

муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования  
«Центр развития творчества детей и юношества  
г. Пугачева Саратовской области»

Рекомендовано к утверждению  
на заседании  
методического совета  
МБУ ДО «ЦРТДЮ»  
«05» июня 2023 г.  
Протокол № 5

Утверждаю  
Директор МБУ ДО «ЦРТДЮ»



М.А. Горюнова

«05» июня 2023 г.

Приказ № 63

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
«Мультстудия «Ежевика»  
(технической направленности)**

Возраст учащихся: 10-17 лет

Срок реализации: 1 год

Составитель:  
Шишакина Марина Андреевна,  
педагог дополнительного образования

# РАЗДЕЛ I

## КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

### 1.1. Пояснительная записка

**Направленность** дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Мультстудия «Ежевика» - **техническая**.

**Актуальность** программы заключается в том, что характерной особенностью современного времени является активизация инновационных процессов в образовании. Качественное дополнительное образование рассматривается сегодня как существенный резерв повышения качества и доступности последующих ступеней образования. Данная программа способствует адаптации к быстроменяющемуся миру, формирует творческий мыслительный процесс, умение индивидуальной, оригинальной подачи видения окружающего мира, и пополняет знания в области мультипликации.

«...Занимаясь мультипликацией, ребенок приобретает универсальный опыт в неограниченном числе видов деятельности... Занимаясь мультипликацией, ребенок получает неограниченные возможности для воплощения своего неповторимого опыта, и первых жизненных открытий и впечатлений...» (Ю. Е. Красный и Л. И. Курдюкова «Мультфильмы своими руками»). Создавая героев мультипликационного фильма и декорации: из пластилина, делая аппликации, вырезая силуэты, рисуя красками, фломастерами, мягкими материалами, рисуя песком или красками по стеклу, учащиеся изучают свойства и технические возможности художественных материалов.

Основное направление деятельности объединений – создание короткометражных мультфильмов методом покадровой съёмки с применением цифровых технологий в различных техниках (пластилиновая, бумажная перекладка, объёмная анимация и другие). Поскольку мультипликация находится на стыке таких видов искусства, как кинематограф, театр, комикс, изобразительное искусство и музыка, то и программа кружка включает разнообразные виды деятельности: рисование, литературное творчество, лепку, аппликацию и, конечно же, съёмку и монтаж мультфильмов! Дети изучают историю мультипликации – от оптических игрушек до современных мультфильмов, знакомятся с техниками мультипликации, с законами монтажа и средствами выразительности, применяемыми в мультипликации, учатся работать с цифровым фотоаппаратом и микрофоном, монтировать мультфильм на компьютере с помощью программ AnimaShooter, MovaviVideoSuite 14 и приложение для смартфона InShot .

**Отличительные особенности** реализации программы проявляются во внедрении современных форм работы с обучающимися через использование информационно-коммуникационных технологий при опосредованном взаимодействии обучающегося и педагога. Используются новые формы представления и организации информации (мультимедийные технологии для представления информации: видео, звуковое сопровождения и т.п.).

Программа предусматривает реализацию технологии наставничества в форме «ученик-ученик», что способствует достижению лучших образовательных результатов; помогает развитию коммуникационных, творческих, лидерских навыков, обмену знаниями и умениями для достижения целей, адаптации к новым условиям обучения.

**Целесообразность программы** заключается в том, что реализация программы позволяет осуществлять проектный подход при создании анимационных фильмов, а также использовать в работе интеграцию разнообразных видов деятельности детей: двигательную, игровую, продуктивную, коммуникативную, трудовую, познавательную, исследовательскую, музыкально-художественную, творческую, а также чтение художественной литературы.

**Адресат** – программа адресована учащимся в возрасте 10-17 лет.

**Возрастные особенности обучающихся:**

В 10-13-летнем возрасте наиболее интенсивно протекает и, по существу, завершается физиологическое созревание основных мозговых структур. Таким образом, именно на этом этапе возможно наиболее эффективное воздействие на интеллектуальную и личностную сферы ребенка. Причина, побуждающая активнее внедрять развивающие занятия в процесс дополнительного образования – это возможность проведения эффективной диагностики интеллектуального и личностного развития детей, являющейся основой для целенаправленного планирования индивидуальной работы с ними.

Характерная особенность детей этого возрастного периода - ярко выраженная эмоциональность восприятия. В первую очередь дети воспринимают те объекты, которые вызывают непосредственный эмоциональный отклик, эмоциональное отношение. Наглядное, яркое, живое воспринимается лучше, отчётливее.

13-17лет – в данном возрастном периоде 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. Несовершеннолетние 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.

Особое значение для развивающейся личности подростка имеет реализация собственных авторских замыслов, важность заявления и защиты своей позиции. Полноценное развитие напрямую зависит от полного действия – встречи замысла и результата, т.е. того, что лежит в основе создания мультпроекта.

Данная программа предполагает универсальную доступность для детей с любым видом и типом психофизических особенностей. Максимальное раскрытие перед ребенком механизмов и операций логического и речевого мышления с целью их полного понимания. Использование в заданиях максимально разнообразного материала, относящегося к разным областям знаний.

Разновозрастные группы формируются с учетом имеющихся у обучающихся теоретических знаний и умений.

**Срок освоения** программы 9 месяцев.

**Режим занятий:** 2 раза в неделю по 2 академических часа в день с обязательным перерывом в 15 минут.

**Общее количество часов** – 144 часа.

В случае введения ограничительных мер на реализацию дополнительных общеобразовательных программ в очном формате занятия могут проводиться в дистанционном формате, с использованием различных средств обучения, специализированных ресурсов сети «Интернет» в соответствии с целями и задачами программы, ее характеристиками и возрастными особенностями учащихся

Режим занятий регламентируется согласно требованиям регионального управления Роспотребнадзора и требованиям СанПИН.

## **1.2. Цель и задачи программы**

**Цель программы:** формирование у обучающихся творческих и интеллектуальных способностей через просмотр, изучение и создание аудио-визуальных произведений экранного искусства (мультипликаций).

**Задачи:****Обучающие:**

- формировать знания, умения и навыки компьютерной мультипликации;
- знакомить с основными видами мультипликации.

**Развивающие:**

- развивать творчество, фантазию, память и воображение.

**Воспитательные:**

- развивать коммуникативные навыки, умения взаимодействовать в группе;
- воспитывать чувство патриотизма и любви к родному краю через создание мультипликационных фильмов.

### 1.3. Планируемые результаты

После прохождения учебного материала программе обучающиеся должны получить следующие результаты:

**Предметные:**

- сформированы знания, умения и навыки компьютерной мультипликации;
- сформированы знания об основных видах мультипликации.

**Метапредметные:**

- созданы условия для развития творчества, фантазии, памяти и воображения.

**Личностные:**

- сформированы коммуникативные навыки, умение взаимодействовать в группе;
- сформировано чувство патриотизма и любви к родному краю через создание мультипликационных фильмов.

**1.4. Содержание программы**  
**Учебный план**

№	Наименование тем	Количество часов			вид контроля/ форма контроля
		всего	теор ия	практ ика	
<b>1.</b>	<b>«Вводное занятие»</b>				
1.1.	Инструктаж по технике безопасности, знакомство с программой обучения, мониторинг.	2	0,5	1,5	Входной контроль Анкетирование/ Тестирование
1.2.	Введение в мир мультипликации.	2	0,5	1,5	Наблюдение
<b>2.</b>	<b>«Анимация как вид художественного творчества»</b>				
2.1.	Композиция. Сюжет и персонажи. Виды и жанры мультфильмов.	6	2	4	Текущий контроль Опрос/Беседа
2.2.	Шедевры рисованной анимации.	4	1	3	Текущий контроль Обсуждение
2.3.	Наследие отечественной и мировой мультипликации.	4	1	3	Текущий контроль Опрос/Беседа
<b>3.</b>	<b>«Технологии создания мультфильма»</b>				
3.1.	Материалы и инструменты для создания мультфильма. Основные принципы использования фотоаппарата и компьютера. Уроки стоп-моушен.	6	2	4	Текущий контроль Контрольное задание
3.2.	Элементарные движения персонажа и способы их создания.	4	1	3	Самооценка обучающихся
3.3.	«Оживление» предметов из природного и любого другого вида материала.	6	2	4	Текущий контроль Игра/Самооценка обучающихся
3.4.	Живая линия (графика)	6	2	4	Текущий контроль Игра/Самооценка

					обучающихся
3.5.	Работы с сыпучим материалом. Пальчиковые способы рисования.	8	2	6	Текущий контроль/Контрольное задание
3.6.	Работы с объёмными фигурами (пластилин, игрушки)	8	2	6	Текущий контроль Игра/Самооценка обучающихся
<b>4.</b>	<b>«Мультипроекты»</b>				
4.1.	Проект мультфильма «Осенний пейзаж» (из природного материала)	12	2	10	Текущий контроль Результат выполненных работ
4.2.	Проект мультфильма «Зимний день»	10	2	8	Текущий контроль Результат выполненных работ/Самооценка обучающихся
4.3.	Проект мультфильма «Танец бабочек»	12	2	10	Контрольное задание
4.4.	Проект по изготовлению стенгазеты «Мой любимый мультфильм»	12	2	10	Текущий контроль Игра/Самооценка обучающихся
4.5.	Проект «Весенние праздники»	15	4	11	Текущий контроль /Анализ качества выполненных работ
4.6.	Проект «Мой мультфильм»	15	4	11	Текущий контроль Результат выполненных работ/Самооценка обучающихся
<b>5.</b>	<b>«Итоговая диагностика и тестирование»</b>				
5.1.	Итоговая диагностика	2	0,5	1,5	Итоговый контроль Тестирование/Анкетирование
	<b>ИТОГО:</b>	<b>144</b>	<b>32,5</b>	<b>111,5</b>	

## Содержание учебного плана

### Раздел 1. Введение в программу

**Теория 1.1.** Правила техники безопасности на занятии. Правила пожарной безопасности и правила дорожного движения. Правила поведения в общественном месте (в помещении и на улице). Мониторинг.

**Практика 1.1.** Анкетирование/тестирование первоначальных знаний об окружающем мире и мультипликации.

**Теория 1.2.** Вводное занятие «Давайте знакомиться» (игры на знакомство). Введение в мир мультипликации. Что такое мультипликация? Мультипликация как искусство. Мультипликация в моей жизни. Возможности мультипликации: польза или вред, (работа в парах, групповая дискуссия).

**Практика 1.2.** Мой любимый герой мультфильма (презентация).

Изобретение своего «волшебного фонаря» и оживление картинки с его помощью.

### Раздел 2. Анимация как вид художественного творчества

**Теория 2.1.** Композиция. Понятие композиции, крупности плана.

Крупность плана в фотографии, кино и мультфильме.

Сюжет и персонажи. Понятие сюжета в литературном произведении. Каким должен быть персонаж мультфильма. Основные характеристики персонажа. Внешность персонажа, одежда. Понятие «эскиз».

Виды и жанры мультфильмов. Мультипликационное кино. классическая (нарисованная вручную), кукольная, пластилиновая, песочная (порошковая, крупяная), силуэтная, компьютерная (2D и 3D), стоп-моушен (покадровая съёмка реальных объектов), захват движения (англ. Motioncapture). Технологии производства мультфильмов.

**Практика 2.1.** Дидактическая игра «Определи крупность плана».

Отработка навыков создания разной крупности плана при съёмке фотографий.

Зарисовка персонажей при помощи планов разной крупности.

Отработка навыков написания короткой истории. Составление характеристики любимого мультипликационного героя. Разработка эскиза персонажа.

Видео-викторина «Угадай вид мультипликации и технологию производства» (видеоролик фрагментов из мультфильмов).

**Теория 2.2.** Шедевры рисованной анимации. Основные принципы и

сложности в создании рисованной анимации. «Ожившая живопись» мультипликатора Александра Петрова. Материалы и инструменты для создания рисованной анимации.

**Практика 2.2.** Просмотр и обсуждение мультфильмов А. Петрова. Создание простейшей анимации на стекле или бумаге. Съёмка, монтаж и просмотр.

**Теория 2.3.** Наследие отечественной и мировой мультипликации. Первые русские мультфильмы. Знакомство с технологией первых мультфильмов. Самые яркие современные русские мультипликационные проекты (фрагменты из м/ф): «Гора самоцветов», «Фиксики».

Наследие Уолта Диснея. Знакомство с основными вехами творческой жизни Уолта Диснея.

**Практика 2.3.** Просмотр фрагментов первых русских мультфильмов. Просмотр фрагментов советских мультфильмов. Просмотр фрагментов мультфильмов Уолта Диснея разных временных периодов.

### **Раздел 3. Технологии создания мультфильма**

**Теория 3.1.** Материалы и инструменты для создания мультфильма: пластилин, крупы, зёрна, бумага, краски, мел, доска, фотоаппарат, штатив, компьютер.

Основные принципы использования фотоаппарата и компьютера. Уроки стоп-моушен.

**Практика 3.1.** Проба работы с материалами и оборудованием. Съёмка фотографий и составление из них слайд-шоу на компьютере.

**Теория 3.2.** Элементарные движения персонажа и способы их создания.

**Практика 3.2.** Создание простейшего эффекта движения на бумаге. Отработка навыков создания элементарных движений персонажа: походка, движение рук, моргание, движение губ.

**Теория 3.3.** «Оживление» предметов из природного и любого другого вида материала. Расширение знаний о способах движения предметов внутри кадра.

**Практика 3.3.** Покадровое движение малых предметов на столе. Монтаж.

Просмотр результата выполненной работы.

**Теория 3.4.** Живая линия (графика). Понятие о разнообразии выразительных характеристик линии и точки. Азы сценического движения, виды линий в природе и технике. Характеристика карандашей, угля, мелков, фломастеров и т.п.

**Практика 3.4.** Коллективный мультфильм, выполненный мелом на доске или на асфальте (при хорошей погоде). Индивидуальные графические работы.

**Теория 3.5.** Работы с сыпучим материалом. Пальчиковые способы рисования. Знакомство с песочной анимацией.

**Практика 3.5.** Этюдный тренаж. Обучение приёмам работы с сыпучими материалами. Работа уже не только с готовыми формами действительности, но создание своих новых форм из песка, манки, других круп и кофейных зерен. Разводы пальцами и ладошками по поверхности сыпучих мелко-фактурных материалов.

**Теория 3.6.** Работы с объёмными фигурами (пластилин, игрушки). Понятие о пластилиновой анимации. Работа с однотонной массой для лепки и цветным пластилином. Использование проволоки для каркаса и других мелких предметов, которые можно «вживить» в пластилин.

**Практика 3.6.** Сюжет обучающиеся придумывают вместе по ходу занятия и тут же воплощают свои идеи в пластилине, учитель снимает наиболее удавшиеся идеи для последующего монтажа.

#### **Раздел 4. Мультпроекты**

**Теория 4.1.** Проект мультфильма «Осенний пейзаж» (из природного материала). Разработка сюжета мультфильма «Осенний пейзаж» в технике перекладки. Интерфейс монтажной программы. Правила звукового оформления фильма. Правила оформления титров.

**Практика 4.1.** Подбор материала для мультфильма. Создание фона.

Установка освещения. Установка съёмочного оборудования: штатив, камера. Съёмка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой. Монтаж мультфильма. Просмотр и обсуждение результата выполненных работ.

**Теория 4.2.** Проект мультфильма «Зимний день». Обсуждение и разработка сюжета в технике рисования. Подготовка инструментов и материалов для рисования. Распределение обязанностей для работы над проектом.

**Практика 4.2.** Съёмка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой. Монтаж мультфильма. Просмотр и коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

**Теория 4.3.** Проект мультфильма «Танец бабочек». Обсуждение и разработка сюжета в смешанной технике (пластилиновой, аппликационной (бумажной) и рисованной анимации) на плоскости. Подготовка инструментов

и материалов для создания персонажей.

**Практика 4.3.** Изготовление персонажей из бумаги и пластилина. Подготовка нарисованного фона. Съёмка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой. Озвучивание. Монтаж мультфильма. Сведение звуковой дорожки и видеоряда. Просмотр и коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

Контрольное задание: составить проект для мультфильма в технике песочной анимации.

**Теория 4.4.** Проект по изготовлению стенгазеты «Мой любимый мультфильм». Формирование проектных групп. Выбор любимого мультфильма. Сбор графического и текстового материала о выбранном мультфильме.

**Практика 4.4.** Изготовление стенгазеты. Основные элементы стенгазеты (заголовок, слоган, иллюстрации, текст). Презентация изготовленных стенгазет группе. Обсуждение и выбор лучшей стенгазеты. Коллективное подведение итогов проекта.

**Теория 4.5.** Проект «Мультфильма – лотереи «Весенние праздники»». Распределение на проектные группы. Проведение лотереи по выбору праздника и техники исполнения мультфильма. Сбор материалов о празднике. Написание короткого текста о празднике. Традиции некоторых весенних праздников (Пасха, День Победы, 8 марта, 1 мая). Традиционные символы праздников и их изображения.

**Практика 4.5.** Составление раскадровки с учетом эскизов и выбранной техники мультфильма. Изготовление героев и декораций, элементов фона в соответствии с раскадровкой. Съёмка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой. Запись звука. Монтаж снятых кадров. Запись готового фильма.

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

**Теория 4.6.** Проект «Мой мультфильм». Формирование проектных групп.

Выбор темы, разработка сюжета, героев мультфильма, написание диалогов. Выбор техники мультфильма. Определение, каких знаний и умений не хватает для создания мультфильма. Технологии разработки сюжета без заданной темы.

**Практика 4.6.** Составление списка персонажей. Разработка эскизов

персонажей, крупных декораций, элементов фона. Пропорции персонажей.

Соотношение персонажей и декораций, элементов фона.

Составление раскадровки с учетом эскизов и выбранной техники мультфильма. Изготовление героев, декораций, фона в соответствии с эскизами и раскадровкой.

Съемка мультфильма в соответствии с раскадровкой.

Запись голоса (при необходимости) и подбор музыкального оформления для мультфильма.

Монтаж снятых кадров. Монтаж звука. Запись готового фильма.

Консультации. Определение основных сюжетных точек.

Особенности конструктивных элементов персонажей и декораций в зависимости от выбранной техники мультфильма. Способы создания устойчивости объектов.

Соблюдение правил крупности плана, сменяемости планов.

Соблюдение правил умеренности при звуковом оформлении мультфильма.

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

Анализ качества выполнения проекта.

## **Раздел 5. Итоговая диагностика и анкетирование**

**Практика.** Промежуточная аттестация: презентация творческих проектов, созданных в течение учебного года. Праздничное чаепитие, посвященное окончанию учебного года. Коллективное обсуждение итогов учебного года. Просмотр лучших проектов.

**Итоговая диагностика.** Анализ готовых работ. Анкетирование рефлексия «Чему я научился за год».

### **1.5. Виды и формы контроля планируемых результатов программы и их периодичность**

Формы отслеживания и фиксации результатов осуществляется в виде входного, текущего и итогового контроля, в форме аттестации.

**Форма аттестации:** опрос, анкетирования, тестирования, анализ готовых продуктов, презентация творческих проектов и т.п.

**Входной контроль**, осуществляется в начале учебного года, проводится в форме собеседования и рисунка на свободную тему.

**Текущий контроль** и аттестация учащихся осуществляется на каждом занятии.

**Итоговый контроль**, осуществляется в конце учебного года для определения освоения общеразвивающей программы, проводится в форме анализа готовых работ, анкетирования-рефлексии, презентации творческих проектов или показов коллективных мультфильмов. Основным критерием в оценке знаний и умений, является призовое место в конкурсе и качество выполненного творческого или контрольного задания. Оценка результатов заключается в анализе детских работ педагогом вместе с детьми. В процессе анализа работ особое внимание уделяется положительной динамике. Критика работ не допускается. Приветствуется обмен мнениями обучающихся о выполненных работах.

Также контроль за эффективностью проведения занятий ведется в ходе индивидуального подхода, систематической организации конкурсов, игр внутри группы. Проводятся открытые занятия, как для родителей, так и для сотрудников. Частью диагностики является участие обучающихся в конкурсах регионального, Всероссийского и Международного уровня. Представленная диагностика анализа продукта деятельности позволяет определить уровни овладения умений и навыков технической деятельности, творческой инициативы и самостоятельности в поисках способов решения задач на уровне предложенной программы.

**Форма проверки результатов освоения программы при дистанционной форме** проведения занятий:

- анализ выполненных работ обучающихся, творческих проектов;
- контрольно-тестовые задания; индивидуальные web-консультации.

## **1.6. Календарный учебный график**

Календарный учебный график представлен в Приложении 1.

## РАЗДЕЛ II

### КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

#### 2.1. Методическое обеспечение

Образовательный процесс по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Основы детской анимации» реализуется **в очной форме с использованием электронных (дистанционных) технологий.**

**Формы организации образовательного процесса** подбираются с учетом цели и задач, специфики содержания данной образовательной программы и возраста обучающихся. Используемые **групповая, индивидуальная, индивидуально-групповая, электронная (дистанционная) формы.**

**Формы взаимодействия субъектов образовательного процесса** в случае электронного обучения с применением дистанционных технологий предусматривается взаимодействие с педагогом, обучающимися, родителями – помощниками в техническом обеспечении образовательного процесса

**Формы проведения занятий** – это беседа, практикум, ролевая игра, защита готовых мультфильмов, конкурс и др.

При реализации программы используются различные **методы** обучения: словесные: рассказ, объяснение нового материала;

наглядные: показ, демонстрация оборудования;

практические: изучение этапов съятия мультфильма, изготовление героев, изготовление декораций, показ мультфильма;

игровые: ролевые игры, викторины, конкурсы;

исследовательский: поиск материала, проектирование материала, поиск интересных мультфильмов.

Главное условие успешного обучения – это способность педагога постоянно совершенствовать занятие, находить новые подходы, **приемы обучения** обучающихся, это - создание ситуации успеха, использование дифференцированного и индивидуального подходов, возможность поделиться своими достижениями и успехами, возможность каждого обучающегося видеть своё движение вперёд, педагогическое сотрудничество и др.

**Педагогические технологии,** используемые в представлении программного материала:

- технология группового обучения;
- игровая технология;
- здоровьесберегающие технологии;
- электронные (дистанционные) технологии.

## 2.2. Условия реализации программы

### Материально-техническое обеспечение

Теоретические занятия объединения мультипликации проходят в кабинете на 15 рабочих мест.

Для успешной реализации программы необходимо следующее **оборудование:**

- Микрофон (1 шт.)
- МФУ лазерное (1 шт.)
- Мультистудия для кукольной анимации в комплекте или стол для мультипликации с подсветкой (1 шт.)
- Штатив с шаровой головой (1 шт.)
- Фотоаппарат(1шт.)
- виртуальная обучающая среда **Zoom**

**Канцтовары:** бумага для принтера формата А4 ,фломастеры цветные, цветные карандаши, цветная бумага, ватман А3 , пластилин, ножницы, кисти большие, гуашь, акварель, клей ПВА, скотч широкий и узкий.

### Информационное обеспечение

Для успешной реализации программы используются: методическая литература для педагогов дополнительного образования и обучающихся, ресурсы информационных сетей по методике проведения занятий..

### Электронные образовательные ресурсы

<https://urok.1sept.ru/статьи/643088/>

<https://infourok.ru/proekt-multiplikaciya-sozdanie-multiplikacii-1642466.html>

<https://pedtehno.ru/content/multfilmy-sekrety-sozdaniya>

<https://tlum.ru/news/6-prilozenij-dla-unyh-multiplikatorov/>

<https://open-lesson.net/6446/>

### Программное обеспечение:

- программа для монтажа видео (**AnimaShooter** и **MovaviVideoSuite 14**);
- текстовые редакторы (**Word** и др.);

### Дидактические материалы

#### Карточки:

- основные части сюжета мультфильма;
- сценарные карточки;
- правила создания мультфильма;
- характер и эмоции героя.

#### Викторины:

- этапы создания мультфильма;
- российские и зарубежные мультфильмы.

#### Тесты:

- основные принципы анимации;
- рабочее место аниматора.

### Кадровое обеспечение

Реализацию дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы осуществляет педагог с соответствующей программой подготовкой.

### 2.3. Оценочные материалы

#### 1) Входная анкета-тест «Что я знаю о мультфильмах»

Ф.И. \_\_\_\_\_ Возраст \_\_\_\_\_

Назови свои любимые мультфильмы:

---

---

---

1. Подчеркни то слово, которое отражает твое отношение к каждому из перечисленных мультфильмов

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

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

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

г) **Гора самоцветов (серия мультфильмов):** 1) *смотрел* 2) *слышал только название* 3) *не смотрел*

- д) Кот Леопольд: 1)смотрел 2)слышал только название 3)не смотрел  
 е) Холодное сердце:1)смотрел 2)слышал только название 3)не смотрел  
 ж) Варежка:1)смотрел 2)слышал только название 3)не смотрел  
 з) ВАЛЛ-И:1)смотрел 2)слышал только название 3)не смотрел  
 и) Тайна третьей планеты:1)смотрел 2)слышал только название 3)не смотрел  
 к) Том и Джерри: 1)смотрел 2)слышал только название 3)не смотрел

**2. Определи, из какого мультфильма каждый из героев:**

 <p>Мультфильм:</p>	 <p>Мультфильм:</p>	 <p>Мультфильм:</p>
 <p>Мультфильм:</p>	 <p>Мультфильм:</p>	 <p>Мультфильм:</p>
 <p>Мультфильм:</p>	 <p>Мультфильм:</p>	 <p>Мультфильм:</p>



**3. Укажи, фразы из каких мультфильмов написаны ниже:**

- А) Спокойствие, только спокойствие! \_\_\_\_\_
- Б) Кто ходит в гости по утрам, тот поступает мудро! \_\_\_\_\_
- В) Мы с тобой одной крови – ты и я. \_\_\_\_\_
- Г) Ребята, давайте жить дружно! \_\_\_\_\_
- Д) Ну, заяц, погоди! \_\_\_\_\_
- Е) Мы строили, строили и, наконец, построили! Да здравствуем мы! Ура!  
\_\_\_\_\_
- Ж) Улыбаемся и машем, парни, улыбаемся и машем \_\_\_\_\_
- З) — А где моя котлета?!  
— Я ее спрятал. Я ее очень хорошо спрятал. Я ее съел! \_\_\_\_\_
- И) Неправильно ты бутерброд ешь... Ты его колбасой кверху держишь, а надо колбасой на язык класть, так вкуснее получится \_\_\_\_\_
- К) Живу я, как поганка. А мне летать охота! \_\_\_\_\_

**2) Рефлексивный лист участника проекта**

Ура! Мы завершили очередной проект!

Опиши и оцени свою работу по проекту.

Фамилия, имя \_\_\_\_\_

<b>Название мультфильма:</b>	
Чем ты занимался(лась) при создании данного мультфильма?	

Какие сложности возникали при создании мультфильма?	
Что было самое интересное и почему?	
Плюсы работы	
Минусы работы	

**Диагностическая карта  
оценивания изобразительных и анимационных умений, обучающихся в  
объединении «Мультстудия «Ежевика»**

№ п/п	Ф.И. учащегося	Технические навыки			Точность изображения движений, мимики, характера героя			Средства выразительности (цвет, форма, композиция и пр.)			Наличие фантазии, воображения			Проявление самостоятельности			Умение осознанно работать в коллективе		
1																			
2																			
3																			

Диагностические таблицы позволяют проследить у детей развитие интеллектуальных способностей, проанализировать уровень сформированности навыков и умений.

Баллы	Критерии
1	стимуляция деятельности со стороны взрослого, сам с вопросами к взрослому не обращается в форме аттестации
2	требуется незначительная помощь взрослого, с вопросами к взрослому обращается редко
3	выполняет задание самостоятельно, без помощи взрослого, в случае необходимости обращается с вопросами

- 1 балл – в стадии формирования;
- 2 балла – частично сформирован;
- 3 балла – сформирован.

## 2.4. Список литературы

### Для педагога:

1. Красный Ю. Е., Курдюкова Л. И. Мультфильм руками детей: Книга для учителя. – М.: Просвещение, 1990. – 176с.: ил.
2. Анофриков, П.И. Принципы работы детской студии мультипликации: Учебное пособие для тех, кто хочет создать детскую студию мультипликации/ П.И. Анофриков. – Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2011. – 43с.
3. Арнольди, Э.М. Жизнь и сказки Уолта Диснея. / Э.И. Арнольди. - Л.: Искусство. Ленингр. отделение, 1968. - 211 с.
4. Асенин, С.В. Мир мультфильма: идеи и образы мультипликационного кино социалистических стран. / С.В. Асенин.- М. : Искусство, 1986. - 288с.
5. Асенин, С.В. Уолт Дисней. Тайны рисованного киномира. / С.В. Асенин. - М.: Искусство, 1995. - 315 с.
6. Бабиченко, Д. Н. Искусство мультипликации. / Д.Н. Бабиченко. - М.: Искусство, 1964. - 114 с.
7. Бабиченко, Д.Н. Искусство мультипликации. / Д.Н. Бабиченко – М.: Искусство, 1964. – 120 с. – (Библиотека кинолюбителя).
8. Бартон, К. Как снимают мультфильмы. /К.Бартон; Пер. с англ. - М.: Искусство, 1971. - 85 с. - (Библиотека кинолюбителя).
9. Беляев, Я. И. Специальные виды мультипликационных съемок. / Я.И. Беляев - М.: Искусство, 1967. – 116 с.
10. Больгер, Н. Мультстудия «Пластилин»: лепим из пластилина и снимаем мультфильмы своими руками /Н. Больгер, С.Г. Больгер. - М.: Робинс, 2012. – 66с.
11. В мире искусства. Словарь основных терминов по искусствоведению, эстетике, педагогике и психологии искусства / Сост. Т.К. Каракаш, А.А. Мелик-Пашаев, науч. ред. А.А. Мелик-Пашаев. – М.: Искусство, 2001. – 384 с.
12. Велинский, Д.В. Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки: Методическое пособие. / Д.В. Велинский. – Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2011. - 41 с.
13. Гинзбург, С.С. Рисованный и кукольный фильм: Очерки развития советской мультипликационной кинематографии. / С.С. Гинзбург. - М.: Искусство, 1957. - 286 с.

14. Горичева, В.С. Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина/ В.С. Горичева, М.И. Нагибина. – Ярославль: Академия развития, 1998. – 192с.
15. Запаренко, В.С. Как рисовать мультики. / В.С. Запаренко – СПб.: Фордевинд, 2011. – 128 с. – (Чем заняться в дождь?)
16. Иванов-Вано, И.П. Кадр за кадром. / И.П. Иванов-Вано - М.: Искусство, 1980. - 239 с.
17. Иткин, В.В. Как сделать мультфильм интересным [Электронный ресурс] / В.В. Иткин – Режим доступа: <http://www.drawmanga>;
18. Иткин, В.В. Карманная книга мультжурюриста: Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. / В.В. Иткин. – Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2006. – 21с.
19. Кино: Энциклопедический словарь. /Гл.ред. С.И. Юткевич. - М.: Советская энциклопедия, 1987. – 838 с.
20. Крыжановский Б.Н. Искусство мультипликации. / Б.Н. Крыжановский. – М.: Искусство, 1984. - 118 с.
21. Курчевский, В.В. Быль-сказка о карандашах и красках. / В.В.Курчевский. – М.: Педагогика, 1980. – 144с.
22. Курчевский, В.В. Детское мультипликационное кино: Вопросы эстетического и нравственного воспитания. / В.В. Курчевский. – М.: ВГИК, 1988. - 54 с.
23. Курчевский, В.В. Изобразительное решение мультипликационного фильма: О природе гротеска и метафоры: Учеб. пособие. / В.В. Курчевский. - М.: ВГИК, 1986. - 69 с.
24. Лотман, Ю.М. О языке мультипликационных фильмов // Ю.М. Лотман; В кн. Лотман Ю.М. Об искусстве. - СПб.: 1998. - С. 671-674.
25. Мелик-Пашаев, А.А. Ступеньки к творчеству [Электронный ресурс] /А.А. Мелик- Пашаев 3.Н. Новлянская; 2-ое изд. электронное. – М.: Бином. Лаборатория знаний, 2012. – 159 с. – Режим доступа: <files.lbz.ru/pdf/cC1091-3ch.pdf>.
26. Мудрость вымысла: Мастера мультипликации о себе и своем искусстве / Сб. ст.; Сост. и авт. вступ. ст. С. Асенин. - М.: Искусство, 1983. - 207 с.
27. Норштейн, Ю. Б. Снег на траве. / Ю.Б. Норштейн; В 2-х т. – М.: Красная площадь, 2012. – 624с.
28. Орлов, А. М. Аниматограф и его Анима: Психогенные аспекты экранных технологий/ А.М. Орлов. – М.: ИМПЭТО, 2005. - 384 с. 30. Райт, Д. Э. Анимация от А до Я. От сценария до зрителя / Джин Энн Райт; Пер. с англ. - М.: ГИТР, 2006. - 351 с.

31. Родари, Дж. Грамматика фантазии: Введение в искусство придумывания историй / Джанни Родари. Пер. с итал. Ю.А.Добровольской. - М.: Прогресс, 1978. – 240 с.
32. Романовский, И. И. Масс медиа. Словарь терминов и понятий. / И.И.Романовский. – М.: Изд. Союза журналистов России, 2004. – 480 с.
33. Сазонов, А. П. Изобразительная композиция и режиссерская раскладка рисованного фильма. /А.П. Сазонов; Научн. исслед. каб. из.-декорационного оформления фильма. – М.: Всесоюзный гос. институт кинематографии, 2000 – 86 с.
34. Сазонов, А. П. Персонаж рисованного фильма. /А.П. Сазонов; Научн. исслед. каб. из.декорационного оформления фильма. – М.: Всесоюзный гос. Институт кинематографии, 35. 2004. - 29 с.
36. Сивоконь, Е.Я. Если вы любите мультипликацию: Из творческого опыта режиссера. / Е.Я. Сивоконь. – Киев: Мистецтво, 2005. - 148 с.
37. Тихонова, Е. Р. Рекомендации по работе с детьми в студии мультипликации. / Е.Р.
38. Тихонова. - Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2011. - 59 с.
39. Халатов, Н.В. Мы снимаем мультфильмы. / Н.В. Халатов- М.: Молодая гвардия, 1989. - 144 с. - (Мир твоих увлечений).

#### **Для обучающихся:**

1. Асенин, С. В. Волшебники экрана: Эстетические проблемы современной мультипликации. / С.В.Асенин – М.: Искусство, 2004. - 287 с.
2. Баженова, Л.М. Наш друг экран: Пособие для учащихся. / Л.М. Баженова; Вып. 1 (для учащихся 1-2 классов) - М.: Пассим, 1995. - 80 с.
3. Баженова, Л.М. Наш друг экран: Пособие для учащихся. / Л.М.Баженова; Вып. 2 (для учащихся 3-4 классов) - М.: Пассим, 1995. - 80 с.
4. В мире искусства: Словарь основных терминов по искусствоведению, эстетике, педагогике и психологии искусства / Сост. Т. К. Каракаш, А. А. Мелик-Пашаев, науч. ред. А. А. Мелик-Пашаев. – М.: Искусство, 2001. – 384 с.
5. Иванов-Вано, И.П. Рисованный фильм. [Электронный ресурс] / И.П.Иванов-Вано, Рисованный фильм; М.: Госкиноиздат, 1950. – Режим доступа: <http://risfilm.narod>. 6) Каранович, А. Г. Мои друзья - куклы. / А.Г. Каранович – М.: Искусство, 2001. - 175 с.

№ п/ п	Дата		Форма занятия		Тема занятия		Форма контроля/атт естации
	По плану	По факту					
<b>Раздел №1 Вводные занятия – 4 часа</b>							
1			Традиционн ое	2	Инструктаж по ТБ. Знакомство с программой и обучением. Входная анкета-тест «Что я знаю о мультфильмах»		Входной контроль Тестирование
2			Игра – путешестви е/Презентац ия	2	Введение в мир мультипликации.		Беседа
<b>Раздел №2 «Анимация как вид художественного творчества» - 14 часов</b>							
3			Дидактичес кая игра	2	<b>Композиция.</b> Понятие композиции, крупности плана.		Текущий контроль наблюдение
4			Игра-сказка	2	<b>Сюжет и персонажи.</b>		Обсуждение
5			Видео-	2	<b>Виды и жанры мультфильмов.</b>		Текущий

			викторина				контроль наблюдение
6			Традиционн ое	2	<b>Шедевры рисованной анимации.</b> Основные принципы и сложности в создании рисованной анимации.		Выставка рисунков
7			Занятие – игра	2	<b>Шедевры рисованной анимации.</b> Создание простейшей анимации на стекле или бумаге.		Самооценка обучающихся
8			Традиционн ое	2	<b>Наследие отечественной мультипликации.</b>		Текущий контроль Обсуждение
9			Традиционн ое	2	<b>Наследие мировой мультипликации.</b>		Опрос
<b>Раздел №3 «Технологии создания мультфильма» - 38 часов</b>							
10			Традиционн ое	2	<b>Материалы и инструменты для создания мультфильма.</b>		Текущий контроль Опрос

11			Видеозанятие	2	<b>Основные принципы использования фотоаппарата и компьютера.</b>		Результат выполненных работ
12			Работа по	2	<b>Уроки стоп-моушен.</b>		Контрольное

			образцу				задание
13			Занятие – игра	2	<b>Элементарные движение персонажа и способы их создания.</b> Создание простейшего эффекта движения на бумаге.		Текущий контроль Обсуждение
14			Ситуацияпроблема	2	<b>Элементарные движение персонажа и способы их создания.</b> Отработка навыков создания элементарных движений персонажа: походка, движение рук, моргание, движение губ.		Результат выполненных работ
15			Традиционн ое	2	<b>«Оживление» предметов из природного и любого другого вида материала.</b> Расширение знаний о способах движения предметов внутри кадра. Покадровое движение малых предметов на столе.		Текущий контроль Наблюдение/ Обсуждение

16			Традиционн ое	2	<b>«Оживление» предметов из природного и любого другого вида материала.</b> Покадровое движение малых предметов на столе.Съёмка. Озвучивание.		Текущий контроль Обсуждение
17			Традиционн ое	2	<b>«Оживление» предметов из природного и любого другого вида материала.</b> Монтаж. Просмотр результата выполненной работы.		Текущий контроль/ Наблюдение
18			Видео-урок	2	<b>Живая линия (графика).</b> Понятие о разнообразии выразительных характеристик линии и точки. Азы сценического движения, виды линий в природе и технике (Точка. Линия. Пятно).		Промежуточн ый контроль Диагностика работ
19			Традиционн ое	2	<b>Живая линия (графика).</b> Коллективный мультфильм, выполненный мелом на доске		Текущий контроль
							Результат выполненных работ
20			Видео-урок	2	<b>Живая линия (графика).</b> Линии и её выразительные возможности. Индивидуальные графические работы		Результат выполненных работ/ Самооценка обучающихся
21			Занятие – игра	2	<b>Работы с сыпучим материалом.</b> Знакомство с песочной анимацией. Пальчиковые способы рисования.		Текущий контроль Опрос

22			Традиционн ое	6	<b>Работы с сыпучим материалом.</b> Коллективная работа: короткометражный мультфильм из сыпучего материала.		Результат выполненных работ/ Самооценка обучающихся
23			Работа по образцу	2	<b>Работы с объёмными фигурами (пластилин, игрушки).</b> Понятие о пластилиновой анимации. Работа с однотонной массой для лепки и цветным пластилином.		Текущий контроль Результат выполненных работ
24			Работа по образцу	2	<b>Работы с объёмными фигурами (пластилин, игрушки).</b> Работа с однотонной массой для лепки и цветным пластилином. Использование проволоки для каркаса и других мелких предметов, которые можно «вживить» в пластилин.		Текущий контроль Результат выполненных работ
25			Традиционн ое	2	<b>Работы с объёмными фигурами (пластилин, игрушки).</b> Создание сюжета. Изготовление		Текущий контроль

					персонажей. Покадровая съёмка, монтаж, просмотр.		Обсуждение
26			Традиционн ое	2	<b>Работы с объёмными фигурами (пластилин, игрушки).</b> Создание сюжета. Покадровая съёмка с применением игрушек. Монтаж, просмотр полученного результата		Текущий контроль Обсуждение

**Раздел №4 «Мультпроекты» - 86 часов**

27			Традиционн ое/Занятие – игра	12	<b>Проект мультфильма «Осенний пейзаж» (из природного материала).</b> Разработка сюжета мультфильма «Осенний пейзаж» в технике перекладки. Создание сюжета, фона. Подбор материала. Покадровая съёмка в соответствии с раскадровкой. Монтаж мультфильма. Озвучивание. Просмотр и обсуждение результата выполненных работ.		Текущий контроль Обсуждение/С амооценка обучающихся
28			Традиционн ое/Занятие – игра/Ситуац ия – проблема	10	<b>Проект мультфильма «Зимний день».</b> Обсуждение и разработка сюжета в технике рисования. Подготовка инструментов и материалов для рисования. Съёмка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой. Монтаж мультфильма. Просмотр и коллективное обсуждение итогов проекта		Текущий контроль Обсуждение/С амооценка обучающихся
29			Традиционн ое/Занятие – игра/Ситуац ия – оценка	12	<b>Проект мультфильма «Танец бабочек».</b> Обсуждение и разработка сюжета в смешанной технике (пластилиновой, аппликационной (бумажной) и рисованной анимации) на плоскости. Изготовление персонажей из бумаги и пластилина. Подготовка нарисованного фона. Съёмка мультфильма по кадрам в соответствии с		Текущий контроль Обсуждение/С амооценка обучающихся/ Контрольное задание

					раскадровкой. Озвучивание. Монтаж мультфильма. Сведение звуковой дорожки и видеоряда. Просмотр		
--	--	--	--	--	--	--	--

					и коллективное обсуждение итогов проекта		
30			Традиционн ое/Занятие – игра	12	<p><b>Проект по изготовлению стенгазеты «Мой любимый мультфильм».</b></p> <p>Формирование проектных групп. Выбор любимого мультфильма. Сбор графического и текстового материала о выбранном мультфильме.</p> <p>Изготовление стенгазеты. Основные элементы стенгазеты (заголовок, слоган, иллюстрации, текст).</p> <p>Презентация изготовленных стенгазет группе.</p> <p>Обсуждение и выбор лучшей стенгазеты.</p> <p>Коллективное подведение итогов проекта.</p>		<p>Текущий контроль</p> <p>Обсуждение/Самооценка обучающихся/</p> <p>Контрольное задание</p>

31			Традиционн ое/Занятие– игра/Заняти е-викторина	20	<p><b>Проект «Мультфильма – лотереи «Весенние праздники»».</b></p> <p>Распределение на проектные группы. Проведение лотереи по выбору праздника и техники исполнения мультфильма. Сбор материалов о празднике. Написание короткого текста о празднике. Традиции некоторых весенних праздников (Пасха, День Победы, 8 марта, 1 мая). Традиционные символы праздников и их изображения.</p> <p>Составление раскадровки с учетом эскизов и выбранной техники мультфильма. Изготовление героев и декораций, элементов фона в соответствии с раскадровкой. Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой. Запись звука. Монтаж снятых кадров. Запись готового фильма.</p> <p>Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение</p>		Текущий контроль Обсуждение/С амооценка обучающихся/ Анализ качества выполненных работ
					зрительских карт и рефлексивных листов участниками проекта. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.		

32			Традиционн ое/Занятие– игра/Ситуац ия– проблема	20	<b>Проект «Мой мультфильм».</b> Формирование проектных групп. Выбор темы, разработка сюжета, героев мультфильма, написание диалогов. Выбор техники мультфильма. Технологии разработки сюжета без заданной темы. Составление списка персонажей. Разработка эскизов персонажей, крупных декораций, элементов фона. Составление раскадровки с учетом эскизов и выбранной техники мультфильма. Изготовление героев, декораций, фона в соответствии с эскизами и раскадровкой. Съемка мультфильма в соответствии с раскадровкой. Запись голоса (при необходимости) и подбор музыкального оформления для мультфильма. Монтаж снятых кадров. Монтаж звука. Запись готового фильма. Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение зрительских карт и рефлексивных листов участниками проекта. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.		Текущий контроль Обсуждение/ Анализ качества выполненного проекта/Само оценка обучающихся
<b>Раздел №5 «Итоговая диагностика и тестирование» - 2 часа</b>							
33			Презентаци я	2	<b>Итоговая диагностика.</b> Анализ готовых работ. Анкетирование-рефлексия «Чему я научился за год».		Итоговый контроль Тестирование

