной научно-практ. конференции. – Москва : Таганрог - Апатиты, 2002;
18. Захарова Е. А. Развивающий экран // Искусство в жизни детей: опыт 20 занятий с младшими школьниками. – Москва, 1991;
19. Кино: Энциклопедический словарь / гл. ред. С. И. Юткевич; редкол.: Ю. С. Афанасьев, В. Е. Баскаков, И. В. Вайсфельд и др. – Москва: Советская энциклопедия, 1987.

Литературы для обучающихся и родителей:

1. Асенин С. Иржи Трнка. Тайна кинокуклы. – Москва, 1982;
2. Бартон К. Как снимают мультфильмы. Пер. с англ. Т. Бруссе. – Москва: Искусство, 1971;
3. Василькова А. Душа и тело куклы. Природа условности куклы в искусстве XX века: театра, кино и телевидения. – Москва : Аграф, 2003;
4. Венжер Н. Мультфильм вчера, сегодня и всегда. – Москва: Союзинформкино, 1979;
5. Горичева В. С., Нагибина Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. – Ярославль, 1998;
6. Красный Ю. Е. Мультфильм руками детей / Ю. Е. Красный, Л. И. Курдюкова. – Москва, 1990;
7. Липковиц Д. Lego. Книга игра. Оживи свои модели! – Эксмо, 2014;  
Электронные образовательные ресурсы:
8. Лаборатория компьютерной графики и мультимедиа: [Электронный ресурс] – URL: <http://graphics.cs.msu.ru/> (Дата обращения: 21.10.2020). – Текст. Изображение: электронные.
9. «Мультатор» - онлайн - конструктор мультфильмов: [Электронный ресурс] – URL : <http://multator.ru/draw/> (дата обращения: 21.10.2020). – Текст. Изображение: электронные.
10. Планета мультфильмов: [Электронный ресурс] – URL : <https://ulin.ru/whatshow.htm> (дата обращения: 23.04.2020). – Текст. Изображение: электронные.
11. Про фото и видео простым языком: [Электронный ресурс] – URL : <https://profotovideo.ru/> (дата обращения: 21.10.2020). – Текст. Изображение: электронные.
12. Сценарист.ру: [Электронный ресурс] – URL : <http://www.screenwriter.ru/> (дата обращения: 21.10.2020). – Текст. Изображение: электронные.
13. Уроки Photoshop: [Электронный ресурс] – URL : <https://photoshop.demiart.ru/> (дата обращения: 21.10.2020). – Текст. Изображение: электронные.

## Аннотация

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мультстудия Северное сияние» относится к программам технической направленности и ориентирована на формирование интереса к экранному искусству, развитие творческой активности обучающихся и освоение технологических приемов создания детского анимационного фильма.

**Цель:** развитие творческих и интеллектуальных способностей учащихся через изучение процесса создания мультфильма.

На занятиях по программе дети создают творческий продукт при помощи студийного оборудования и активно применяют возможности своих гаджетов. Осваивая программу, дети одновременно осваиваются многие виды искусства, развиваются личностные качества ребенка, такие как: целеустремленность, трудолюбие, усердие, ответственность происходит творческое переосмысление действительности, формируется произвольное внимание, творческое динамичное воображение, абстрактное и логическое мышление, расширяется объем памяти.

**Адресат программы.** Программа адресована детям с 9 до 14 лет. Именно такой возраст благоприятен для обучающихся, постигающих мир экранного искусства, литературно - графического творчества и анимации.

Обучаться по данной программе могут все желающие. Зачисление обучающихся на программу проводится по желанию детей и по согласию родителей (законных представителей) в соответствии с порядком подачи заявления.

**Учебные группы комплектуются** согласно возрастным особенностям обучающихся (9-10 лет, 11-12 лет, 13-14 лет) и наполняемостью **8-9 человек**.

**Режим занятий.** Занятия рассчитаны на 4 недельных часа и проводятся 2 раза в неделю по 2 учебных часа. Продолжительность одного учебного часа составляет 30 минут.

**Объем программы.** Общее количество учебных часов необходимых для освоения программы - 144.

**Срок освоения** – продолжительность образовательного процесса: 36 недель – 9 учебных месяцев.

**Стартовый уровень программы** - обладает минимальным уровнем сложности, необходимым для освоения содержания программы обучающимся. Содержит самое главное, фундаментальное изучение технических аспектов мультипликации и компьютерных технологий. Простые базовые навыки дети получают по каждой теме, что позволяет им научиться создавать и анимировать героев. Примеряя разные роли, ребенок пробует себя в роли художника, аниматора, сценариста, художника по фонам, художника постановщика и монтажера.

**Перечень форм обучения:** групповая, фронтальная, индивидуально-групповая, очная.

**Перечень видов занятий:** беседа, практическое занятие, групповое занятие, комбинированное занятие открытое занятие, контрольное занятие.

**Перечень форм подведения итогов реализации дополнительной общеразвивающей программы:** педагогическое наблюдение, устный опрос, дискуссия, викторина, тестирование, контрольные упражнения и задания, смотр и анализ работ, конкурс, открытое занятие.

По результатам освоения программы дети будут знать, уметь:

- знание терминологии, технологии анимации и мультипликации;
- знание профессий экранного искусства;
- понимание сути раскадровки, ее необходимости, последовательности при создании анимационного фильма, умение рисовать, лепить и создавать анимационных персонажей, создавать фон и декорации по выбранному сюжету;
- понимание принципа работы в рамках анимационной сцены на разных планах;
- умение использовать разные технологические приемы при работе над съемкой сцен;
- знание технологии и процесса покадровой съемки сцен мультфильма, следуя сценарию постепенно выстраивать сюжетную линию, взаимодействуя с другими участниками;
- умение включить и настроить фотоаппарат для съемки, самостоятельно снимать анимационную сцену;
- понимание базовых принципов диснеевской анимации;
- умение пользоваться редакторами звука и видео для создания сцены фильма, записывать звук, делать компьютерный монтаж, свободно и с выражением читать текст во время озвучивания готового мультфильма.