

Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение  
«Талицкая средняя общеобразовательная школа № 55»

Рассмотрено на  
педагогическом совете  
МКОУ «Талицкая СОШ  
№55» протокол №1 от  
30.08.2021г.

Согласовано:  
заместитель  
директора по УВР  
Л.П.Каминская

Утверждаю: директор  
МКОУ «Талицкая СОШ  
№55» И.А.Маслакова  
приказ № 58 от 30.08.2021 г.



Дополнительная  
общеразвивающая программа  
технической направленности

**«Студия мультипликации»**

Возраст обучающихся: 10 -14 лет  
Срок реализации: 1 год

Программу составил и реализует  
педагог ДО Польшгалова Н. М.

## Раздел № 1. Комплекс основных характеристик программы

### 1.1. Пояснительная записка

**Направленность** дополнительной общеразвивающей программы «Студия мультипликации» - техническая. Программа направлена на развитие познавательной активности, исследовательских, прикладных, конструкторских способностей обучающихся, самостоятельности, любознательности детей 10-14 лет и выявление одаренных детей с наклонностями в области технического творчества.

Дополнительная общеобразовательная программа «Студия мультипликации» разработана в соответствии с нормативной базой документов:

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12. 2012 года № 273-ФЗ.

2. Приказ Министерства образования и науки РФ от 29.08.2013 года № 1008 г. Москва. «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

3. Приложение к Приказу Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 09 ноября 2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

4. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015 г. № 09-3242)

Данная программа составлена на основе программ:

- Дополнительная образовательная программа художественно - эстетического направления «Мультстудия «Я волшебник», составитель Завтур И.В., МКОУ ДОД «Клетский Центр детского творчества», 2015 г.

- Программа дополнительного образования детей «Мультстудия», составители: Козюра Ю.Н., Рунг А.А., МАОУ ДОД ЦДОД «Детско-юношеский спортивно-творческий центр», г. Гусев, 2015 г.

- Дополнительная общеобразовательная программа «Мультстудия», составитель: Борисова М.В., МБОУ ДОД «Центр внешкольной работы», г. Нефтекумск, 2015 г.

- Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Киностудия», составитель Кускова Д. И., ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+» Невского района Санкт-Петербурга, 2017 г.

#### **Актуальность программы**

В настоящее время Минпросвещения России развивает систему дополнительного образования в рамках федерального проекта «Успех каждого ребенка» национального проекта «Образование».

Федеральный проект предусматривает обновление содержания дополнительного образования всех направленностей, повышение качества и вариативности образовательных программ и их реализацию в сетевой форме,

чтобы они отвечали вызовам времени и **интересам детей** с разными образовательными потребностями, модернизацию инфраструктуры и совершенствование профессионального мастерства педагогических и управленческих кадров.

Исходя из вышесказанного, **актуальность программы** можно определить, прежде всего, запросом со стороны детей и их родителей на программу «Студия мультипликация» как наиболее интересному для детей младшего школьного возраста виду творческой деятельности, с наибольшей полнотой дающему возможность развития способностей и самореализации в технических видах творчества.

Программа способствует более разностороннему раскрытию индивидуальных способностей воспитанника, развитию социальных способностей для адаптации в окружающем мире. Мультипликация – этого своего рода сводный курс общеобразовательных знаний. Занятия в студии способствуют расширению кругозора учащихся, повышению эмоциональной культуры, культуры мышления, формированию убеждения и идеалов.

Обучающиеся приобретают опыт работы с информационными объектами, с помощью которых осуществляется фотосъемка и проводится монтаж отснятого материала с использованием возможностей специальных компьютерных инструментов. Программа дает возможность обучающимся «раскрыть себя», и нацелена на достижения личностных и метапредметных результатов.

#### **Отличительные особенности программы.**

Главной отличительной особенностью программы «Студия мультипликации» является то, что дети получают представления о том, что для создания мультфильмов есть свои особые выразительные средства, отличные от средств других видов искусства — это кадр, план, ракурс, монтаж, звук, цвет, движение и т.д.

Мультипликация предоставляет большие возможности для развития творческих способностей, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда детей. В процессе создания мультипликационного фильма у детей развиваются сенсомоторные качества, связанные с действиями руки ребенка, обеспечивающие быстрое и точное усвоение технических приемов в различных видах деятельности, восприятие пропорций, особенностей объемной и плоской формы, характера линий, пространственных отношений; цвета, ритма, движения. Посредством мультипликации ребенок выражает свои эмоции на всех этапах создания мультфильма. В мультфильме отражается окружающий мир: природа, общественная жизнь, окружающая действительность, через призму детского восприятия и воображения.

**Адресат программы** – дети школьного возраста 10-14 лет для занятий в разновозрастных группах. Количество человек в группе 8-12, что обусловлено изучением технически-сложного программного материала, а также нормами СанПиН 2.4.4.31172-14.

#### **Возрастные особенности детей**

Подростковый возраст (10-14 лет) характеризуется значительным развитием центральной нервной системы, но функциональные показатели ее еще далеки от совершенства. Недостаточная сила и уравновешенность нервных процессов, высокая реактивность, преобладание возбуждения над торможением могут приводить к быстрой истощаемости клеток коры головного мозга, к быстрому утомлению. Вместе с тем дети этого возраста легко могут овладеть сложными по координации движениями, поскольку им свойственна высокая пластичность нервной системы. Однако при действии сильных и монотонных двигательных раздражителей у них снижается устойчивость к внешним воздействиям и развивается запредельное торможение. Избежать этого можно путем внесения разнообразия в занятия физическими упражнениями.

В подростковом возрасте память, как и все другие психические процессы, претерпевает существенные изменения. Суть их состоит в том, что память ребенка постепенно приобретает черты произвольности, становясь сознательно регулируемой и опосредованной. Его память имеет по преимуществу наглядно-образный характер. Ребенок безошибочно запоминает материал интересный, конкретный, яркий, но не умеет распорядиться своей памятью и подчинить ее задачам обучения.

Внимание подростков непроизвольно, недостаточно устойчиво, ограничено по объему. Произвольное внимание развивается вместе с другими функциями и прежде всего с мотивацией учения, ответственностью за успех учебной деятельности. Мышление в этом возрасте развивается от эмоционально-образного к абстрактно-логическому: "Дитя мыслит формами, красками, звуками, ощущениями вообще" (К.Д. Ушинский). Согласно О.Ю. Ермолаеву, на протяжении младшего школьного возраста в развитии внимания происходят существенные изменения, идет интенсивное развитие всех его свойств: особенно резко (в 2,1 раза) увеличивается объем внимания, повышается его устойчивость, развиваются навыки переключения и распределения. К 10 годам дети становятся способны достаточно долго сохранять внимание и выполнять произвольно заданную программу действий.

Подросток владеет богатым словарным запасом для адекватного вербального выражения чувственно-эмоционального содержания произведения искусства. Положительные эмоции, творчество - важнейшие факторы оздоровления (В.Л. Страковская, 1994). Как показали фундаментальные исследования А.М. Фонарева (1969), двигательная активность, развитие речевой функции и творческих способностей теснейшим образом связана с функциональным состоянием мозга, с общей жизнедеятельностью ребенка.

Очень большие изменения в процессе обучения претерпевает мышление подростков. Развитие творческого мышления приводит к качественной перестройке восприятия и памяти, к превращению их в произвольные, регулируемые процессы. Важно правильно воздействовать на процесс развития, так как долгое время считалось, что мышление ребенка - это как бы "недоразвитое" мышление взрослого, что ребенок с возрастом

больше узнает, умнеет, становится сообразительным. Согласно Л.С. Выготскому, с началом школьного обучения мышление выдвигается в центр сознательной деятельности ребенка.

Развитие словесно-логического, рассуждающего мышления, происходящее в ходе усвоения научных знаний, перестраивает и все другие познавательные процессы: "память в этом возрасте становится мыслящей, а восприятие - думающим

Так же одним из важнейших условий формирования у подростков является **творческое воображение**. В процессе развития воображения совершенствуется воссоздающее воображение, связанное с представлением ранее воспринятого или создание образов в соответствии с данным описанием, схемой, рисунком и т.д. Творческое воображение как создание новых образов, связанное с преобразованием, переработкой впечатлений прошлого опыта, соединением их в новые сочетания, комбинации, также получают дальнейшее развитие.

Программа предполагает **стартовый уровень** освоения.

**Объем и срок освоения программы** – 70 часов, 1 раз в неделю по 2 часа. Программа допускает возможность педагога определить новый порядок изучения материала, изменить количество часов внутри разделов, внести изменения в содержание изучаемой темы, основываясь на индивидуальных особенностях, базовых знаниях и желаниях обучающихся.

**Срок реализации программы** -1 год обучения - 35 недель.

**Режим занятия** – один раз в неделю по 2 занятия по 40 минут, в соответствии с возрастом.

**Формы обучения** – очная.

**Особенности организации образовательного процесса.**

Формы обучения и виды занятий

Для наиболее успешного выполнения поставленных учебно-воспитательных задач программой предусмотрено проведение теоретических и практических занятий.

Теоретическая часть занятий проводится в форме бесед, круглых столов, театрализаций, мультимедийных занятий с просмотром иллюстративного материала и мультипликационных фильмов. Основная форма работы – практические занятия.

Обучающиеся учатся снимать, соединять отдельные части сюжетов, анимировать их с помощью компьютера, монтировать, делать запись закадрового текста – озвучивание.

Также в процессе обучения воспитанники увидят множество увлекательных отечественных и зарубежных мультфильмов, познакомятся с историей и этапами развития данного вида творчества.

Основная форма проведения занятий – групповая. Общение ребят друг с другом под руководством взрослого дает возможность для коллективной деятельности, в результате чего повышается интерес к творчеству.

Использование такого приема, как отчет о проделанной работе с воспитанниками, предварительное устное планирование, работа по технологическому пошаговому плану способствует развитию речи, навыков

планирования своей работы, умения последовательно выполнять работу. В качестве подведения итогов у воспитанников выбрана презентация готового мультфильма не случайно. Проведение презентаций очень полезный навык, ребенок учится защищать свой проект, свою идею, развивает умение выступать перед аудиторией, приобретает уверенность в себе. Во взрослой жизни выпускнику придется часто презентовать себя и свою работу, эти навыки необходимы для достижения успеха. Также предусмотрены формы работы, такие как игра, защита проектов, выставки, конкурсы, и другие.

#### Образовательные форматы

□ Азбука мультипликации. На таких занятиях знакомятся с основными понятиями и терминами мультипликации, просматриваются и обсуждаются мультипликационные фильмы различных жанров, видов, выполненные в различных техниках; знакомятся с основными выразительными приёмами мультфильма, планами (дальний, общий, средний, крупный, сверхкрупный, деталь); узнают о том, кто изобрел мультипликацию, приобщаются к опыту известных мультипликаторов.

□ Литературно-творческие занятия. Здесь приобретается способность выразить желаемое языком кино – это прослушивание сказок, просмотр мультфильмов, сочинение историй, стихов, сценариев, знакомство с основными законами стихосложения, и правилами составления рассказа, составление раскадровки;

□ Занятия по изобразительной деятельности – это создание набросков, поиски образов героев, изготовление фонов и бутафории, необходимой по сценарию, в различных техниках декоративно-прикладного творчества - (бумагопластика, оригами, аппликации из бумаги и пластилина, коллаж, лепка и др.);

□ Анимация. На анимационных занятиях дети знакомятся с основными приёмами анимации, осуществляют оживление персонажей, снимают этюды в различных техниках (рисованная техника, перекладка, пластилиновая анимация, и пр.), а так же просматривают и обсуждают проделанное.

□ Азбука актёрского мастерства и звука. Такие занятия предполагают не только непосредственно, 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 сценической речи, правильной артикуляции, выразительному чтению, этюды на одушевление и перевоплощение, изучение эмоций, чувств, мимики, жестов, особенностей движения.

□ Юный монтажер. Монтаж- неотъемлемая часть создания полноценного мультфильма. Поэтому на занятиях по монтажу ребята знакомятся с программой Киностудия Windows. Работа в данном разделе предполагает знакомство с основами профессии видеомонтажер: постановка кадров, синхронизация кадров и звука, добавление спецэффектов, вставка названия и титров, и т. д.

□ Компьютерная анимация. Создание анимационных фильмов с помощью компьютерных программ.

□ Диагностические занятия. Диагностические занятия необходимы для того, что бы отследить динамику развития и состояния детей в процессе прохождения данной программы. В качестве диагностики используется метод наблюдения.

## 1.2. Цель и задачи программы

Цель данной программы- развитие познавательной активности, исследовательских, прикладных, конструкторских способностей обучающихся, и выявление одаренных детей с наклонностями в области технического творчества через создание мультипликационных фильмов.

### Задачи Программы:

#### *Обучающие:*

- научить различным видам анимационной деятельности с использованием разнообразных приемов и различных художественных материалов;
- познакомить обучающихся с технологическим процессом создания мультфильмов;
- обучить детей компьютерным технологиям и работе в специальных компьютерных программах.

#### *Развивающие:*

- развивать творческое мышление и воображение;
- развивать детское экспериментирование, поощряя действия по преобразованию объектов;
- развивать интерес к совместной со сверстниками и взрослыми деятельности;

#### *Воспитательные:*

- воспитывать эстетическое чувство красоты и гармонии в жизни и искусстве;
- воспитывать ценностное отношение к собственному труду, труду сверстников и его результатам;
- воспитывать умение доводить начатое дело до конца.

**Образовательный продукт:** организация и проведение мультфестиваля «Мультимания».



### 1.3. Содержание программы обучения

#### УЧЕБНЫЙ (ТЕМАТИЧЕСКИЙ) ПЛАН

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		всего	теория	практика	
1	Вводное занятие	2	2		Беседа, опрос, наблюдение
2	Первые шаги в компьютерную графику и анимацию	4	2	2	Беседа, опрос, наблюдение
3	Программа для рисования Paint	6	2	4	Творческая работа
4	Программа Power Point	16	5	11	Презентация проекта
5	Программа Pivot Animator	20	5	15	Творческая работа
6	Программа Gimp	20	5	15	Творческая работа
7	Итоговая аттестация	2	-	2	Творческая работа
	Всего	70	21	49	

#### Содержание учебного (тематического) плана обучения

##### 1. Вводное занятие. (2 ч.)

*Теория.* Инструктаж по технике безопасности. Организационные вопросы. Знакомство с планом работы творческого объединения.

*Практика.* Рисование «Мультфильм, который я хочу создать».

##### 1. Первые шаги в компьютерную графику и анимацию. (4 ч.)

*Теория.* Знакомство с основными принципами создания анимации. Виды анимации. Анимация на основе ключевых кадров, покадровая анимация. Gifанимация. Векторная и растровая анимация. Сохранение анимации. Форматы файлов анимации.

*Практика.* Показ известных мультфильмов. Создание флипбука.

##### 2. Программа для рисования Paint. (6 ч.)

*Теория.* Знакомство с интерфейсом графического редактора Paint. Выделение, копирование и перенос. Вставка файла. Произвольное выделение. Преобразование рисунка: растяжение и сжатие, наклон, отражение, поворот. Контекстное меню. Горячие клавиши. Инструменты для рисования. Настройка инструментов рисования. Создание компьютерного рисунка. Геометрические фигуры на рисунках. Paint: компьютерные цвета. Сборка рисунка из деталей. Создание рисунков с предполагаемыми

движущимися объектами (транспорт, человечек). Рисование. Текст. Форматы графических файлов. Первые уроки анимации в графическом редакторе Paint. **Практика.** Практические работы, творческие работы, опросы и тесты.

### **3. Программа Power Point. (16 ч.)**

**Теория.** Основы векторной графики в Power Point. Создание сложных векторных объектов. Группировка, слияние, трансформация векторных фигур. Использование клипартов векторной и растровой графики. Текст в Power Point. Эффекты с текстом: тени, обводка, имитация объема, искажение, текстуры. Текстовые фреймы: создание и редактирование. Анимация в Power Point. Анимация появления, изменения, исчезновения объектов. Путь анимации: создание, редактирование. Использование Gif-анимаций. Совмещение файлов анимации и инструментов создания анимации Power Point.

**Практика.** Практические работы и задания, творческие работы, опросы и тесты.

### **4. Программа Pivot Animator. (20 ч.)**

**Теория.** Повторение ранее пройденного материала по основам мультипликации. Сценарий мультфильма. Раскадровка сценария. Аниматик. Композиция. Создание фонов. Понятие плана. Создание объектов и персонажей. Движения и жесты. Эмоции. Моделирование сцены, объектов и персонажей.

**Практика.** Практические работы и задания, творческие работы, опросы и тесты.

### **5. Программа Gimp. (20 ч.)**

**Теория.** Введение в графический редактор GIMP. Навигация по изображению. Изменение размеров холста и изображения. Инструменты преобразования и кадрирование изображений. Инструмент Заливка. Фильтры. Инструменты рисования. Инструменты Штамп, Штамп с перспективой. Выделение переднего плана. Выделение объекта: Умные ножницы, Контуры, Выделение произвольных областей. Быстрая маска, преобразование цвета. Инструмент Градиент. Анимация.

**Практика.** Практические работы и задания, творческие работы, опросы и тесты.

### **6. Итоговая аттестация. (2 ч.)**

Создание мультфильма на свободную тему. Защита.

## 1.4 Планируемые результаты

### ***Предметные результаты:***

- знает правила техники безопасности, требования к организации рабочего места;
- умеет пользоваться инструментами, материалами, приспособлениями;
- знает принципы и последовательность организации процесса создания мультфильма;
- понимает особенности компьютерной анимации и особенности работы на всех этапах съемки анимационного фильма;
- умеет решать художественно–творческие задачи при помощи эскизов, раскадровки и сценария;
- умеет рисовать и редактировать изображения в графических программах;
- создает анимационные фильмы в знакомых компьютерных программах;

### ***Метапредметные результаты:***

- умеет самостоятельно планировать пути достижения целей, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;
- умеет соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;
- умеет оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности ее решения.

### ***Личностные результаты:***

- сформировано целостное мировоззрение, соответствующее современному уровню развития науки и общественной практики, учитывающего социальное, культурное, языковое, духовное многообразие современного мира;
- развито эстетическое сознание через освоение художественного наследия народов России и мира, творческой деятельности эстетического характера
- сформирована коммуникативная компетентность в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности.

## **Раздел № 2. Комплекс организационно-педагогических условий.**

### **2.1. Календарный учебный график**

Продолжительность учебного года составляет 39 недель. Продолжительность учебных занятий первого года обучения - 35 недель.

Учебный процесс организуется по учебным четвертям, разделенным каникулами. В течение учебного года предусматриваются каникулы в объеме 4 недель.

Конкретные даты начала и окончания учебных четвертей, каникул ежегодно устанавливаются годовым календарным учебным графиком, утверждаемым приказом директора учреждения (см. приложение).

### **2.2. Условия реализации программы**

Материально-техническое обеспечение программы:

1 Материально-технические условия реализации программы

Реализация программы предполагает наличие специального кабинета автоматизированными рабочими местами обучающихся и педагогов.

Оборудование учебного кабинета:

- комплект мебели для обучающихся;
- комплект мебели для преподавателя;

2 Технические средства обучения:

- Ноутбук,
- программное обеспечение: Windows Movie Maker, программы для создания компьютерной графики и анимации (Paint, Microsoft Power Point, Pivot Animator, Gimp).

- мультимедийный проектор;

- фотоаппарат;

- экран;

Информационное обеспечение

- материалы в программе PowerPoint по темам программы,

- интернет ресурсы:

1. Кратко о процессе создания рисованного мультфильма.

<http://www.diary.ru>

2. Клуб сценаристов <http://forum.screenwriter.ru>

3. Правила работы с фотоаппаратом и штативом

<http://www.profotovideo.ru>

4. <http://ru.wikipedia.org>

5. Что такое сценарий <http://www.kinotime.ru/>

6. Раскадровка <http://www.kinocafe.ru/>

7. Мультипликационный Альбом <http://myltyashki.com/multiphoto.html>

8. Иткин В. В. Как сделать мультфильм интересным /

<http://www.drawmanga;>

9. Иванов-Вано. Рисованный фильм// <http://risfilm.narod;>

Программу реализует педагог дополнительного образования с высшим или средне- специальным педагогическим образованием, соответствующий требованиям профессионального стандарта педагога дополнительного образования.

### **2.3. Этапы и формы педагогического контроля по освоению образовательной программы «Студия мультипликации»**

Основными видами отслеживания результатов освоения программы являются входной, промежуточный и итоговый контроль.

Осуществляется контроль следующим образом:

- **Входной контроль** проводится в начале учебного года, отслеживается уровень подготовленности обучающихся. Контроль проводится в форме теста и выполнения практических заданий. После результатов первоначального контроля проводится корректировка тематических планов, пересматриваются учебные задания, если это необходимо.

- **Текущий контроль** проводится после каждого раздела. В процессе его проведения выявляется степень усвоения обучающимися материала, отмечаются типичные ошибки, ведётся поиск их предупреждения и исправления.

Внимание каждого ребёнка обращается на чёткое выполнение работы и формирование навыков.

Формы проведения: опрос обучающихся, собеседование с ними, наблюдение во время выполнения практических заданий, анкеты с вопросами по пройденной теме, тесты, просмотр и оценка выполненных работ.

По окончании 1-го полугодия и первого года обучения по тем же критериям проводится промежуточный контроль (промежуточная аттестация). Его цель – выявление степени обученности детей за первое полугодие по результатам контроля (при необходимости) корректировки тематических планов. Формы проведения: опрос, тесты, демонстрация творческих работ.

- **Итоговый контроль** (итоговая аттестация) проводится в завершении всего образовательного курса программы в целом. Цель его проведения – определение уровня усвоения программы каждым обучающимся.

Формы проведения: выступления с показами мультфильмов собственного изготовления перед зрителями, участие в конкурсах и анимационных фестивалях.

Формы подведения итогов реализации образовательной программы:

- творческие задания;
- тесты;
- анкеты.

Итоговой формой реализации Программы является презентация анимационного фильма.

## 2.4. Оценка качества освоения программы

Оценка качества освоения программы осуществляется по результатам освоения обучающимися модулей образовательной программы.

Положительный результат освоения всех модулей свидетельствует о достижении детьми запланированных образовательных результатов.

Контроль и оценка результатов освоения отдельных навыков осуществляется педагогом в процессе проведения практических занятий.

## 2.5. Методические материалы

Особенности организации образовательного процесса – очное.

Методы обучения: словесный, наглядный практический; объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, частично-поисковый, исследовательский проблемный; игровой.

Методы воспитания: убеждение, поощрение, упражнение, стимулирование, мотивация.

Формы организации образовательного процесса: групповая по 8-12 человек.

Формы организации образовательной деятельности: беседа, игра, теоретическое занятие, практическое занятие, презентация.

Педагогические технологии - технология индивидуализации обучения, технология группового обучения, технология программированного обучения, технология развивающего обучения, технология проблемного обучения, технология исследовательской деятельности, технология проектной деятельности, технология игровой деятельности, технология развития критического мышления, здоровьесберегающая технология.

## Аннотация к программе

Дополнительная общеразвивающая программа «Студия мультипликации» технической направленности стартового уровня направлена на развитие познавательной активности, исследовательских, прикладных, конструкторских способностей обучающихся, самостоятельности, любознательности детей 10-14 лет и выявление одаренных детей с наклонностями в области технического творчества.

Посещая «Студия мультипликации» дети получают представления о том, что для создания мультфильмов есть свои особые выразительные средства, отличные от средств других видов искусства — это кадр, план, ракурс, монтаж, звук, цвет, движение и т.д. Обучающиеся приобретают опыт работы с информационными объектами, с помощью которых осуществляется фотосъемка и проводится монтаж отснятого материала с использованием возможностей специальных компьютерных инструментов.

**Объем и срок освоения программы** – 70 часов часов 1 раз в неделю по 2 часа, всего 2 часа в неделю. Программа допускает возможность педагога определить новый порядок изучения материала, изменить количество часов внутри разделов, внести изменения в содержание изучаемой темы, основываясь на индивидуальных особенностях, базовых знаниях и желаниях обучающихся.

**Срок реализации программы** - 1 год обучения - 35 недель.

**Режим занятия** – один раз в неделю по 2 занятия по 40 мин, в соответствии с возрастом.

**Формы обучения** – очная.

Адресат программы – дети 10-14 лет.

### **Сведения об авторе программы**

Программу «Студия мультипликации» составил и реализует педагог дополнительного образования – Польшгалова Наталья Михайловна.

Образование – высшее

Стаж педагогической работы – 27 лет.



## Список литературы

Программа дополнительного образования «Студия мультипликации» технической направленности составлена на основании нормативно-правовых документов:

1. ФЕДЕРАЛЬНЫЙ ЗАКОН от 29.12.2012 №273-ФЗ "Об образовании Российской Федерации".
2. ФЕДЕРАЛЬНЫЙ ЗАКОН от 31.07.2020 г. № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся».
3. ФЕДЕРАЛЬНЫЙ ЗАКОН от 24.07.1998 №124-ФЗ "Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации".
4. СТРАТЕГИЯ развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года.
5. ПОСТАНОВЛЕНИЕ Главного государственного санитарного врача РФ От 04.07.2014 г. № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей» .
6. ПОСТАНОВЛЕНИЕ Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 N 28 "Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи".
7. КОНЦЕПЦИЯ развития дополнительного образования детей.
8. ПРОЕКТ КОНЦЕПЦИИ развития дополнительного образования детей до 2030 г.
9. 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».
10. ПРИКАЗ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 05.05.2018 № 298 "Об утверждении профессионального стандарта "Педагог дополнительного образования детей и взрослых".
11. ПАСПОРТ приоритетного проекта "Доступное дополнительное образование для детей".
12. ПРИКАЗ Министерства образования и науки Российской Федерации № 196 от 09.11.2018 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам".

13. ПРИКАЗ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей».
14. ПРИКАЗ Министерства просвещения Российской Федерации от 13.03.2019 № 114 «Об утверждении показателей, характеризующих общие критерии оценки качества условий осуществления образовательной деятельности организациями, осуществляющими образовательную деятельность по основным общеобразовательным программам, образовательным программам среднего профессионального образования, основным программам профессионального обучения, дополнительным общеобразовательным программам».

#### Список литературы для педагога

1. Амонашвили Ш.А. Здравствуйте, дети! – М.: Просвещение, 1983
2. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Анофриков. – Новосибирск, 2008;
3. Гейн А.Г. Информационная культура. – Екатеринбург, Центр «Учебная книга», 2003;
4. Горичева В.С. Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. – Ярославль, 2004;
5. ДжанниРодари. Грамматика фантазии, (перевод с итальянского Ю.А.Добровольской). - М.: "Прогресс", 1978
6. Иткин В.В. Карманная книга мультжурюриста. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / В. Иткин. – Новосибирск, 2006;
7. Иткин В. В. Как сделать мультфильм интересным / <http://www.drawmanga>;
8. Иткин В.В.«Жизнь за кадром», (методическое пособие), Новосибирск, 2008;
9. Иванов-Вано. Рисованный фильм// <http://risfilm.narod>;
10. Красный, Ю.Е.«Азбука чувств». - Киев, «Освіта», 1993
11. Е. Г. Макарова. Движение образует форму. – М.: Самокат, 2012
12. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск»/Велинский Д.В. – Новосибирск, 2004 г;
13. <http://www.lbz.ru> – сайт издательства Лаборатория Базовых Знаний;
14. <http://www.college.ru> – Открытый колледж;
15. <http://www.klyaksa.net.ru> – сайт учителей информатики;
16. <http://www.rusedu.info> – архив учебных программ;
17. <http://www.multikov.net/>

#### Видеоматериалы (отечественные мультфильмы):

- Хитрук Ф. – «Топтыжка», «Винни-Пух», «Каникулы Бонифация»;

- Норштейн Ю. – «Лиса и Заяц», «Цапля и журавль», «Ежик в тумане», «Сказка сказок»;
- Татарский А. и студия «Пилот» - «Следствие ведут колобки»;
- Назаров Э. – «Жил был Пес»;
- Алдашин М. – «Рождество», «Букашки»;
- Иванов-Вано И.– «Сказка о мертвой царевне и семи богатырях», «Сказка о царе Салтане», Мойдодыр";
- Снежко-Блоцкой А. – «Сказка о золотом петушке», «Кот, который гулял сам по себе»;
- Котеночкин С. – «Ну, погоди!»

#### Список литературы для детей и родителей

1. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М., 2007;
2. Курчевский В. Быль и сказка о карандашах и красках. – М., 2008;
3. Иванов-Вано. Рисованный фильм// <http://risfilm.narod>
4. Иткин, В. Как сделать мультфильм интересным / <http://www.drawmanga>;
5. Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 80 птиц. – Минск, 2000;
6. Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 50 кошек. – Минск, 2000;
7. Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 50 лошадей. – Минск, 2000;
8. Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 50 собак. – Минск, 2000;
9. Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 50 сказочных персонажей. – Минск, 2000
10. <http://www.lbz.ru/> – сайт издательства Лаборатория Базовых Знаний;
11. <http://www.college.ru/> – Открытый колледж;

"Определение результатов обучения по дополнительной общеобразовательной программе»

Показатели (оцениваемые параметры)	Критерии	Степень выраженности оцениваемого качества	Баллы
1. Теоретическая подготовка ребенка			
1.1. Теоретические знания (по основным разделам программы)	Соответствие теоретических знаний ребенка программным требованиям	<i>Минимальный уровень</i> (ребенок овладел менее чем 1/2 объема знаний, предусмотренных программой); <i>Средний уровень</i> (объем усвоенных знаний составляет более 1/2) <i>Максимальный уровень</i> (ребенок освоил практически весь объем знаний, предусмотренных программой за конкретный период)	1  3  5
1.2. Владение специальной терминологией	Осмысленность и правильность использования специальной терминологией	<i>Минимальный уровень</i> (ребенок, как правило, избегает употреблять специальные термины); <i>Средний уровень</i> (ребенок сочетает специальную терминологию с бытовой) <i>Максимальный уровень</i> (специальные термины употребляет осознанно в полном соответствии с их содержанием)	1  3  5
<b>Вывод:</b>	<b>Уровень теоретической подготовки</b>	<b>Низкий</b> <b>Средний</b> <b>Высокий</b>	<b>До 2</b> <b>3-6</b> <b>7-10</b>
2. Практическая подготовка ребенка.			

2.1. Практические умения и навыки, предусмотренные программой (по основным разделам учебно-тематического плана программы)	Соответствие практических умений и навыков программным требованиям	<i>Минимальный уровень</i> (ребенок овладел менее чем 1/2, предусмотренных умений и навыков);	2
		<i>Средний уровень</i> (объем усвоенных умений и навыков составляет более 1/2)	3
		<i>Максимальный уровень</i> (ребенок овладел практически всеми умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период)	7
2.2. Владение специальным оборудованием и оснащением	Отсутствие затруднений в использовании специального оборудования и оснащения	<i>Минимальный уровень</i> (ребенок испытывает серьезные затруднения при работе с оборудованием);	2
		<i>Средний уровень</i> (работает с оборудованием с помощью педагога)	3
		<i>Максимальный уровень</i> (работает с оборудованием самостоятельно, не испытывает особых трудностей)	7
2.3. Творческие навыки	Креативность в выполнении практических заданий	<i>Начальный (элементарный уровень развития креативности)</i> (ребенок в состоянии выполнить лишь простейшие задания педагога);	2
		<i>Репродуктивный уровень</i> (выполняет в основном задания на основе образца)	3
		<i>Творческий уровень</i> (выполняет практические задания с элементами творчества)	7
<b>Вывод:</b>	<b>Уровень практической подготовки</b>	<b>Низкий</b> <b>Средний</b> <b>Высокий</b>	<b>До 6</b> <b>7-14</b> <b>15-21</b>
3. Общеучебные умения и навыки ребенка			

<b>3.1. Учебно-интеллектуальные умения:</b> 3.1.1. Умение подбирать и анализировать специальную литературу	Самостоятельность в подборе и анализе литературы	<i>Минимальный уровень</i> (ребенок испытывает серьезные затруднения при работе с литературой, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога);	3
		<i>Средний уровень</i> (работает с литературой с помощью педагога или родителя)	6
		<i>Максимальный уровень</i> (работает с литературой самостоятельно, не испытывает особых трудностей)	8
3.1.2. Умение пользоваться компьютерными источниками информации	Самостоятельность в пользовании компьютерными источниками информации	Уровни - По аналогии с п. 3.1.1.	3 7 10
<b>3.2. Учебно-коммуникативные умения:</b> 3.2.1. Умение слушать и слышать педагога	Адекватность восприятия информации, идущей от педагога	Уровни - По аналогии с п. 3.1.1.	2
			6
			8
3.2.2. Умение выступать перед аудиторией	Свобода владения и подачи ребенком подготовленной информации	Уровни - По аналогии с п. 3.1.1.	3 6 9
3.2.3. Умение вести полемику, участвовать в дискуссии	Самостоятельность в построении дискуссионного выступления, логика в построении доказательств	Уровни - По аналогии с п. 3.1.1.	3 7 10
<b>3.3. Учебно-</b>	Способность	Уровни - По аналогии с п. 3.1.1.	3

<b>организационные умения и навыки:</b> 3.3.1. Умение организовать свое рабочее место	самостоятельно готовить свое рабочее место к деятельности и убирать за собой		6 8
3.3.2. Навыки соблюдения в процессе деятельности правил безопасности	Соответствие реальных навыков соблюдения правил безопасности программным требованиям	<i>Минимальный уровень</i> (ребенок овладел менее чем 1/2 объема навыков соблюдения ПБ, предусмотренных программой); <i>Средний уровень</i> (объем усвоенных навыков составляет более 1/2) <i>Максимальный уровень</i> (ребенок овладел практически весь объем навыков, предусмотренных программой за конкретный период)	3 6 8
3.3.3. Умение аккуратно выполнять работу	Аккуратность и ответственность в работе	Удовлетворительно Хорошо Отлично	3 6 8
<b>Вывод:</b>	<b>Уровень общеучебных умений и навыков</b>	<b>Низкий</b> <b>Средний</b> <b>Высокий</b>	<b>До 24</b> <b>25-50</b> <b>51-69</b>
<b>Заключение</b>	<b>Результат обучения ребенка по дополнительной образовательной программе</b>	<b>Низкий</b> <b>Средний</b> <b>Высокий</b>	<b>До 46</b> <b>47-89</b> <b>90-100</b>

**Календарный (тематический) план**

Время и место проведения занятий – согласно расписанию, утвержденному директором.

№ п/п	Дата	Тема занятия	Форма занятия	Количество во часов	Форма контроля
1.		Вводное занятие	Фронтальная, индивидуальная	1	Опрос
2.		Первые шаги в компьютерную графику и анимацию	Фронтальная, индивидуальная	2	Опрос
3.		Программа для рисования Paint	Фронтальная, индивидуальная	2	Презентация проекта
4.		Программа Power Point	Фронтальная, индивидуальная	9	Презентация проекта
5.		Программа Pivot Animator	Фронтальная, индивидуальная	10	Презентация проекта
6.		Программа Gimp	Фронтальная, индивидуальная	10	Презентация проекта
7.		Итоговая аттестация	Фронтальная, индивидуальная	1	Опрос, тестовые задания